



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES

TRABAJO DE GRADO

## **ZERTRUG**

COLMENARES OCHOA, Desirée Lismar

SILVA SOLANO, Karolina de los Ángeles

**Tutor:**

GARCÍA, Julio

Caracas, 21 de mayo de 2014

# Formato G

## *Planilla de evaluación*

Fecha: \_\_\_\_\_

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

---

---

---

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

**Calificación Final:** En números \_\_\_\_\_ En letras: \_\_\_\_\_

Observaciones \_\_\_\_\_

---

---

---

---

Nombre:

\_\_\_\_\_  
Presidente del Jurado                      Tutor                      Jurado

Firma:

\_\_\_\_\_  
Presidente del Jurado                      Tutor                      Jurado

*A la vida y a la muerte, a la realidad y al más allá por volverse nuestros colores...  
Y a todas las personas que nos ayudaron en este viaje a un mundo de papel  
que le permite a nuestras almas volverse inmortales.*

# AGRADECIMIENTOS

## **Desirée Colmenares**

A Dios por ser siempre la luz en mi camino. A mi madre, cuya persistencia a ser mejor siempre me ha permitido ir más allá. A papá, quien no solo me dio todos los amigos de papel que pudo, sino que construyó una burbuja para facilitarme la culminación de este proyecto. A mi abuela Carmen y a mi tía Miriam, cuya fe incondicional me inspiraron a estudiar esta carrera.

A mis hermanas Zuiling y Valentina por estar siempre a mi lado, y en especial a Gabriela que vivió este proyecto como nadie a mi lado. A mis grandes amigos, Katherine y Oswaldo por ser mi “felix felicis” cuando en los tiempos oscuros estuvieron a mi lado, a Fabio y a Grecia por ser los primeros fans que no solo creyeron en este proyecto, sino que dieron parte de sus almas para darle vida a los personajes.

A nuestros compañeros: Javier, por ser nuestra brújula cuando no sabíamos cuál era el norte y a Romar, por diseñarnos el logo que le dio el toque especial que necesitaba esta historia. A las profesoras Rafi Ascanio, Lorena Di Totto y Yasmin Centeno por su inmensa paciencia, tiempo y consejos, con la mejor de las intenciones. A nuestro tutor por creer en este proyecto, sin duda alguna, desde el principio.

## **Karolina Silva**

A Dios por permitirme gozar la vida cada día. A mis padres, por apoyarme en mi decisión de estudiar esta carrera y haberme dado la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de mi vida. Y en especial a mi mamá, por siempre tener una solución bajo la manga y estar conmigo durante todo este proyecto. Sin el apoyo de ellos dos simplemente no habría llegado hasta el final de esta meta. A mi hermano por regañarme si no me veía trabajando y ofrecerme su ayuda. A mi madrina Beatriz por aceptar, sin excusas, ayudarme.

A Ariadna por siempre querer más de esta historia y ayudarme en las trabas más tontas. A Gregorio por ser el primer lector y amante del gran manuscrito de esta obra, por estar siempre a mi lado y sobrellevarme hasta en mis momentos de locura. A Julio por aceptar ser nuestro tutor y apoyarnos desde un principio.

A Grecia por querer formar parte de este proyecto. A la profe Rafi por ser la primera guía dentro de un camino sin aparente salida. A profeucab, Yasmin por ser un sol en plena tormenta en esta creación. A Romar, no solo por su creación y aporte a este trabajo, sino por sus deliciosos regalos en momentos no tan gratos.

En general, a todos aquellos que entren en este maravilloso mundo que fue creado desde lo más profundo de nuestras almas.

# ÍNDICE GENERAL

ÍNDICE DE TABLAS .....	iv
INTRODUCCIÓN .....	5
I. MARCO TEÓRICO .....	9
1.1 LA HIPERTELEVISIÓN.....	9
1.1.1 Carlos Scolari.....	9
1.1.2 Hipermediaciones .....	10
1.1.3 La Televisión: Evolución del medio hacia la Hipertelevisión .....	13
1.1.4 Hipertelevisión.....	16
1.2 EL VAMPIRISMO.....	19
1.2.1 Origen .....	24
1.2.2 Teorías científicas.....	26
1.2.3 Creencia popular sobre el origen del vampiro .....	30
1.3 LA MINISERIE .....	34
1.3.1 Estructura y Evolución.....	36
1.3.2 La Miniserie en Venezuela .....	38
1.4 FICCIÓN .....	41
1.4.1 Ficción y características.....	41
1.4.2 Técnica y estructura .....	43
1.4.3 Ficción como formato de Hipertelevisión .....	45
1.4.4 Nuevas tendencias en la ficción.....	47
II. MARCO METODOLÓGICO .....	48
2.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA .....	48
2.2 OBJETIVOS.....	49
2.2.1 Objetivo General:.....	49
2.2.2 Objetivo Específicos:.....	49
2.3 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN .....	50

2.4	JUSTIFICACIÓN.....	51
2.5	DELIMITACIÓN.....	52
III.	BIBLIA DEL GUION.....	54
3.1	FICHA TÉCNICA.....	54
3.2	IDEA.....	54
3.3	TRATAMIENTO.....	54
3.4	DESARROLLO DE PERSONAJES.....	59
3.4.1	Alize.....	59
3.4.2	Elize.....	60
3.4.3	Venner.....	61
3.4.4	Byron (el Ángel de la Muerte).....	63
3.4.5	Nessa.....	64
3.4.6	Jhon.....	65
3.4.7	Klío.....	67
3.4.8	Eduardo.....	68
3.4.9	Wladimir.....	69
3.4.10	Judith.....	69
3.4.11	Figurantes y Extras.....	70
3.5	SINOPSIS POR EPISODIOS.....	72
3.5.1	I: En el medio de la noche.....	72
3.5.2	II: Creación de un nuevo linaje.....	73
3.5.3	III: Fantasma de un pasado.....	74
3.5.4	IV: Dejar todo arder.....	75
3.5.5	V: Nunca estaremos juntos de nuevo.....	76
3.5.6	VI: Finales abiertos a lo que el público desee:.....	77
3.6	ESCALETA POR EPISODIOS.....	79
3.6.1	I: “En el medio de la noche”.....	79
3.6.2	II: “Creación de un nuevo linaje”.....	86
3.6.3	III: “Fantasma de un pasado”.....	90
3.6.4	IV: “Dejar todo arder”.....	95

3.6.5 V: “Nunca estaremos juntos de nuevo” .....	99
3.7 PROPUESTA VISUAL .....	103
3.7.1 Encuadres y planos .....	103
3.7.2 Iluminación y color .....	105
3.7.3 Vestuario .....	107
3.7.4 Propuesta Transmediática: Blog de la miniserie Zertrug.....	110
3.8 PROPUESTA SONORA.....	112
IV. PRE-PRODUCCIÓN: CAPÍTULO PILOTO .....	113
4.1 GUIÓN TÉCNICO.....	113
4.2 DESGLOSE DE NECESIDADES DE PRODUCCIÓN.....	128
4.2.1 Desgloses Generales .....	128
4.2.2 Desgloses Específicos.....	148
4.3 LOCACIONES Y PRESUPUESTO .....	198
V. ZERTRUG .....	199
5.1 I: EN EL MEDIO DE LA NOCHE.....	200
5.2 II: CREACIÓN DE UN NUEVO LINAJE .....	216
5.3 III: FANTASMA DE UN PASADO.....	229
5.4 IV: DEJAR TODO ARDER.....	240
5.5 V: NUNCA ESTAREMOS JUNTOS DE NUEVO.....	249
VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	264
VII. BIBLIOGRAFÍA .....	267
VIII. ANEXOS .....	275

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. <i>Mediaciones e Hipermediaciones</i> .....	11
Tabla 2. <i>Características de la Hipertelevisión</i> .....	18
Tabla 3. <i>Tipos de Semivampiros</i> .....	29

# INTRODUCCIÓN

La llegada del nuevo milenio trajo consigo lo que hoy se conoce como la era digital. Este fenómeno se introdujo en la vida del hombre para transformar todo lo que le rodea, en particular procesos comunicacionales junto a los medios de comunicación y entretenimiento. Estos últimos han tenido que evolucionar para mantenerse al ritmo de esta novedosa forma de comunicación.

En este contexto de transformación de los medios de comunicación se encuentra la televisión, uno de los medios audiovisuales de más rápida expansión a nivel mundial, con mayor penetración e impacto en toda la sociedad, que se constituyó como el fenómeno comunicacional más grande del siglo XX. Desde entonces, este medio con el transcurrir de los tiempos, ha venido atravesando cambios y transformaciones desde el formato analógico hacia lo digital, de la paleotelevisión (televisión de contenidos pedagógicos hacia audiencias masivas) a la neotelevisión (televisión que incorpora la interactividad y el rol activo de la audiencia mediante información, juegos, variedades, ficción, debate), a fin de competir con otros medios como el Internet.

Entre los principales cambios que ha sufrido la televisión a través de su historia destacan la incorporación de los sistemas VCR, las transmisiones a color, la introducción de los sistemas de televisión por cable, enlaces satelitales, sistemas de acceso restringido, el control remoto, la alta definición (HDTV), las pantallas planas y la televisión digital.

Todas estas transformaciones se suscitaron en un contexto en el que las nuevas generaciones ya no se deleitaban con la oferta proporcionada para entretener, disfrutar y sentir a través de la narración de los medios ya existentes, haciendo que la televisión junto con la radio, la prensa, el cine y los videojuegos se convirtieran en medios monomediáticos, donde las narrativas se manejan a través de un solo medio, cuya supervivencia se vio ligada al Internet.

Por otra parte, la tecnología comienza a jugar un rol fundamental para la humanidad en el siglo XXI, interviniendo principalmente en los medios de comunicación social, por lo que se hizo necesario desarrollar tecnologías especializadas en el mundo televisivo con programación específica que respondiera a las necesidades de los medios y así mantener contenidos narrativos con procesos de producción de mejor calidad y variedad a un menor costo. Esto permitió la hibridación de los medios, que consiste en la fusión de la hipertextualidad con los medios tradicionales, lo que dio paso a la narrativa de un medio a otro, conocido hoy en día como transmedia y con ello la llegada de la hipertelevisión a nivel mundial.

En Venezuela, la televisión ha preservado su estructura monomediática, es decir, no hay hipertelevisión, lo que ha conducido a que existan dos tipos de televidentes: los que consumen la programación local y poco variada y los que consumen la programación transmediática de otros países.

Se plantea entonces, con este estudio ofrecer un guión original basado en el formato de hipertelevisión como un novedoso producto audiovisual para su lanzamiento en televisión y medios digitales, usando el transmedia *storytelling*, donde los programas narrativos pueden comenzar en un medio y terminar en otro, con la finalidad de crear un hilo narrativo al contar la historia principal de este guión, basado en la historia de tres generaciones de una familia que, debido a una serie de hechos desafortunados, luchan y tratan de sobrevivir en un mundo donde una organización no desea que sigan existiendo.

Así, este estudio es novedoso y actual por cuanto no se han realizado trabajos anteriores referentes al tema de la hipertelevisión en el país.

Los fundamentos teóricos asumidos en este trabajo contemplaron la teoría de hipertelevisión desarrollada por Scolari (2009), así mismo se definieron las nociones de hipermediaciones y sus características, para luego establecer dentro de un campo de posibilidades la definición de ficción como formato de hipertelevisión. Dentro de

ese marco, se desarrolló las características de los vampiros que fueron utilizadas en la miniserie.

Del mismo modo, se indagó sobre los proyectos previos de miniseries que se han realizado en Venezuela. Una vez definidos estos puntos, se construyó el guión de una miniserie de ficción sobre vampiros en este formato, para luego finalizar con la preproducción del capítulo piloto de la miniserie.

El Trabajo Especial de Grado se fundamenta en fuentes bibliográficas, periódicas, electrónicas y audiovisuales para dar al lector un ejemplo claro en lo que consiste y qué se debe realizar para llevar a cabo un proyecto propio de la hipertelevisión.

La estructura de este trabajo de investigación consta de seis capítulos. El capítulo uno está empleado para recoger el marco teórico, donde se explican claramente los temas empleados para la creación de este guion, como lo son: la hipertelevisión, el vampirismo, el miniseriado y por último, la ficción. El capítulo dos está conformado por la formulación del problema, el objetivo general y los objetivos específicos, el tipo y diseño de la investigación y la justificación y delimitación de la misma, dando como resultado el marco metodológico.

A partir del capítulo tres, *Biblia del guion*, el lector podrá sumergirse en toda la elaboración del guion de la miniserie, desde la idea general de la historia, incluyendo la descripción de los personajes, hasta la sinopsis de cada episodio.

El capítulo cuatro está dedicado al desarrollo de la preproducción del capítulo piloto, mientras que *Zertrug* es el título empleado para el capítulo cinco, apartado que está propuesto única y exclusivamente para el guion de los primeros cinco episodios de la miniserie. El último capítulo estará dedicado a las conclusiones y recomendaciones que se creen convenientes a fin de que se le pueda dar continuidad al proyecto.

Finalmente, se muestran tanto las fuentes bibliográficas y periódicas, como las electrónicas y audiovisuales, seguido de los anexos que mostrarán lo que se describe en este trabajo de investigación.

De este modo se espera emplear el uso de la hipertelevisión y la transmedialidad, buscando dar a conocer este guion original, consiguiendo un mayor alcance y acercándose a los públicos nuevos y jóvenes con el uso de esta herramienta, y así crear un amplio hilo narrativo en esta historia.

# I. MARCO TEÓRICO

## 1.1 LA HIPERTELEVISIÓN

### 1.1.1 Carlos Scolari

Licenciado en Comunicación Social, especialidad Periodismo, graduado en el año 1987 en la Universidad Nacional de Rosario. Título homologado por el Ministerio de Educación y Ciencia de España como: Licenciado en Ciencias de la Información, especialidad Periodismo, seis años después. Obtuvo un doctorado en Lingüística aplicada y Lenguajes de la Comunicación en la “Università Cattolica di Milano” durante su estadía en Italia. Su visita a Italia lo llevó a desarrollar la Teoría de la Interacción hombre-computadora desde una perspectiva semio-cognitiva. Gracias a estas investigaciones, ha participado en numerosas conferencias sobre Comunicación Digital, Semiótica de las interfaces y Diseño Interactivo en diferentes universidades en América Latina, Centro América y parte del continente europeo, y ha incursionado en la profesión docente. (2008) Tecnología Informática. Home [Página web en línea].

En el ámbito de las comunicaciones multimedia, Carlos Scolari ha participado en la realización de diferentes soportes en el área tecnológica como Proyectista Multimedial e Interaction Designer para diversas instituciones italianas.

Este periodista nacido en Buenos Aires, Argentina ha realizado diferentes publicaciones con base en comunicaciones digitales, en las cuales resaltan sus obras más importantes: *Hacer clic: hacia una semiótica de las interacciones digitales*, *Hipermediaciones: elementos para una Teoría de la Comunicación digital interactiva* y *Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan*.

### 1.1.2 Hipermediaciones

Antes de plantear el tema de la hipertelevisión es necesario entender qué es Hipermediaciones, y en qué mundo se está sumergiendo el hombre mediático. Es por ello que hay que dejar claro de dónde proviene el prefijo *hiper*. Este se deriva de los distintos medios existentes que han evolucionado juntándose con nuevas prácticas interactivas, como navegar en la web, videojugar, entre otros, generando y volviéndose en un formato híbrido. (Scolari, 2004).

Así, se entiende por Hipermediaciones los “(...) *procesos de intercambio, producción y consumo simbólico que se desarrollan en un entorno caracterizado por una gran cantidad de sujetos, medios y lenguajes interconectados tecnológicamente de manera reticular entre sí.*” [Cursiva en el original] (Scolari, 2008, p. 114).

Los procesos sociocomunicacionales por los que atravesamos hoy día presentan una ausencia de fronteras físicas, estas son las dimensiones globales. Al no tener fronteras físicas los cambios tecnológicos, culturales y sociales irán de la mano, como una gran “red sociotécnica” (Pierre, cp. Scolari, 2008, p.14).

Esto es explicado por Scolari (2008) en su libro *Hipermediaciones* al referirse sobre: “los procesos que hoy nos afectan no son exclusivos de una clase geográfica o de un continente social, sino que pertenecen a una dimensión global.” (p. 13).

Dentro de esta producción, que se concibe por hipermediación, resaltan algunos rasgos característicos como lo son la hipertextualidad, la interactividad y la multimedialidad, generando metaproductos que combinan los lenguajes y medios tradicionales dentro de un formato interactivo, siendo este otro rasgo distintivo de las Hipermediaciones, dejando atrás las estructuras textuales, la monomedialidad y otras características que son comunes en las Mediaciones.

Tabla 1. *Mediaciones e Hipermediaciones*

<b>Mediaciones</b>	<b>Hipermediaciones</b>
Soportes analógicos.	Soportes digitales.
Estructuras textuales lineales.	Estructuras hipertextuales.
Consumidor activo.	Usuario colaborador.
Baja interactividad con la interfaz.	Alta interactividad con la interfaz.
Modelo difusionista uno-a-muchos fundado en el <i>broadcasting</i> (radio, televisión, prensa).	Modelo muchos-a-muchos fundado en la colaboración (wikis, blogs, plataformas participativas).
Confluencia/tensión entre lo masivo y lo popular.	Confluencia/tensión entre lo reticular/colaborativo y lo masivo.
Monomedialidad.	Multimedialidad/Convergencia.
Se estudia la telenovela, el teatro popular, los informativos, los graffitis, etcétera.	Se estudia la confluencia de lenguajes y la aparición de nuevos sistemas semióticos.
Mirada desde lo popular (se investigan los procesos de constitución de lo masivo desde las transformaciones en las culturas subalternas).	Mirada desde lo participativo (se investigan la convergencia de medios y la aparición de nuevas lógicas colaborativas).
Espacio político territorial (constitución desviada de lo nacional-moderno).	Espacio político virtual (constitución desviada de lo global-posmoderno).

(Tomado de Scolari, 2008, p. 116).

Scolari (2008) explica sobre las Mediaciones e Hipermediaciones lo siguiente:

Si el estudio de las mediaciones proponía analizar las articulaciones entre las prácticas de comunicación y los movimientos sociales, las investigaciones de las hipermediaciones deberían salir de la pantalla para analizar las transformaciones sociales que el desarrollo de nuevas formas de comunicación está generando (p.116).

Entendiendo así, la hipermediación como una forma de comunicación masiva que se basa en los nuevos medios tecnológicos de consumo, pero aplicando herramientas teóricas que ayuden a comprender la actualidad digital interactiva, donde el receptor

logra producir el contenido comunicativo; apartando un poco los medios tradicionales para darle paso a los nuevos medios tecnológicos. Scolari agrega que “otro elemento que caracteriza a la investigación sobre las hipermediaciones, es su interés por la constitución desviada, con sus tensiones y conflictos, de lo global-posmoderno en un territorio virtual.” (2008, p.115).

Dentro de estos nuevos procesos entra el sistema de digitalización, con el cual no solo se facilita la manipulación de contenidos, sino que se está favoreciendo la integración de todas las pantallas (entiéndanse estas como la del televisor, la del teléfono móvil o las de la computadora de escritorio o computadora portátil, tabletas, entre otros), al permitir que un mismo contenido multimedia pueda aparecer en formatos diferentes en cualquiera de ellas. Estos nuevos productos digitales, bien sean material informativo, de entretenimiento, de opinión, entre otros se hacen de más fácil acceso, al poder encontrarlos en distintos medios y disponer de ellos en cualquier momento. (Scolari, 2008).

Con este tema de las hipermediaciones la idea de una cultura global, entendida como un conjunto de masas, viendo a la misma hora el mismo programa de televisión se convierte cada vez más inadmisibile. La producción y el consumo hipermediático, está adoptando lógicas que desmontan los ritmos de la línea de montaje industrializada, fragmentándose en millones de situaciones asincrónicas. Esto lo explica Scolari, y además dice que “es probable que la frase ‘no se pierda el próximo episodio, a la misma hora, en el mismo canal’ no tenga sentido para nuestros nietos.” (2008, p.281).

### **1.1.3 La Televisión: Evolución del medio hacia la Hipertelevisión**

De los medios empleados en los procesos comunicacionales, el más distintivo ha sido la televisión. A pesar de que su creación fue con fines científicos y tecnológicos se transformaría a finales de la II Guerra Mundial en un medio de comunicación de masas, cuyo valor se incrementa de manera considerable en todo el mundo, por reunir rasgos artísticos, culturales, económicos, educativos, políticos y sociales en un lenguaje que se apropia de elementos de otros sistemas de comunicación, tales como la música, la pintura, el teatro, la radio, el cine y recientemente el Internet y los video juegos. (Gordillo, 2009).

Las etapas en la transformación de este medio ocurrieron de la mano con los cambios sociales. La primera fase sería conocida como la paleotelevisión, esta abarcó desde los inicios del medio hasta finales de los 70 con la llegada del control remoto (Casetti y Odin, 1991). A mediados de los 80, este periodo se distinguió por el predominio de canales estatales en gran parte del mundo (Gordillo, 2009), los contenidos estaban estructurados por un orden lineal, hacia audiencias masivas, con un discurso educativo. Como lo exponen Casetti y Odin, (1991) al decir que:

La televisión se empleaba como un proyecto de educación cultural y popular basada en un contrato de comunicación de tipo pedagógico, en donde los telespectadores constituían una gran clase y donde los profesionales de la televisión serían maestros (p. 13).

Esto permite comprender que las funciones se estructuraban en tres: informar, formar y entretener, por medio de géneros orientados a públicos específicos. La era paleotelevisiva coincidía, también, con el préstamo de los productos cinematográficos, radiofónicos y teatrales. (Gordillo, 2009).

Con la llegada de las grandes cadenas privadas en los años 80 y la presencia del control remoto, empezó a surgir en el medio televisivo el fenómeno del zapping, esta transformación fue definida por Umberto Eco en 1983 como “el paso de la paleotelevisión a la neotelevisión”. Entendiendo por Neotelevisión la fase que consiste en entretener, hacer participar y convivir, que establece una primera etapa de madurez del medio. Según Eco (1983), una de las características de esta etapa es la producción de realidad; la televisión, por el solo hecho de enunciar el mensaje, lo convierte en verdad, puesto que es creadora de noticias.

El zapping ayudó al espectador a escoger su programa, permitiendo de este modo que empezara a fragmentarse la parrilla televisiva, Gordillo (2009) lo define como:

La proliferación de canales supuso la multiplicación de horas de televisión que, a su vez, implicó una apertura en los contenidos. Los protagonistas dejaron de ser exclusivamente los políticos, artistas, y otras personalidades destacadas y reconocidas para ceder sitio al individuo común, que empezaba a exhibir su vida privada. (p. 12).

Esto permitió la aparición de la interactividad y el rol activo de la audiencia, incitado por medio de llamadas telefónicas a los programas, o la participación del espectador en el set del mismo, lo que llevó a que tópicos de las transmisiones fuesen realizados de forma tal que pudiesen ser vistos por toda la familia y mostrara la sociedad de la época, así se generaron contenidos locales, de carácter anecdótico e íntimo.

Algunos teóricos como Imbert (2008), caracterizan la neotelevisión por la hipervisibilidad, por una voluntad de mostrarlo todo como método para simular autenticidad, lleno de un lenguaje disminuido, en un intento de integración con el espectador, que funciona con dosis de sadismo, provocando el masoquismo y deformando la realidad hasta limitar en lo grotesco, al proporcionar una oferta inabarcable y transformándola en espectáculo.

Según González (1992), se ocasiona una ruptura en el discurso y el consumo fragmentario acarrea a la decodificación aberrante como fenómeno. El volumen al elegir entre los canales desaparece, la industria ofrece, además de las cadenas públicas y privadas que encajan con las eras anteriores, emisiones por cable, canales *premium* estadounidenses y plataformas digitales, que incrementan exponencialmente el espacio de posibilidades, este nuevo periodo empieza a ser definido por algunos como metatelevisión (Orson, 1987, 1990; Carlón, 2005) o postelevisión (Piscitelli, 2009).

A finales de los años 80, Orson analiza y constata la madurez de la televisión como medio acuñando el término metatelevisión, refiriéndose a la “producción televisiva propia del cambio de milenio, la televisión de formatos y los ‘realities’ de convivencia”, cuya capacidad en el espectador permite identificar el artificio televisivo, la intertextualidad y la estructura reflexiva en el medio. Al establecer estructuras de tramas entrelazadas, los inserts (escenas similares a un videoclip) facilitan una diversidad argumental y de personajes que aumenta el espectro, donde ambiciona reemplazar la intención de elección del espectador. Este término es contrarrestado por Piscitelli (2009) al argumentar que “el público de la televisión de hoy ambiciona deleitarse con una complejidad inexistente e indeseada en los años 80, siendo este el corazón del monstruo” (p.105).

La tecnología empieza a emplear un rol fundamental para la humanidad del siglo XXI al convertirse en un estilo de vida y, en los últimos años, una extensión psicológica del ser humano, de modo tal que su papel en los medios de comunicación social va más allá de una mejora científica en las comunicaciones humanas, y al ser la televisión el medio de comunicación social con mayor penetración e impacto, su lenguaje desde el inicio del nuevo milenio ha incorporado aspectos propios de la interactividad del Internet. (*Prisma Sindical*, 2010).

Las trascendentes alteraciones en el campo comunicacional, generadas por la concentración de tecnologías digitales, han transformado en los últimos años el proceder en la producción, difusión y recepción de los contenidos, revolucionando las interacciones entre el emisor y el receptor. Encontrándose así, en espacios que van más allá de ser globalizados al ser glocalizados, encajando en las características expuestas por Lipovetsky, en *Los tiempos hipermodernos*, al referirse que se ha entrado en la era de lo *hiper* lo que llevaría a hablar de una cuarta generación de la televisión: La Hipertelevisión.

#### **1.1.4 Hipertelevisión**

Una vez entendido el tema de las hipermediaciones, y todo el avance del medio televisivo, es hora de adentrarse en la hipertelevisión, explicando primero que todo su prefijo *hiper*, el cual, en este caso representa una evolución de la televisión, se puede ver como una tercera etapa de la televisión luego de la paleo y la neotelevisión, o como un nuevo tipo de consumo televisivo caracterizado por la transmisión de distintos programas en un mismo momento. Así lo demuestra Scolari, donde indica que “(...) podemos pretender que se perfila un nuevo tipo de consumo televisivo caracterizado por una recepción fragmentada, ubicua y asincrónica: un programa diferente en cada dispositivo a la misma hora.” (2008, p. 231).

La hipertelevisión anuncia el fin de la televisión en masas porque si bien está siendo producida en procesos masivos, está siendo consumida de manera personalizada. Las aplicaciones, el Internet, la movilidad y multimedialidad han hecho del ecosistema televisivo una conversación de particulares entre la televisión y el espectador, pero aun así satisfaciendo la inherente necesidad del ser humano de estar relacionado, siendo esto una demostración de la evolución del ecosistema mediático como una respuesta a los constantes cambios sociales.

Se entiende entonces, por hipertelevisión, lo que explica Scolari (2008):

Debería quedar claro que la hipertelevisión no es un fenómeno que se agota en la pequeña pantalla hogareña: estamos hablando de un discurso audiovisual que se expresa tanto en los televisores como en los dispositivos portátiles (teléfonos móviles, (...) MP3 con funciones [de] video, miniconsolas de juegos, etcétera) o en un (...) [computador]. (p. 231-232).

Deduciendo con esto, que la hipertelevisión permite al hilo narrativo manejarse en distintos medios de comunicación, así, el espectador no se ve obligado a ver su programa favorito por un solo medio y en un único horario.

#### **1.1.4.1 Características**

Como todo medio de comunicación la hipertelevisión tiene características dentro de las cuales entran la multiplicidad de programas, la fragmentación de la pantalla, el ritmo acelerado, la intertextualidad desenfadada, la extensión narrativa y la ruptura de la secuencialidad. Para explicar estas características se ha formado un cuadro tomando la información plasmada en el libro de *Hipermediaciones* de Scolari (2008, p. 227-229).

Tabla 2. *Características de la Hipertelevisión*

Característica	Explicación
Multiplicidad de programas narrativos	En la ficción hipertelevisiva las historias se multiplican y las aventuras de sus personajes se entrecruzan formando una compleja trama argumental (Johnson, 2005. Citado en Scolari, 2008, p.227). A diferencia de las viejas series basadas en relatos lineales y unitarios (...) las nuevas producciones tienden a proponer un tejido narrativo denso, con personajes nunca secundarios.
Fragmentación de la pantalla	La fragmentación de la pantalla (como en los noticieros de CNN o en ficciones como 24) es un claro ejemplo de adopción de formas visuales provenientes de las interfaces visuales. (...) Las multipantallas, además, refuerzan la presencia de varios programas narrativos que se desarrollan de manera simultánea. Al fragmentarse en varias ventanas, la interfaz de la televisión termina por simular la pantalla de un [computador].
Ritmo acelerado	En los productos de la hipertelevisión el montaje se acelera para dar cabida a todos los programas narrativos. Ya sea que se trate de una serie televisiva frenética como 24, ER o un telenoticias, la sucesión rápida e implacable de planos, historias y movimientos de cámara no da respiro al telespectador.
Intertextualidad desenfrenada	La cita, homenaje o robo descarado de otros textos es una de las características de la estética posmoderna que emerge de las pantallas de la hipertelevisión.
Extensión narrativa	Los relatos de la hipertelevisión no se agotan en un capítulo o no culminan al final de la temporada, ya que se extienden a través de los años. Esta característica se ha acrecentado en la primera década del siglo XXI. (...) De esta manera la historieta, el videojuego y el relato televisivo se integran a un macrorrelato que los coloca dentro de un universo narrativo mayor que los contiene.
Ruptura de la secuencialidad	(...) nos interesa remarcar la existencia de producciones totalmente construidas con la lógica del <i>flashback</i> (...). Este trabajo de exégesis televisiva es permanente en los <i>reality shows</i> y se suele encontrar en algunos episodios de las series (...) ( <i>Expediente X</i> y <i>House</i> ).

(Silva, 2013. Tomado de Scolari).

“La fragmentación del relato y la pantalla, el ritmo acelerado y el desarrollo de estructuras narrativas cada vez más complejas son algunas de las características de lo que hemos denominado hipertelevisión” (Scolari, 2008, p.287).

## 1.2 EL VAMPIRISMO

*“La fuerza más importante del vampiro radica en que nadie cree en su existencia”  
Drácula. Bram Stoker (1897).*

El vampirismo es universalmente uno de los mitos más populares de todos los tiempos, con innumerables conexiones a leyendas y supersticiones, llevando de este modo a interpretar su existencia desde el punto de vista freudiano como una representación psíquica en un inconsciente colectivo. Es una de las más arcaicas imágenes que se conocen, pero aun en pleno siglo XXI, goza de un continuo auge literario y atractivo popular. (Arries, 2007).

Para De Cuenca (1991) “el vampirismo es la práctica de la succión de sangre humana sobre persona viva, llevada a cabo con diversas finalidades, en ocasiones de índole religiosa” (p.3). Del mismo modo señala en su texto que también puede referirse a vampirismo en los casos que:

Comprende aquellos hombres o mujeres a quienes les complace la sangre humana, ya porque la consideren manjar imprescindible para su propia existencia, ya porque un brujo o curandero se la haya prescrito para la cura de ciertas dolencias que con su consumo remitirían, o para la conservación de una vida efímera que sólo puede perdurar con la aportación continua de sangre joven y vigorosa (p.4).

Una mayor comprensión sobre el vampirismo se obtiene al entender su esencia misma, cuya expresión se da por medio de la figura del vampiro. Esta figura puede variar según lo que sea representado, no obstante se tomará lo expuesto por Ramos (2002), donde el vampiro es definido como:

Personaje Maligno por excelencia junto con el demonio, el vampiro está más allá de lo humano. Los rasgos que lo caracterizan se oponen completamente a todo lo aceptable y lo obligan a vivir de manera atormentada. Pese a su carácter terrorífico, el vampiro posee una gran carga sexual. (p.591).

Esta concepción unida a la cultura popular permite interpretar a los vampiros como prototipos del mal, quienes viven de noche y se alimentan de sangre humana. En la mayoría de sus representaciones estos entes tienden a ser mostrados como inmortales, que viven esta condición como una tortura, ya que no pueden descansar en paz.

Tienden a ser considerados como un tipo de demonio que hipnotiza a sus víctimas y las mata. Como lo expresa el abate Tertuliano cuando estableció que los aparecidos no eran más que la obra del diablo, ilusiones, donde el maligno se mofa de nosotros con imágenes que no se corresponden con la realidad. (Ardanuy, 2012) Quo. Ser humano/vampiros [Página web en línea].

El vampirismo suele estar ligado a la imagen de maldad fascinante unido a un(a) seductor(a) destructor(a), donde en algunas circunstancias sus relaciones amorosas tienden a ser imposibles, entendiendo la relación del amor como un crimen, que hace al vampiro vivir un suplicio de vida eterna como en la película de Copola (1992) *Drácula* [Película en DVD]. Disponible: Columbia Pictures. El personaje principal Drácula no puede consolidar su amor a causa de un suplicio, el Conde vive el tormento de una eternidad pues ha perdido a la mujer que ama, aunque la reencuentra y vive con ella una breve relación no puede consolidarse a causa de los crímenes que ha cometido.

Esta relación entre el vampiro y su víctima es mejor definida por De Cuenca (1991) al hacer referencia a la novela que popularizó a los vampiros en 1897, *Drácula* de Bram Stoker:

El vampiro actúa solamente sobre aquellas víctimas que despiertan en él una cierta simpatía y que, al mismo tiempo, experimentan una cierta atracción por él, algo así como ocurre, por ejemplo, con el adicto a las drogas que busca compañero de vicio en alguien predispuesto a los fármacos. (p.4).

Los personajes vampíricos tienden a ser ambiguos pues necesitan alimentarse de la sangre de los otros para poder vivir, pudiéndose entender esta imagen como una necesidad de la energía vital de los seres humanos, pero esto lleva muchas veces a un conflicto donde si los vampiros se enamoran pueden perder al ser amado. Esta trama es expuesta por Swanson (protagonista) (1950) *El crepúsculo de los dioses* (*Sunset Boulevard*) [Película en DVD]. Disponible: Paramount Pictures, donde Norma Desmond mata a su enamorado. Sin embargo, esta relación puede ser recíproca y no necesariamente mortal, como en la película de Bergman (1965) *Persona* [Película en DVD]. Disponible: MGM, donde la reciprocidad establecida entre ambas protagonistas, Elisabeth y Alma, son del tipo vampírico pues se nutren una de la existencia de la otra.

La dependencia psicológica en el vampirismo es establecida tanto en una reciprocidad de dominio como amorosa que se da entre dos personajes, es una de las características que destaca sobre el vampirismo en los procesos literarios, filmes, adaptaciones fílmicas de Jordan (1994) *Entrevista con el Vampiro* (*Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles*) [Película en DVD]. Disponible: Geffen Pictures. E incluso en las series televisivas de Ball (2008) *True Blood* [Serie de televisión por cable]. Disponible: HBO, o en las de Smith y Williamson (2009) *The Vampire Diaries* [Serie de televisión por cable]. Disponible: Warner.

En algunas obras literarias esta correspondencia entre un vampiro y un humano, viene establecida por medio de una conexión al probar la sangre del humano, lo cual tiende a llevar complicaciones físicas y emocionales que en algunos casos puede ser beneficiosa pero en otros no. PC. Cast y K. Cast (2007) relatan sobre las precauciones que debe tener un vampiro vivo cuando bebe la sangre de un donante vivo:

La conexión entre vampiro y humano no se establece necesariamente cada vez que el primero bebe la sangre del segundo (...) pero aunque hay muchos factores determinantes, tales como la relación emocional, la relación entre el humano y el vampiro antes del cambio, la edad, la orientación sexual y la frecuencia con la que se beba sangre, no hay manera de predecir con seguridad si un humano quedará o no conectado con un vampiro. (p. 159).

El vampiro en el audiovisual se convierte en un ícono y está vinculado al género de terror, o del terror-poético, desde sus inicios con la obra del cineasta expresionista Murnau (1922) *Nosferatu, una sinfonía del horror* [Película en DVD]. Disponible: Prana-Film G.m.b.H. En ella se muestra una imagen oscura de un ser delgado, desgarrado, de largos brazos con grandes manos y uñas curvadas, calvo, de nariz ganchuda, orejas puntiagudas e incisivos anteriores largos y puntiagudos con colmillos normales, evitando los ornamentos románticos sobre la figura del vampiro. Esta criatura es percibida en el film como un ser que no conoce el amor, lleno de una frialdad atroz y de un físico temible. Según Gallart (2010), este es un ser maligno por antonomasia, por tanto su misión será la destrucción, esto se aprecia en el film cuando Hutter visita al conde Orlock y ve accidentalmente la imagen de su esposa, el vampiro muestra todo su odio hacia la raza humana siendo evidente el deseo de destrucción sobre la joven pareja. (s.f) Cine Archivo. Crítica [Pagina web en línea].

Este mito sobre los vampiros ha evolucionado, el cine de terror ha añadido pequeños detalles y el vampiro clásico ha modificado sus rasgos, gestos y personalidad, pasando de ser un solitario a constituirse en una sociedad oscura y oculta al resto de los humanos. En algunos casos se han transformado en bondadosos

a personajes malvados para retratar una nueva perspectiva de los mismos como tiende hacerlo Burton en sus películas especialmente en (1999) *Sleepy Hollow* [Película en DVD]. Disponible: Paramount Pictures, al emplear en algunos casos a niños ligados al vampirismo porque su imagen suele ser tierna y cruel pero a la vez con un gran aire poético como se ve en (1982) *Vincent* [Cortometraje en línea]. Disponible: Walt Disney Productions, o en la obra cinematográfica sueca de Alfredson (2008) *Déjame Entrar* (*Låt den rätte komma in*) [Película en DVD]. Disponible: Magnolia Pictures.

Ligar el mito del vampiro con las teorías freudianas es bastante común debido a que Bram Stoker y Sigmund Freud eran contemporáneos, así como el interés en sus obras sobre tonos oníricos y escabrosos. Por lo tanto, el vampirismo puede ser entendido a lo largo de distintos niveles planteados por Freud (1910) al expresar desarrollo psicosexual: en términos edípicos. Si aplicamos esto a las figuras anteriormente enunciadas, el vampiro está como secuestrador de mujeres, matando y esclavizando a los hombres restantes que se cruzan en su camino, mientras el vampiro retratado: Nosferatu, está deprimido, una regresión a un estado de desarrollo previo al genital, es decir su sexualidad aun no está desarrollada.

La riqueza de los trastornos en el estado de ánimo es ilimitado e “invita a reflexionar sobre los paralelismos con la psicopatología de la neurosis, perversiones, adicciones y psicosis” Théodoridés (1998) Vol. 9, p. 114. [Traducción libre del autor]. Esto se da fundamentalmente por las actitudes desarrolladas en la conducta del vampiro, debido a que su sed o ansias por la sangre, apuntan a la realización de deseos reprimidos, y que proviniendo de lo real, procuran la satisfacción.

Según Ramos (2002. p. 592) el vampiro tiene varios estereotipos, los que más destacan:

Vampiro malvado: es un personaje insaciable sexual que a causa de condición chupa sangre de cualquier víctima propiciatoria. El príncipe de los vampiros es Drácula uno de

los personajes emblemáticos del audiovisual, objeto de numerosas adaptaciones.

Vamp: heroína perversa de gran atractivo que conduce al personaje masculino hacia el mal. Una de ella es Theda Bara protagonista de filmes como *A Fool there was* (1914) de Frank Powel.

### 1.2.1 Origen

Muchos dioses de Europa, Asia y partes de África succionaron y bebieron sangre. Un grupo de deidades en el Lamaísmo tibetano, conocidos como Vajra, beben sangre para lograr el control sobre la vida y la muerte. (Pereyra, 2009).

Muchos estudiosos han visto en *Lilitû*, entidad de origen babilónico que chupaba la sangre de los niños, el primer vampiro conocido. Pero entidades sobrenaturales con esa tendencia sangrienta han existido en todo el mundo, desde *Ak asha* en Egipto hasta *Hutzilopochtli* en el México prehispánico, también las encuentran en China y Japón hasta Malasia o la India, entre los polinesios y los esquimales. Entre la mitología grecolatina también aparecen divinidades desencarnadas que nos recuerdan a los vampiros: las estrigas (hijas de las harpías, espantosas mujeres pájaro ávidas de sangre humana), las empusas (la seducción hecha maldad, comedoras de jóvenes de hermosos cuerpos y sangre pura) y las lamias (acechadores seres femeninos que ansiaban la carne de los hombres). Pero un vampiro es, tal y como se entiende hoy, un muerto viviente obligado a beber la sangre de los vivos para prolongar indefinidamente su existencia. Evidentemente, estos seres de leyenda no se pueden definir como muertos vivientes. (Arries, 2007).

En uno de los más arcaicos cuentos jamás registrados sobre el vampirismo, Sayce (2011). *La leyenda de Gilgamesh*, héroe de una babilonia épica, el vampiro se describe de la manera más precisa y sangrienta de los tiempos medievales y

modernos. Así como la más antigua representación ilustrada aparece en un tazón de la Asiria Prehistórica que muestra a un hombre copulando con un vampiro sin cabeza.

El vampiro llegó a Europa posiblemente por India a través de Turquía y los Balcanes. Sin embargo, Martí, Ardanuy y Ferran (1994), plantean que si bien se desconocen las vicisitudes de dicho término conocido como vampiro, los mínimos datos etimológicos indican que se encuentran en la región de Europa occidental. Así mismo indican que el origen de la palabra vampiro surge del comienzo de las lenguas occidentales: “el término vampiro llegó a Europa occidental a partir de la gran oleada de revinientes [vampiros] que sembraron el terror entre los pueblos de Hungría, Moravia, Silesia y tantos otros de los llamados eslavos a partir de mediados del siglo XVII.” (p. 1).

Del mismo modo, exponen las teorías que explican de dónde proviene la palabra vampiro, donde la que más destaca se origina del serbio *vampir* que describe:

El proceso de contagio de la palabra vampiro parece honrar al personaje que designa: adentrándose por intrincados caminos de las tierras occidentales, una vez entre nosotros, empezó a alimentar al espíritu maligno que la habitaba. Parecía adelantarse, de forma casi clarividente, al mismo recorrido que mucho más tarde seguiría el protagonista de Bram Stoker: La primera incursión del vampiro en occidente fue en 1679, concretamente en Inglaterra, de la mano de Paul Rycant en un estudio sobre el estado de la Iglesia en Armenia y Grecia. (p. 3)

## 1.2.2 Teorías científicas

El individuo que se hace llamar por sí mismo vampiro puede presentar ciertos síntomas que la ciencia ha estudiado con anterioridad. Muchos científicos relacionan las características que tiene el ser vampiro con enfermedades como la porfiria, llamada la enfermedad de los vampiros; ántrax, rabia, peste, anemia, entre otras. Por lo tanto, sería oportuno enfocarse en el estudio médico que justifica los síntomas del vampirismo. (Gómez, 2003) El Rincón de la Ciencia. Ciencia truculenta [Página web en línea].

Inicialmente estos síntomas se manifestaron en la enfermedad infecciosa conocida como la peste, la cual afectó a toda Europa en el siglo XIV, esto es relatado por Quirarte (1995. N° 123, Vol. XXI, p.26), quien explica esta enfermedad que se transmite por pulgas o ratas, llevándola a ser endémica. En los manuscritos anales<sup>1</sup> de Muisit (2013), se destaca que para evitar el contagio, las víctimas de la enfermedad eran enterradas rápidamente sin constatar la muerte clínica. Muchos de ellos sufrieron por esto una larga y atroz agonía, infligiéndose heridas en el intento de escapar de su cárcel de madera, esto se conoce en la actualidad como cadáver *sanguisugus* o cadáver sangrante.

Partiendo del principio de que el vampirismo consiste en un conjunto de enfermedades o síntomas, a continuación, se explicaran los que, a efecto de este trabajo, son características presentes en los vampiros.

La principal enfermedad que los intelectuales de la ciencia relacionan con este ser literario o mitológico es la porfiria, definida como “un grupo de trastornos hereditarios en los cuales una parte importante de la hemoglobina, llamada hemo, no se produce apropiadamente. El hemo también se encuentra en la mioglobina, una

<sup>1</sup>Relación de sucesos históricos dispuestos por años, en este caso, papel o libro antiguo escrito a mano. Definicion-de y WordReference [Páginas web en línea].

proteína que está en ciertos músculos”. (2011) Biblioteca Nacional de Medicina de EE.UU. Temas de Salud [Página web en línea].

Gómez (2003), explica la fotosensibilidad de las personas que padecen porfiria a la exposición solar, como el origen de un extenso enrojecimiento en la piel de la persona que lo manifieste, llevando a inferir que no necesitaría una vasta exposición al sol para formar ampollas que agrietaran la piel y con una exposición solar frecuente podría sangrar con facilidad. No obstante advierte que no todo debe ser negativo, al informar que el efecto de la luz sobre las porfirinas también puede resultar útil. Expresa:

Hace ya algunos años que se está investigando la posibilidad de utilizar las porfirinas y la acción de la luz para curar enfermedades. Se trataría de inyectar porfirinas en los tejidos enfermos, de forma que al enviar un haz de luz sobre esos tejidos se provocaría su destrucción. Esto podría resultar muy útil, por ejemplo, para combatir las células cancerígenas, pero también se está investigando la posibilidad de utilizarlo en otras enfermedades como la degeneración macular y la miopía patológica. El Rincón de la Ciencia. Ciencia truculenta [Página web en línea].

Otra enfermedad clásica, frecuentemente asociada al vampirismo a efectos de este trabajo, es la anemia en el caso de las víctimas, que padecerían de un déficit en la cantidad o calidad de los glóbulos rojos de la sangre encargados de transportar el oxígeno a todo el cuerpo. (2007) Enciclopedia de salud, dietética y psicología. Definiciones [Página web en línea].

Este tipo de afección explica por qué en los supuestos se mostraba una severa palidez acompañada de intensa fatiga, cansancio y respiración entrecortada, los cuales son síntomas que se pueden explicar con este trastorno, que hace parte también del cuadro de una desnutrición, ya sea por falta de adecuada alimentación por las propias enfermedades, o la escasez que tenían por las guerras, o por ayunos con motivaciones

religiosas que tenían el objetivo de purgar los pecados y verse libre del peligro de la peste como frecuentaba ser la tradición expuesta por el texto de Calmet (2009).

Uno de los tipos de anemia que destaca la explicación de la necesidad de sangre en los vampiros, es el caso de la anemia hemolítica, esta variación es una afección en la cual el cuerpo no tiene suficientes glóbulos rojos sanos. Los glóbulos rojos proporcionan el oxígeno a los tejidos del cuerpo, pero en este tipo de afección los glóbulos rojos en la sangre se destruyen antes de lo normal. Esto ocurre cuando el sistema inmunológico toma de manera errónea a sus propios glóbulos rojos como sustancias extrañas. Entonces se desarrollan anticuerpos contra estos glóbulos rojos, quienes terminan atacándolos y causando su fin prematuro. (2013) University of Maryland Medical Center. Índice Médico De la Enciclopedia – Español [Página web en línea].

Entre los síntomas más destacables que esta enfermedad produce está la palidez general en el anémico esto nos permite pensar en esa característica que resalta en la imagen clásica del vampiro, que tiende a carecer de color y ser siempre muy pálido. En ocasiones esta enfermedad tiende a tratarse con transfusiones de sangre, para reemplazar los glóbulos perdidos, de lo cual se presume que por eso los pacientes tienen ansiedad por la sangre.

En la antigüedad la terapia médica para las anemias incluía beber sangre de otros animales, pero los ácidos en el estómago tienden a destruir la sangre causando que el anémico tuviera que ingerir más cantidad que la que se necesita vía intravenosa. (2013) University of Maryland Medical Center, Índice Médico De la Enciclopedia – Español [Página web en línea].

Otra afección que si bien no se manifiesta en el vampirismo formará parte de las características principales en ciertos personajes del guión de la miniserie de nuestro trabajo de investigación es la heterocromía. Esta es definida como “ojos de diferente

color en la misma persona”. (2013) Biblioteca Nacional de Medicina de EE.UU. Temas de Salud [Página web en línea]. En la mayor parte de los casos de heterocromía, un ojo puede cambiar de color después de ciertas enfermedades o lesiones, esto puede estar causado por una enfermedad, síndrome o debido a una lesión, no obstante lo común es que sea una afección hereditaria. (2013) University of Maryland Medical Center. Índice Médico De la Enciclopedia – Español [Página web en línea].

Además de estas características explicadas, las cuales serán las principales para desarrollar los personajes en el guion de la miniserie del presente trabajo de investigación, se empleará el término de semivampirismo, planteando éste como dos tipos distintos que se explicarán en el siguiente cuadro.

Tabla 3. *Tipos de Semivampiros*

Tipos de Semivampiros	Explicación
Semivampiro por transfusión de sangre	Este tipo de semivampiro deriva de la transfusión de sangre de vampiro a un ser humano, provocando que en este se presenten las características de los vampiros.
Semivampiro de nacimiento	El semivampiro de nacimiento proviene de la unión genética entre un vampiro y un humano, heredando este las características del vampiro.

(Silva, 2013)

Las características mencionadas en el cuadro se refieren a las expuestas anteriormente en este punto.

Para poder contrarrestar la opinión de las autoras de esta tesis, referente a los semivampiros, se ha investigado en diversas fuentes electrónicas y bibliográficas, encontrando solamente blogs, de los cuales las autoras no pueden extraer información

por no ser veraz, quedando solo expuesto su punto de vista a ser empleado en el guion.

### **1.2.3 Creencia popular sobre el origen del vampiro**

Uniéndolo a la literatura, la cultura popular y la ficción audiovisual, se puede entender que para la cultura establecida, las siguientes características que se engloban en este tema, conforman la unión de las causas que originan a un nuevo vampiro.

No todos los difuntos sirven para convertirse en revivientes, únicamente las personas con las siguientes características pueden llegar a serlo:

- Los suicidas, debido a que no eran enterrados en tierra consagrada.
- Las víctimas de la ‘maldición del siete’. El séptimo hijo varón o el séptimo hijo de un séptimo hijo. En Rumanía tenía más posibilidades de ser un *strigoi*, el séptimo o duodécimo hijo cuyos hermanos mayores eran todos del mismo sexo. O tener unas marcas de nacimiento como el hueso sacro pronunciado, abundante vello corporal y haber nacido encapuchado, es decir con la cabeza envuelta en parte de la membrana placentaria, o haber ingerido parte de la misma. Entre los eslavos también tenían mayor probabilidad de convertirse en vampiros los nacidos en sábado Santo.
- Quienes practican el mal. Ciertos brujos y brujas, los asesinos y la gente de vida disoluta en general.
- A causa de la hechicería o del mal de ojo.
- Ser atacado en vida por un vampiro y ser “infectado” por él.
- Los cadáveres impuros. Los cuerpos de aquellos difuntos que por descuido de sus familiares han entrado en contacto con gatos negros y otros animales tradicionalmente rodeados de una aureola supersticiosa. (2009) Quo. Ser humano [Página web en línea].

A estas características complementarias entre sí, para que un ser humano se convierta en vampiro, se le agregan las nombradas por Marigny, quien abarca desde los primeros registros de vampiros hasta las películas del año 1992, donde se distinguen las siguientes formas básicas para ser un vampiro:

- **Por muerte prematura o violenta:** En la antigua Grecia en donde se denominaban vrykolakas o brucolacos a los así originados, al igual que entre búlgaros y eslavos, así como en ciertas culturas africanas y en Indonesia, se creía que los niños, adolescentes y en general las personas que habían tenido una muerte prematura o en circunstancias anormales, por suicidio o violencia, podían convertirse en fantasmas vagabundos o vampiros.
- **Por incumplimiento de rituales funerarios y religiosos:** En Bulgaria y Rumanía también se creía que alguien se puede convertir en vampiro después de su muerte, si los que se deben ocupar de preparar y vigilar debidamente el cadáver no cumplen bien su tarea y no impiden que un animal, especialmente un perro o gato, e incluso una persona pasen sobre el mismo. Esta creencia es similar a la de los hindúes que consideraban los espíritus o *Pitrs* que se encuentran a la espera de reencarnar pueden convertirse en vampiros si nadie les recuerda y realiza los rituales funerarios de rigor conocidos como *shraadh* y que son para facilitar su reencarnación.
- **Como maldición por acciones criminales o sacrílegas:** En la antigua China también se creía que se convertían en vampiros ciertos criminales, tradición similar a la existente entre los eslavos y los griegos quienes creían que los vampiros eran brujas o personas que se habían rebelado contra la Iglesia mientras estaban vivos, vendiendo su alma al diablo y que al morir sus cuerpos podían ser poseídos por demonios. A esta creencia ayudaron indudablemente los conceptos desarrollados por el cristianismo que, basados en la idea neoplatónica de la vida después de la muerte, fomentaron la idea de la corrupción del cuerpo y la supervivencia del alma hasta el día del Juicio Final, teniendo la posibilidad de acceder a este estado todos aquellos que

murieran arrepentidos de sus pecados y que hubieran recibido los últimos sacramentos.

- **Por mordedura de un vampiro:** Según casi todas las tradiciones, especialmente entre los eslavos, aquella persona que moría después de ser mordida por un vampiro se convertiría a su vez en uno. Los escritores ocultistas aducen que esta manera solo es posible si hay aceptación por parte de la víctima. Los autores de literatura de ficción le han dado a esta manera una connotación sexual muy intensa, muy atractiva para propósitos dramáticos, (1993, p.139).

Estas características que se le han atribuido a lo largo de los años a los vampiros cambian según el autor, mitología o folklore del lugar, en algunos casos refutan la naturaleza del vampiro tradicional original, constituido por obras de la literatura, en especial la novela *Drácula* de Bram Stoker y las películas basadas en ella, así como en comics y videojuegos. Se intentará englobar, a continuación, otros tipos de características para darle la corporeidad a este tipo de personaje empleando algunas ya preestablecidas por los novelistas y libretistas de cine o diseñadores de videojuegos. Las características son:

- Fueron humanos mortales, no obstante al transformarse permanecen en un estado entre la vida y la muerte, de ahí que se les llame no-muertos o revinientes, como lo plantea Stoker en su novela *Drácula* (1897).
- Su principal alimento es la sangre de sus víctimas, aunque hay descripciones como las del abate Calmet (2009), en el *Tratado sobre vampiros* que revelan que la sangre no era la base de su sustento, sino el fluido vital humano, o la energía psíquica.
- No se reflejan en los espejos ni tienen sombra, tal vez como una manifestación de la carencia de un alma. Este atributo no es universal, como lo expone Marigny en *El despertar de los vampiros*, al referirse al vampiro griego *Vrykolakas*, el cual gozaba tanto de sombra como de reflejo.

- Son indestructibles por medios convencionales y son extremadamente fuertes y rápidos pero se debilitan junto a las corrientes de agua, como se aprecia en la película del director Sommers, *Van Helsing* (2004).
- Los vampiros son vulnerables a la luz del sol. En algunas novelas y películas no solo pueden resistir la luz del sol, sino que en algunos casos podían viajar a otro pueblo y llevar allí una vida normal, como se ve en la saga de *Casa de la Noche* de PC. Cast y K. Cast (2007).
- Ciertas costumbres sustentan que un vampiro no puede entrar en una casa si no es invitado por el dueño, pero que una vez es invitado puede entrar y salir a placer como lo muestran Smith y Williamson, en *The Vampire Diaries* (2009).
- Poseen una aproximación con la magia, en especial con la magia negra y concretamente la necromancia, siendo capaces de dominarla con mayor facilidad que el hechicero no vampiro más diestro, esto también se ve en la saga de *Casa de la Noche* de PC. Cast y K. Cast (2007).

Las presentes, en conjunto, fueron establecidas con el fin único de delimitar el conocimiento público con respecto al mito sobre el origen de un vampiro, no obstante, se busca plantear una nueva perspectiva sobre este mundo mágico, entendiéndose por mágico aquello que no es real, buscando un reenfoque al unir o establecer la ciencia como una nueva magia.

### 1.3 LA MINISERIE

En cuanto a los géneros clásicos de la televisión, el menos empleado pero uno de los más populares es la miniserie. La misma se caracteriza por ser una historia contada en pocos capítulos.

En el siguiente concepto Gordillo indica:

La miniserie es un tipo de formato televisivo que posee una característica esencial como rasgo de identidad: su composición a partir de un número de episodios limitado, generalmente más de uno y menos de 15. Este rasgo de composición lo diferencia de otros géneros narrativos de ficción como el telefilme, que se presenta como una obra unitaria, o como otro tipo de series (de acción, dramáticas, telecomedias, *soap operas* o telenovelas), por el abultado número de episodios que las caracteriza. (2009, p.140).

Por su parte, Fernández explica que:

La miniserie consta habitualmente de entre dos y cuatro episodios (60 minutos por entrega) y todos tienen una única trama principal que va resolviéndose en cada emisión. Cada capítulo se cierra con un momento de clímax que genera una expectativa en el espectador que le ‘condena’ a ver el siguiente. (2010) El Mundo. TV [Página web en línea].

En relación con este concepto, Carrasco expone que “las miniseries son relatos fragmentados de ficción para televisión, estructurados en escasos episodios (dos o tres generalmente), con una trama principal que va resolviéndose a lo largo de las sucesivas entregas (...).” (2010) MHCJ. Géneros, Series, Televisión [Página web en línea].

De acuerdo a estas definiciones, este trabajo estará enfocado en el formato de miniserie con una cantidad promedio de 6 capítulos u episodios de 25 minutos cada uno, en este caso, para la hipertelevisión, teniendo como diferencia de la miniserie

para lo que se conoce como medio televisivo, la fragmentación de la pantalla. Otra diferencia muy notable para el género hipertelevisivo es que:

(...) las series de ficción tradicionales contaban con un grupo básico de personajes de los cuales uno tendía a distinguirse del resto (Lucy en I Love Lucy, el Marshall Matt Dillon en Gunsmoke, etc.). La simplicidad de estas estructuras se puede confrontar con series contemporáneas como ER, CSI Las Vegas, 24 o The Sopranos, en las cuales como mínimo más de diez personajes aparecen en más del 50% de los episodios. (Scolari, 2008, p. 5-6).

Estos conceptos suelen cambiar a medida que transcurre el tiempo, igualmente dependen de lo que se quiera mostrar en la miniserie utilizando diferentes temas como bibliografías, historias de la vida real, entre otros.

También en la actualidad podemos tomar lo que antes era una serie y convertirla en una miniserie, para así poder enganchar al público con esos temas que ya se han tratado y en los cuales el individuo ha perdido la atención. Por ejemplo; es el caso de la serie 24, la cual el 6 de mayo de 2014 se estrenó como una nueva temporada de la serie pero en formato de miniserie con el nombre de *Live Another Day*. (2013) Hoy Cinema. Actualidad [Página web en línea].

Como se ha descrito en párrafos anteriores, la miniserie debe cerrarse con un clímax para así incitar al espectador a seguir viendo el proyecto, en caso de que esto no suceda, lo que se quiere contar pierde validez e importancia en el público, generando así un quiebre entre lo que se quiere plasmar en la pantalla con lo que el público esperaba.

A su vez, algunos afirman que la miniserie es “una producción, habitualmente de gran presupuesto, y con un final prefijado”. (Zubiaurre, 2011) GECA. Archivos [Página web en línea].

### 1.3.1 Estructura y Evolución

Como todo género televisivo la miniserie cumple una estructura, dentro de esta distribución se busca contar una historia a lo largo de varios capítulos. Gordillo (2009) explica que:

La miniserie ofrece un relato dilatado en varios capítulos, con carácter profundamente serial, y con un desenlace absoluto en el último episodio. Se trata, entonces, junto con el telefilme, el producto de ficción televisiva que clausura claramente la diégesis comenzada en el primer capítulo. (p.141).

La miniserie posee un formato distinto a los demás géneros televisivos, la base de este género está en una buena historia argumentada, una historia que se cuenta con hechos concretos, sin alargar la trama de manera innecesaria:

(...) Formato de miniserie: algún suceso real (secuestros, asesinatos, desapariciones de niños, corrupciones políticas, etc.), con fuerte repercusión mediática, sirve de base argumental para series de pocos capítulos. El final, sujeto a los acontecimientos reales, es conocido por el espectador, por lo que la demora del desenlace no tiene sentido. Lo más llamativo de este tipo de series es que en la recreación de los hechos no se diferencian los detalles basados en la realidad de otros de carácter ficcional. (Gordillo, 2009, p. 147).

Según explica Carrasco, la miniserie:

Tradicionalmente se identifica como una producción ambiciosa desde el punto de vista formal (ambientación, decorados, exteriores, muchos extras...), reparto con actores y actrices famosos y una querencia por la adaptación de obras literarias, aunque también recree acontecimientos históricos o plasme la biografía de personajes célebres o populares. (2010) MHCJ. Géneros, Series, Televisión [Página web en línea].

Zubiaurre asegura que la miniserie tiene la siguiente estructuración:

Pocos episodios (2-4) en el caso de las superproducciones, con frecuencia basada en una obra literaria clásica, temática histórica, biográfica y fantástica, costos más altos que otras ficciones de TV, soporte cine, repartos de peso, escenarios naturales y exteriores, efectos especiales, coproducciones con participación de cadenas y productoras de distintos países, gran distribución internacional, alto nivel y carácter excepcional: TV acontecimiento, gran promoción. (2011) GECA. Archivos [Página web en línea].

Siguiendo estas definiciones, la estructura de una miniserie de manejarse entre pocos capítulos, no más de seis. Además, es importante, que en el último capítulo se cierre la diégesis de la historia comenzada en el primero. A su vez, la miniserie busca contar relatos históricos, biográficos, adaptaciones de obras literarias, siendo ambiciosa la búsqueda de locaciones, actores, entre otros para la producción de la misma.

La miniserie es un género televisivo que se conoce desde hace mucho tiempo, siempre ha tenido un amplio público de audiencia, sin embargo esto no lo protegió de irse extinguiendo a través de los años. Este género como producto ha sido muy:

(...) desarrollado durante la paleotelevisión. Los años 70 en Inglaterra y los 80 en España fueron especialmente fecundos para este producto televisivo, que a pesar de su éxito de audiencia fue desapareciendo poco a poco. Tal vez la fidelidad: del espectador seducido por la teleserie es más rentable si ésta posee un voluminoso número de episodios, por lo que la feroz competencia generada desde principios de los 90 en las televisiones públicas y privadas fue en detrimento del desarrollo de miniseries. (Gordillo, 2009, p. 141).

Pese a estos hechos, actualmente se comienzan a presentar miniseriados en países como Estados Unidos, tales como el caso de 24, mencionado anteriormente.

### 1.3.2 La Miniserie en Venezuela

Por varios años se han realizado miniseries de distintos géneros en Venezuela, entre las que se han transmitido en este país se encuentran las siguientes:

- **La Culpa de Ismenia:** miniserie de 3 capítulos de 60 minutos cada uno, transmitida por Venevisión en 1981. Original de César Miguel Rondón e Ibsen Martínez. Es una historia de misterio y suspenso. A una vieja y lujosa casona llega una joven y hermosa institutriz. Su misión: hacerse cargo de los pequeños de la casa ante la ausencia temporal de los padres. La vieja abuela, una matrona cargada de secretos y maleficios, será su principal rival. Contando siempre con la obediencia a ciegas del chofer y la criada de la casa. Buena parte del enigma está en descubrir quiénes de ellos están vivos, quienes no.
- **La Otra Historia de Amor:** miniserie de 10 capítulos de 60 minutos cada uno, transmitida por Venevisión en 1981. Original de César Miguel Rondón e Ibsen Martínez. La historia narra el enamoramiento sin fin ni sentido de un modesto vigilante con la más rutilante de las estrellas de la canción popular. Quiere la casualidad (o el destino) que en una noche de angustias ella llegue hasta la caseta del vigilante pidiendo auxilio. La circunstancia ya será suficiente para que nuestro héroe lance, cual moderno Quijote, toda la artillería de su disparatado amor. Y, lo más insólito, hasta el final permanecerá convencido de que logró su objetivo.
- **El Diácono:** miniserie de 6 capítulos de 60 minutos cada uno, de 1983. Original de César Miguel Rondón. Un joven diácono, a unto de ordenarse, conoce a una mujer que sacudirá todos los cimientos de su existencia.

Después de mucho dolor y reflexión decide sacrificarlo todo por ella. Pero una circunstancia trágica volverá a llenarle el alma de dudas.

- **Te Amaré Hasta la Muerte:** miniserie de 3 capítulos de 60 minutos cada uno, transmitida por Venevisión en 1983. Original de César Miguel Rondón. La frase puede ser un lugar común, repetida hasta el cansancio y sin comprobación alguna. Pero en esta historia la frase cobra una cruda y terrible realidad cuando Lucrecia, la esposa de Lorenzo, regresa desde la muerte para, en la que fue su casa, su cocina, su cuarto conyugal, atormentar (...) a Leticia, la joven, inocente y desprevénida nueva esposa de su marido. Las soluciones para un drama terrible y extremo suelen ser, a veces, igual de extremas y terribles, escalofriantes.
- **El boxeador:** miniserie de 10 capítulos de 60 minutos cada uno, transmitida por Venevisión en 1984. Original de César Miguel Rondón. A sus 35 años el Tato Urruticoechea es el fracaso en dos piernas. Todo lo que ha emprendido en la vida ha fallado. Excepto su hija Tita de 7 años, la única razón que tiene para cargarse de ánimos para enfrentar el nuevo día. Se desempeña como dependiente en una tienda de comida rápida, y redondea algo del ingreso familiar animando como payaso las fiestas de niños ricos, donde roba dulces y juguetes para llevarle a su pequeña. Pero lo que realmente le permite un dinero un poco más grueso entre tanta miseria es el boxeo: viejo y fracasado profesional, se arriesga algunas noches en peleas criminales donde suele terminar destrozado, derrotado y bañado en sangre. Un mal día, un grupo de empresarios inescrupulosos deciden contratarlo para enfrentarlo en una pelea importante contra un joven prospecto que aspira a mayores. Solo le piden que aguante un poco para ganar más dinero en las apuestas. Pero Tato, entendiendo que es su última oportunidad, decide jugarse el todo por el todo, así sea la vida, con tal de regalarle un instante de orgullo y dignidad a su hija.

El boxeador a lo largo de sus 10 capítulos, se convirtió en un suceso que conmovió hondamente a la teleaudiencia venezolana.

- **Los Últimos Héroe**s: miniserie de 10 capítulos de 60 minutos cada uno, transmitida por RCTV en 1989. Original de César Miguel Rondón. Protagonizada por la popular agrupación musical “Menudo”, cuenta la historia de un grupo de jóvenes que vive una aventura inolvidable en un campamento vacacional donde la magia, la música y el suspenso conviven con el drama y el feliz misterio que significa el despertar del amor adolescente.
- **La Raya de Cal**: miniserie de 10 capítulos de 60 minutos cada una, transmitida por RCTV en 1990. Original de César Miguel Rondón e Ibsen Martínez. Ambientada en el mundo del béisbol profesional, la historia cuenta las ambiciones de un joven humilde, habilidoso shortstop, promesa indudable de las Grandes Ligas, que ve en riesgo su futuro profesional cuando cae en las redes de la hermosa, joven y rica hija del propietario del equipo al cual pertenece. Ella, como tantas veces ocurrió antes, se encapricha con él. Y poco valdrán los consejos y advertencias del veterano coach del equipo –otro joven también promisorio que lo perdió todo al caer en los embrujos de la bella- porque nuestro protagonista encuentre la verdad de la vida y de la pelota, en estos casos no siempre redonda... (2013) César Miguel Rondón. Biografía. [Página web en línea].

Con respecto a este punto, no se ha encontrado mayor información sobre miniseries actuales, así como ningún otro proyecto hipertelevisivo en el país. Hasta los momentos, con la información buscada, se han encontrado nombres de proyectos de seriados con particularidades de miniserie que se han grabado en Venezuela, sin embargo, no son proyectos con características de la hipertelevisión. Entre ellos se encuentran: Planeta de seis, Los últimos del 2001 de Alberto Arvelo, El Imperio de los Piratas del 2003 de Luis Britto, entre otros.

## 1.4 FICCIÓN

### 1.4.1 Ficción y características

Hoy día la ficción es muy utilizada, tanto en el cine como en la televisión, en sus géneros y formatos para entretener al espectador con sus relatos ficticios en todas sus formas. Fernández dice de la ficción:

(...) entre los géneros que componen la parrilla de cualquier cadena de televisión, aquí y en el resto del mundo, la ficción en sus diversos formatos y géneros (cine o ficción seriada) es, junto con la información y los 'magazines', la que ocupa más horas de programación. Además, es un género fácil de colocar en la parrilla, ya que sus resultados de cuota de pantalla resultan generalmente positivos en casi todas las franjas horarias. (2010) El Mundo. TV [Página web en línea].

La ficción como género audiovisual se relaciona con la simulación, la ilusión de la fantasía, la paradoja o la mentira. Como esencia esta categoría posee la capacidad de presentar una historia inventada de forma que el público llegue a creerla o sentirla como una verdad momentánea. (s.f.) Gobierno de España. Televisión [Página web en línea].

Variedades de conceptos se han dado de este género televisivo, pero todos llegan a la misma conclusión:

La noción de ficción identifica al acto y consecuencia de fingir (es decir, de permitir la existencia de algo que, en realidad, no aparece en el plano real). En este sentido, se puede decir que una ficción es una cosa que ha sido fingida o bien, que se trata de un invento.

Una ficción es, por otra parte, toda obra literaria o trabajo cinematográfico que narra hechos imaginarios (...). Por eso, por ejemplo, puede hablarse de libro o película de ficción. (s.f.) Definición de ficción. Definicion.de [Página web en línea].

Se concibe la ficción televisiva como un producto seriado, es decir, en episodios, bien sean series, películas, telefilmes y telenovelas. Esto permite rentabilizar y abaratar los costes de producción de las mismas. Además, este género facilita el fenómeno de la repetición, bien con reposiciones de series completas, como de episodios concretos. (s.f.) Definicion.de. Iniciales [Página web en línea].

El género de ficción cuenta con elementos y características que lo identifican, Gordillo (2009) expone en su trabajo lo siguiente:

Los programas televisivos de ficción brindan un conjunto de fórmulas heterogéneo y variable, sujeto a modas, tendencias y cambios en los gustos de la audiencia. Por ello es necesario considerar a la producción ficcional de televisión como un hipergénero que ofrece diversos subgéneros y formatos. (Gordillo, 2009, p. 100).

Entre las propiedades que posee la ficción se halla que este es un género que abarca más tiempo en la parrilla de programación, entendiéndose siempre que esto sucede en los casos de canales de televisión dirigidos al entretenimiento del televidente.

Es importante tener en cuenta que este género está destinado, según Carrasco: “(...) al entretenimiento a través del relato ficticio en todas sus formas, siendo otra de sus características básicas la de presentarse como ‘producto enlatado’ (bien grabado en video, bien rodado en cine), lo cual [ofrece] escasos costes.” (2010) MHCI. Géneros, Series, Televisión [Página web en línea].

Una de las características más importantes que no se puede olvidar de la ficción televisiva, es que no existe un perfil de televidente concreto. Solo se hallan excepciones en aquellos casos donde los formatos están claramente dirigidos a los más pequeños, el resto de producciones suelen ir dirigidas a todos los públicos. (s.f.) Gobierno de España. Televisión [Página web en línea].

## 1.4.2 Técnica y estructura

Para efectos de este trabajo se piensa realizar un miniseriado de ficción, pero antes de entender la estructura de este género debe tomar en cuenta ciertas consideraciones que debe tener el autor de ficción al crear su obra y el espectador a la hora de adentrarse en la historia.

Todo autor, al escribir una obra de ficción, tiene la libertad de usar escenarios imaginarios, a su vez, puede mezclar elementos de la realidad con otros pertenecientes a lo ficticio.

Al estudiar todas estas obras ficcionarias, se debe tener presente que:

(...) no se escriben ficciones para eludir, por inmadurez o irresponsabilidad, los rigores que exige el tratamiento de la verdad, sino justamente para poner en evidencia el carácter complejo de la situación (...). Al dar un salto hacia lo inverificable, la ficción multiplica al infinito las posibilidades de tratamiento. La ficción no es, por lo tanto, una reivindicación de lo falso.

Aun aquellas ficciones que incorporan lo falso de un modo deliberado o fuentes falsas, atribuciones falsas, confusión de datos históricos con datos imaginarios, etcétera, lo hacen no para confundir al lector, sino para señalar el carácter doble de la ficción, que mezcla, de un modo inevitable, lo empírico y lo imaginario. Esa mezcla, ostentada solo en cierto tipo de ficciones hasta convertirse en un aspecto determinante de su organización, (...) está sin embargo presente en mayor o menor medida en toda ficción (...). (Saer, 2006) Abanico [Página web en línea].

Es sumamente importante tener en cuenta, a la hora de realizar la obra ficcionaria, que este término no se maneja como sinónimo de fantasía o de irrealidad sino como una historia futurista donde aparecen seres de otros planetas o personajes semejantes, así como también una novela histórica que narra acontecimientos que nunca han tenido lugar en la realidad. (s.f.) Definicion.de. Iniciales [Página web en línea].

Una vez entendidas estas técnicas y aclaraciones, puede adentrarse en la estructura que posee la ficción como todo género televisivo:

Es importante aclarar en este punto que ficción no implica la posibilidad de que ocurra cualquier hecho, sino que todo tiene que tener un sentido; de otro modo, se trataría de una obra mal acabada. Cada historia, se base en la realidad o presente una alternativa imaginaria, debe contar con una estructura y una coherencia, donde todos los hechos que allí acontezcan sean “realistas” desde el punto de vista del universo que en ella se pinta. (s.f.) Definicion.de. Iniciales [Página web en línea].

Para este punto es bueno ver la ficción como un concepto generado en la Antigua Grecia por Aristóteles y Platón, quienes plantean este género vinculándolo a la idea de mimesis:

Según se cuenta, el filósofo francés Paul Ricoeur dividió la mimesis en tres fases: la primera consiste en la estructuración del texto y la organización y presentación de la trama. La siguiente etapa gira en torno al propio desarrollo del contenido, mientras que la última fase es la reconfiguración del material que está a cargo de los lectores. (Saer, 2006) Abanico [Página web en línea].

Cabe resaltar que el lector o espectador, al interesarse por una obra de ficción, acepta respetar un pacto ficcional, el cual lleva a aceptar la historia sin cuestionar la falsedad de lo que se presenta. (s.f.) Definicion.de. Iniciales [Página web en línea].

Otro aspecto a considerar dentro de la estructura del género ficcional es que:

La ficción televisiva se rige por una división estandarizada, por unos parámetros fijos, que responden a la hibridación y contaminación de dramaturgias, a las propuestas de realización, a la duración (30, 60, 90 minutos o más), a los modelos de producción, al número de entregas (dos capítulos, 13 capítulos, 290 capítulos...), a los estilos narrativos, etcétera. De ahí que oigamos o leamos términos como serie, miniserie, ‘sit com’, telenovela, ‘TV movie’, serial. (Fernández, 2010) El Mundo. TV [Página web en línea].

Es relevante tener presente que entre la ficción se encuentran varios géneros literarios, como lo es el fantástico, (dentro del cual se incluyen las obras de ciencia ficción, las novelas de caballería, los cuentos de hadas, de terror y fantasía heroica) la novela romántica y la novela negra (historias de detectives o novelas de espías). (s.f.) Definicion.de. Iniciales [Página web en línea].

Existen unidades que utilizan la ficción como complemento de su trama, estas son obras que se convierten en híbridos entre la ficción y la realidad y se conocen como materiales de no ficción (*non fiction*) y periodismo narrativo, los cuales suelen combinar detalles ficticios con otros que son auténticos. (s.f.) Definición de ficción. Definicion.de [Página web en línea].

Cuando se habla de este género tan común, automáticamente es asociado a los formatos seriales, debido a que:

Cualquier acercamiento a la ficción televisiva obliga a detenerse en el concepto de serialidad. Durante los primeros años del medio ya se comprobó el poder fidelizador de la producción en serie. Desde entonces, ficción, televisión y serialidad han organizado un trío prácticamente inseparable, que preside los productos más populares, longevos y emblemáticos. (Gordillo, 2009, p. 102).

### **1.4.3 Ficción como formato de Hipertelevisión**

Según Gordillo, la ficción vista como formato de hipertelevisión se divide de acuerdo a su tipología, donde “los distintos formatos que se incluyen dentro del hipergénero de la ficción televisiva conviven los que corresponden a modelos de producción y programación (...). Dentro del primer grupo podrían considerarse los siguientes tipos de formatos ficcionales”:

- **Telecomedia o comedia de situación.** Posee una duración cercana a los 25 minutos, con una estructura narrativa episódica y un número de personajes fijos y limitados.
- **Soap-opera.** Programa dramático de carácter serial por arcos de episodios, y final abierto. El número de episodios puede cubrir varias temporadas durante períodos intermitentes de tiempo. Cada capítulo oscila en torno a 45 o 50 minutos de duración.
- **Telenovela.** Formato dramático con estructura serial y final cerrado. Posee un abultado número de episodios concentrado en una única temporada, y su duración corresponde a una hora televisiva.
- **Antología.** Serie de capítulos independientes que no poseen elementos de la historia en común: ni personajes, ni espacio, ni el momento temporal coinciden de una entrega a otra. Solamente el género y la temática general los unifica.
- **Series dramáticas o de acción.** Pueden contemplar fórmulas seriales o mixtas. Responden a un formato con una duración igual o superior a 45 minutos.
- **Miniserie.** Son series dramáticas con un limitado número de capítulos concebidos con estructura serial. Sus antecedentes están en el cine y en la novela, acercándose muchas veces a esta última desde el punto de vista de los contenidos, ya que la miniserie constituye un formato ideal para las adaptaciones literarias.
- **Telefilme o tv movie.** Es un relato unitario e independiente con una duración en torno a los 90 minutos. Su modelo de referencia es el largometraje

cinematográfico de ficción, aunque les separan diferencias en relación a los procesos de producción y en la configuración narrativa.

- **Teleteatro o teatro filmado.** Son piezas independientes que provienen de adaptaciones teatrales para televisión, respetando las unidades dramáticas o filmaciones teatrales a partir de representaciones en la sala ante el público. (2009, p. 205).

Para este Trabajo Especial de Grado, se ha tomado en cuenta del hipergénero de la ficción televisiva, el formato de miniserie, empleando la ficción para narrar la historia de una familia de vampiros y semivampiros.

#### **1.4.4 Nuevas tendencias en la ficción**

Con el avance en las etapas de la televisión, la ficción también se ha ido adaptando, moldeándose a los nuevos medios y su forma de transmisión, generando nuevos accesos de los programas de ficción en la televisión:

Los nuevos rumbos de los programas televisivos ficcionales vienen marcados por la tendencia posmoderna más extendida en la cultura popular y de masas: la hibridación de contenidos y fórmulas estilísticas. En la neotelevisión esta predisposición surge de forma innovadora pero en la hipertelevisión se afianza llegando a tener un alcance casi revolucionario. (Gordillo, 2009, p.144-145).

## **II. MARCO METODOLÓGICO**

### **2.1 FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Cómo desarrollar una miniserie de ficción sobre vampiros bajo el formato propio de la hipertelevisión en Venezuela?

Es importante para desarrollar una miniserie, previamente definir el tópic y el formato con los cuales se trabajará, para poder delimitar la búsqueda de información sobre los mismos. Para el presente proyecto, los temas tratados fueron: hipertelevisión, ficción y vampirismo, cuyas definiciones y características facilitaron el proceso de elaboración del proyecto general de la miniserie.

La base de todo guion literario está sustentada en la trama o historia del mismo, en donde su idea debe siempre responder a tres características: qué es aquello que lo hace distinto, por qué el público se va a sentir atraído y qué se quiere expresar con esta historia, para poder tener un argumento sólido donde, a partir de ahí, se pueda empezar a redactar el tratamiento, la sinopsis y la escaleta del guion literario.

Posterior a este proceso, se debe hacer una revisión del guion literario para ver si cuenta con todas las características del género de ficción y el formato de la hipertelevisión.

Una vez que el guion esté perfectamente construido y estructurado, se procede a elaborar las tres etapas de producción: preproducción, producción y postproducción.

## **2.2 OBJETIVOS**

### **2.2.1 Objetivo General:**

Realizar el guion de una miniserie de ficción sobre vampiros usando el formato propio de la hipertelevisión.

### **2.2.2 Objetivo Específicos:**

- Identificar la definición de hipertelevisión y sus características.
- Establecer las características de los vampiros a utilizar en el guion de la miniserie.
- Indagar sobre las miniseries realizadas en Venezuela anteriormente.
- Identificar la definición de ficción y sus características como formato de hipertelevisión.

## 2.3 TIPO Y DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

Para este proyecto se usará la investigación exploratoria, como tipo de investigación principal. En *Metodología de la Investigación* en el año 2006, Hernández Sampieri, señaló que una investigación es exploratoria “cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado o que no ha sido abordado antes”.

El tipo de investigación de este proyecto es exploratorio, debido a que los temas aquí empleados, tanto la hipertelevisión como el miniseriado de ficción, no han sido estudiados en Venezuela.

El diseño de investigación empleado en este Trabajo de Grado es el documental, siguiendo lo establecido por Fidias en *El Proyecto de Investigación*, donde indica que:

La Investigación documental es un proceso basado en la búsqueda, recuperación, análisis, crítica e interpretación de datos secundarios, es decir, los obtenidos y registrados por otros investigadores en fuentes documentales: impresas, audiovisuales o electrónicas. Como en toda investigación, el propósito de este diseño es el aporte de nuevos conocimientos. (2012, p. 27).

Como lo indica Fidias, en este trabajo de investigación se busca aportar nuevos conocimientos. Para este proyecto sobre la hipertelevisión, se tomó en cuenta a autores como Carlos Scolari e Inmaculada Gordillo para tal propósito.

## **2.4.JUSTIFICACIÓN**

La realización de este guion permitirá adentrarse en el uso de las nuevas plataformas audiovisuales, lo cual sería una apertura para este campo en el país. Este proyecto promoverá la elaboración de una Producción Nacional, fuera de los medios tradicionales, alentando al público venezolano e internacional a sumergirse en este medio, así como, nivelar los contenidos de Producción Nacional en la televisión venezolana al ser elaborados en el nuevo medio de hipertelevisión.

Para este proyecto se contó con recursos temporales, contacto con productores de material audiovisual, así como contacto con especialistas en narrativas hipermediáticas que permitieron llevar a cabo el proyecto hasta la preproducción de su capítulo piloto, permitiendo que aquel que cuente con los recursos económicos pueda ejecutar el proyecto en su modo de producción audiovisual.

Los principales gastos comprendieron los equipos necesarios para la realización de este proyecto (computadoras, cámaras, teléfonos), programas para su elaboración (Celtx, Suite de Microsoft Office, Suite de Adobe, entre otros), libros para su creación (elaboración y bibliográficos), así como otros gastos que permitieron la realización del mismo (viáticos para pasajes, comidas, consumibles, etc.).

La investigación es factible puesto que podría abrir camino en las series de televisión, temática que a nivel nacional no ha sido explotada y su manejo a lo largo de los años ha sido empleado en el esquema tradicional que envuelve las telenovelas; así como permitirá beneficiar a todos aquellos que deseen incursionar en este ámbito (personas o instituciones) al poseer una preproducción como referencia que les permitirá vislumbrar cómo trabajar en este campo a nivel nacional.

El objetivo de este proyecto es traer la innovación que se ha dado en los medios internacionales a los medios nacionales, al glocalizar contenidos (adaptar contenidos a la cultura local) incorporando nuevos formatos a las producciones nacionales. Se

busca, además, influir en estas generaciones caracterizadas por subculturas al metaforizar realidades vividas y generar una mayor ansia y deseo que caracterizan productos exitosos, rescatando así la producción en la televisión nacional.

Se tiene la finalidad de incorporar personajes más realistas, enigmáticos y menos estereotipados. Nutriéndonos de los fantasmas narrativos del pasado podremos mostrar una historia que toque las más profundas fibras del espectador, añadiendo el uso de la división de pantalla con detalles característicos de la realidad aumentada (uso de elementos de la realidad con elementos virtuales).

Del mismo modo, el proyecto es una coproducción entre las autoras de la tesis, cuya unión de recursos monetarios, temporales, físicos, cognoscitivos y creativos se complementan para hacer posible esta propuesta audiovisual.

## **2.5 DELIMITACIÓN**

La precisión de la interrogante formulada en este proyecto se abarcará desde dos temáticas: las que corresponden internamente al guion literario de la miniserie y las que afectan externamente al producto audiovisual.

Se estipula que el alcance del guion tenga una delimitación de espacio en la sociedad ficticia de seres sobrenaturales creados para este guion, entendidos como vampiros y semivampiros, teniendo establecido geográficamente a Venezuela en un lapso de tiempo que de los años 40 a los años 90, para darle más solidez a la diégesis del guion.

En cuanto a la delimitación de la investigación, se establece el alcance en poseer el acceso a los medios hipermediáticos. La población está delimitada en un público meta de personas jóvenes y adultos tempranos, que comprenden las edades entre 18 y 25

años, para seguir de este modo lo establecido en la actual Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión (RESORTE).

El lapso o duración de este estudio se da entre Octubre 2011 hasta Mayo 2014 en Venezuela. A efectos de este proyecto, la delimitación temporal será la actualidad, puesto que no se estudia un periodo determinado sino, más bien, se estudia un proceso que está ingresando al mundo audiovisual.

## **III. BIBLIA DEL GUION**

### **3.1 FICHA TÉCNICA**

**Formato:** Miniserie Hipertelevisiva

**Género:** Ficción

**Número de episodios:** 6

**Duración:** 25 minutos

### **3.2 IDEA**

Tres generaciones de una familia, tras una serie de hechos desafortunados, luchan y tratan de sobrevivir en un mundo donde una Organización no quiere que sigan existiendo.

### **3.3 TRATAMIENTO**

Wladimir Zertrug y Judith Herzog se conocen en 1943, mientras Alemania se encontraba bajo el dominio nazi. Judith llega a casa de Wladimir y sus padres con el propósito de esconderse con una familia alemana para no ser descubierta por los oficiales nazis.

Un año después, cuando las familias nazis recibían a los oficiales que iban en busca de sótanos que sirvieran como refugios antibombardeos, descubren a Judith. Este hecho provocó la muerte de los padres de Wladimir por aceptar una judía en su casa, también obligó a Wladimir a enlistarse en las tropas nazis mientras que Judith fue llevada a un campo de concentración en el mismo país.

En 1945, Wladimir, por órdenes del General superior Byron, es llevado a supervisar el campo de concentración Buchenwald, donde se reencuentra con Judith, llevada allí tras su captura.

Al reencontrarse, Wladimir le plantea a Judith huir del campo de concentración, esto provoca molestias en Byron, puesto que anteriormente ya había huido el supervisor de este campo de concentración. Al enterarse de que estos huyeron, Byron ordena la captura inmediata de ambos.

Hitler se entera de la ineficiencia de Byron en mantener bajo control a sus oficiales y le advierte a este que si no los encuentran podría morir. Tiempo después y sin encontrar a Wladimir ni a Judith, Byron recibe una visita de unos oficiales, quienes lo llevan lejos, hasta Italia por órdenes de Hitler, dejándolo mal herido al borde de la muerte.

Una familia italiana de vampiros de apellido Rossi, encuentra a Byron en las afueras de sus tierras, al verlo tan gravemente herido y sabiendo que no tiene esperanzas de sobrevivir, lo convierten en vampiro. Byron no recibe de buena manera este acto y luego de un tiempo acaba con esta familia sin darse cuenta de que una persona sobrevivió.

Byron, en su afán por dejar de ser vampiro, ya que la sangre solo le trae el recuerdo de su familia asesinada, crea una Organización de nombre AVH (Agency of Vampires Hunter, por sus siglas en inglés) en Venezuela y otras cinco ciudades del mundo, para estudiar la manera de dejar de serlo y para acabar con todos los vampiros existentes, siguiendo con estudios en niños, debido a los conocimientos previos que obtuvo en los campos de concentración de los que estaba encargado.

Wladimir y Judith, durante años huyendo, tienen a sus tres hermosos hijos (Alize, Elize y Venner) y llegan a Venezuela. Así, mientras ellos hacían sus vidas, Byron año tras año, aumentó sus fuerzas y continuó con el seguimiento de ambos, para vengarse de ellos por sus actos que provocarían en él tan grande desgracia que está viviendo, encontrándolos y vigilándolos hasta que los niños cumplen sus diez años.

Inesperadamente un día, Byron y dos de sus hombres, llegan a casa de Wladimir y Judith, estos logran esconder a los niños en una trampilla que se encuentra en la sala. Al llegar, Byron amenaza a Wladimir, como este no le quiere decir dónde se encuentran sus hijos, en venganza, Byron lo mata, inmediatamente ordena a sus hombres que se encarguen de Judith.

Finalmente encuentra a los niños y se los lleva consigo hasta su laboratorio, donde experimentaría con ellos. Byron, le ordena a Jhon, uno de sus empleados secuaces, que experimente con los niños inyectándoles su sangre de vampiro, siempre con el

deseo de estudiar sus reacciones y encontrar la manera de hacer desaparecer todos esos síntomas pertenecientes a los vampiros.

Nessa Rossi es la única sobreviviente del ataque de Byron a su familia, ella desea traer de vuelta el mundo mágico conformado por vampiros, con el cual acabó Byron. Lleva años estudiando la manera de traer de vuelta al mundo mágico y, a la vez, cumplir su propósito de vengarse de Byron.

Para esto, dulcemente enamora a Jhon, empleado secuaz de Byron, prometiéndole ayudarlo a encontrar la cura que él y Byron están buscando. Luego de unos meses, Jhon le cuenta toda la historia de Byron a Nessa, y le dice las razones por la cual lo ayuda. Ella le plantea darle la solución a cambio de que le dé a los niños, diciéndole que en ellos no encontrará la solución.

Jhon le cree a Nessa y le plantea a Byron llevar a los niños a una parte exterior al laboratorio donde se encuentran, llevarlos hasta un parque para poder estudiar sus acciones en las afueras de la Organización con personas que los niños no hayan visto antes para que no se sientan estudiados y puedan actuar con más naturalidad. Una vez en el parque, todas las personas que estaban con los niños son atacados, llevándose así a los niños.

Los niños se encuentran en la casa de Nessa cuando esta llega y les explica lo que ha sucedido, contándoles que los han convertido en semivampiros al hacerles transfusión de sangre de vampiro. Luego de esto, Nessa se encuentra con Jhon para darle las gracias por su ayuda, agregándole que lamenta que esté involucrado en todo el asunto porque de verdad había disfrutado estar con él. Jhon no le entiende y le pide su parte del trato, la cura para Byron. Nessa le explica que todo ha sido una venganza contra Byron por acabar con su familia.

Jhon, muy molesto por lo sucedido le pide a Byron que lo convierta para poder seguir a los trillizos y a Nessa durante los años y poder vengarse, junto con él, de todos ellos. Una vez aceptada la propuesta por Byron, Jhon se inyecta su sangre y se convierte en semivampiro, así, durante años sigue a la familia.

Los trillizos crecen, hasta graduarse de la universidad. Los tres trabajan en el laboratorio de Nessa y la ayudan en su intento de traer de vuelta el mundo mágico. Elize conoce en el laboratorio a Eduardo, un chico nuevo de su departamento. La imposibilidad de ella de conocer algo distinto, y la predisposición hacia las personas, la llevan a enamorarse de él y más adelante a tener una hija: Klío, quien nace semivampiro ya que Elize es de raza vampírica y Eduardo es un ser humano. Jhon no

tarda en enterarse de esto y se lo cuenta a Byron, quien al convertirlo le puso como condición avisarle cualquier acontecimiento extraordinario que ocurriera en la familia.

Luego de cumplir sus 15 años, los trillizos se dirigen a la Organización AVH, para buscar la manera de acabar con ella. Ese mismo día, Eduardo se va a trabajar y deja a Klío con la señora de servicio, María. Jhon aprovecha esta oportunidad y secuestra a Klío, llevándosela a Byron. Cuando Eduardo llega a su casa y nota que se han llevado a Klío, busca ayuda en Nessa. Ambos se dirigen a donde están los trillizos para encontrarse antes de atacar la Organización.

Eduardo llama a Elize cuando va en camino con Nessa para contarle lo sucedido. Todos se encuentran en las afueras de la Organización cuando deciden dividirse para que las mujeres (Alize, Elize y Nessa) busquen a Klío y para que los hombres (Venner y Eduardo) busquen la manera de destruir esta sede de los AVH.

Una vez adentro cada grupo toma su camino. Las mujeres agarran hacia la zona oeste, mientras los hombres van por la zona este. Alize, Elize y Nessa se dividen en los tres caminos que encuentran, donde Alize llega hasta el sitio que se encuentra Klío, mientras que Nessa llega hasta el área donde se encuentra la oficina de Byron, donde lo escucha hablando con los empleados encargados de Klío, a quienes les comenta que debe ir con Jhon a otra sede a buscar unos implementos necesarios para trabajar en ella.

Mientras tanto, Venner y Eduardo en la zona este, se encuentran con la sala donde experimentaban con ellos cuando eran pequeños, esto funciona en Venner como incentivo para acabar más rápido con la sede. Ambos se ponen a fabricar explosivos con las cosas de la sala de experimentos.

Mientras Alize rescata a Klío, llegan los empleados que están a cargo de ella. Sorprendiendo a Alize, uno de los empleados la apuñala en el corazón mientras esta se levantaba para irse con Klío. A l poco tiempo llegan Elize y Nessa que al ver a Alize tirada en el piso se enfurecen y acaban con todos los que estaban ahí presentes, rescatando a Klío y llevándose a Alize.

Una vez afuera de la sede, Venner y Eduardo ven que Elize tiene a Alize cargada en sus brazos y que del brazo de esta corre un hilo de sangre. Esto molesta a Venner quien se voltea y entra en la Organización para activar los explosivos. Acto seguido se ve el edificio explotar y a Venner saliendo del mismo.

Una vez que todos están en su lugar seguro, buscan la manera de acabar por completo con las cinco sedes restantes de la Organización AVH, buscando y pagando toda ayuda que puedan necesitar.

## **Episodio VI: Final Abierto**

### **Final I: No más monstruos en el armario**

Una vez sumergidos en su venganza, los Zertrug y sus aliados, notan que el poder de Byron es más grande de lo que creían, por un instante dudan si lo correcto es seguir, llegando a la conclusión de que, para conseguir la paz que tanto anhelan, tendrán que seguir.

### **Final II: Un ejército de 5 naciones**

Todos deciden dividirse y dirigirse a cada sede para acabar con todas a la vez, pero los planes no salen como esperaban, consiguiendo la muerte de varios miembros de la familia y la captura de otros.

### **Final III: Santo Grial**

Antes de acabar con la Organización AVH, descubren experimentos que realizaba Alize y que pueden traer de vuelta el mundo mágico. Luego de acabar con las sedes de la Organización, a través de cinco fetos manipulados genéticamente, logran traer de vuelta el mundo mágico.

## 3.4 DESARROLLO DE PERSONAJES

### 3.4.1 Alize

**Fecha de Nacimiento:** 12 de octubre de 1946.

**Rasgos Físicos:** Cabello color negro, piel blanca, ojos marrón claro, contextura delgada, buena figura. (Ver anexo 1).

Alize Zertrug, hija de Wladimir Zertrug y Judith Herzog, hermana trilliza de Elize y Venner. Es espontánea y se regocija con todo. Cada estímulo le produce una respuesta inmediata y todo le parece excitante y vigorizador.

Tiene conocimientos variados, logrando bien muchas cosas distintas. Se graduó de Medicina con sus hermanos e hizo una especialización de Microbiología. Alize es muy sociable y también se muere las uñas.

Posee una gran cantidad de talentos y está dotada con capacidades virtuosas así como destrezas prodigiosas. Es productiva, versátil, positiva, optimista y alegre. Desea experimentar cosas y tener una amplia variedad de vivencias.

A lo largo de la trama se convierte en consumidora ávida, materialista codiciosa, conocedora, establecedora de modas e indagadora de sensaciones nuevas.

Teme aburrirse y trata de aumentar su estímulo y excitación manteniéndose en constante movimiento y distrayéndose con algo entretenido y nuevo, aunque haga demasiadas cosas. Siente que nada la satisface, así que se vuelve desmedida.

Desea mantener su libertad y felicidad y evita perderse cualquier experiencia que valga la pena. Siempre está en una búsqueda constante de cómo traer de vuelta el mundo mágico, es la que desea esto tanto como Nessa.

Muere cuando va en rescate de Klío en manos de una de las científicas del Laboratorio AVH, sede de la Organización del mismo nombre que se encuentra en Venezuela.

Su muerte trae muchas reacciones por parte de su familia que desean vengarla.

### **3.4.2 Elize**

**Fecha de Nacimiento:** 12 de octubre de 1946.

**Rasgos Físicos:** Cabello pelirrojo, piel blanca, un ojo verde y otro azul, contextura delgada, buena figura. (Ver anexo 2).

Elize Zertrug, hija de Wladimir Zertrug y Judith Herzog, hermana trilliza de Alize y Venner. Nació el 12 de octubre de 1946. Estudió Medicina con sus hermanos y además hizo una especialización en Hematología. Es sarcástica, vivaz, alegre, estimulante, flexible y animosa.

Elize no hace más que pensar en los estudios, no es sino hasta que conoce a Eduardo que se atreve a aventurarse en el mundo del amor, volviéndose sensible, excitante y entusiasta respecto a cualquier tipo de experiencia.

Elize es una mujer extrovertida, orientada hacia el mundo real de las cosas y sensaciones. Es madre de Klío, siempre se preocupa por ella y Eduardo. Busca, al igual que sus hermanos, vengar la muerte de sus padres.

Al igual que Alize, posee una gran cantidad de talentos y está dotada con capacidades virtuosas así como destrezas prodigiosas. Es práctica, productiva, versátil y abarca numerosas áreas de interés. Asimilan a fondo las experiencias que vive.

Elize tiene una afección ocasionada por los experimentos que realizaron con ella en el laboratorio AVH: heterocromía, uno de sus ojos es azul y el otro es verde. Esta afección la heredaría después su hija Klío, producto de su amor con Eduardo.

Se vuelve incapaz de decirse no, de negarse cualquier cosa. Es hiperactiva, se la pasa en una actividad constante, haciendo y diciendo cualquier cosa que se les ocurra. En algunos momentos tiende a ser exigente e impaciente.

Desea mantener su libertad y felicidad al igual que su hermana, evita perderse cualquier experiencia que valga la pena, se mantiene motivada y ocupada, rechaza y rehúye del dolor.

Cuando ve la oportunidad de vengar la muerte de sus padres no lo piensa dos veces. Se pone en práctica para acabar con la sede de la Organización AVH que se encuentra donde vive: en Venezuela. Después de lograrlo, y luego de la muerte de Alize, se pone en entrenamiento para ser más fuerte y acabar con el resto de las sedes de la Organización.

### **3.4.3 Venner**

**Fecha de Nacimiento:** 12 de octubre de 1946.

**Rasgos Físicos:** Cabello rubio, piel blanca, ojos marrón claro, contextura delgada, figura definida. (Ver anexo 3).

Venner Zertrug, hijo de Wladimir Zertrug y Judith Herzog, hermano trillizo de Alize y Elize. Nació el 12 de octubre de 1946. Joven hermoso, alto y encantador. Seguro de sí mismo, se siente deseable y goza de una alta autoestima, adaptable, energético, atractivo encantador y popular.

Ambicioso para perfeccionarse, le gusta ser el mejor. Tiende a sobresalir, ser un buen comunicador, motivador y promotor, sabe cómo presentar algo en forma aceptable y atractiva. Tiene un sentido del humor especial así como un gran corazón aunque no lo demuestra siempre.

Se convierte en camaleón según el contexto al que se enfrente. Tiene problemas con el compromiso, con la intimidad, por eso no ha tenido pareja, así como con la deshonestidad y la falsedad.

Desea impresionar a los demás con sus aires de grandeza siempre tratando de aparentar ser mejor de lo que realmente es, tiende a ser narcisista y pretencioso con una gran expectativa grandiosa respecto a sí mismo y a su potencial. Tiende a ser exhibicionista.

Venner quiere vengar la muerte de sus padres, por lo que acepta unirse a Nessa, quien rescata a los trillizos de las manos de Byron. Venner estudia y se gradúa de medicina y luego se especializa en el área científica. En el laboratorio de Nessa aprende a armar explosivos, lo que serviría después para destruir la sede en Venezuela de la Organización AVH.

Junto con Alize descubre algunas de las sedes de la Organización AVH. Después de la muerte de Alize, y de convencer junto con Klío a Nessa, para destruir las sedes de la Organización, se pone a entrenar y a perfeccionar sus habilidades para estar preparado para el futuro encuentro con los AVH.

### 3.4.4 Byron (el Ángel de la Muerte)

**Fecha de Nacimiento:** 8 de agosto de 1913.

**Rasgos Físicos:** Cabello castaño oscuro, piel blanca, ojos color negro, contextura delgada, figura definida. (Ver anexo 4).

Byron Müller hombre alemán alto y elegante, hijo de Thomas y Sara Müller. No hay persona más decidida que él. Su vida se torna en venganza tras varios acontecimientos que ha tenido en ella.

Dueño de una pequeña tienda de costura donde unos judíos matan a su esposa e hija cuando intentan robar la misma. Esto lo lleva a enlistarse en las tropas nazis, como manera de vengar la muerte de ambas.

Por su ambición y buen trabajo lo nombran encargado de tres campos de concentración en Alemania: punto de reunión Bergen-Belsen, campo de trabajo Dachau, donde experimentaba con niños gemelos, y el campo de trabajo Buchenwald.

Fue por muchos sitios buscando y capturando judíos hasta que llegó a la casa de los Zertrug, donde encontró escondida en el sótano de la casa a Judith Herzog, matando a Bastian y a Lisa y obligando a Wladimir a enlistarse en las tropas nazis. Una vez que Wladimir está en su poder le ordena supervisar el campo de Buchenwald, lo que sería un grave error que provocaría su futura muerte humana.

Byron, en Italia, es convertido en vampiro por una familia de ese mundo mágico, cosa que él consideraría el peor castigo de su vida: vivir la vida eterna, debido a que no volvería a ver a su esposa ni a su hija.

Dado que no le gusta vivir siendo vampiro, acaba con la familia que lo ha convertido en tal, proponiéndose luego buscar la cura para la anemia hemolítica de la que padece, donde lo único que desea es sangre humana, recuerdo constante de su esposa e hija a las que vio ensangrentadas el día que fallecieron.

Para lograr su cometido, Byron funda la Organización AVH (Agency of Vampire Hunter) por sus siglas en inglés, sociedad creada para la captura y destrucción de toda especie vampírica que se encuentre en existencia, además de la experimentación con niños para encontrar la cura para la anemia hemolítica y la porfiria.

Como futura venganza, busca y sigue durante años a Wladimir y Judith, a quienes cree responsables de toda su desdicha. Los mata y rapta a sus hijos para experimentar con ellos y encontrar su cura.

Jhon es su secuaz, quien se deja engañar por Nessa. Una vez que los niños ya no están en su poder, el odio de Byron es inconmensurable, no descansará hasta acabar con todos y tener un poco de paz interna.

### **3.4.5 Nessa**

**Fecha de Nacimiento:** 8 de abril de 1910.

**Rasgos Físicos:** Cabello rojizo oscuro, piel blanca, ojos color negro, contextura delgada, buena figura. (Ver anexo 5).

Nessa Rossi es una mujer alta y hermosa. Pertenece a la familia italiana Rossi, donde todos son vampiros. Su familia es la única que queda del mundo mágico. Se entiende por mundo mágico el mundo donde existen los vampiros, mundo que ha venido en declive gracias a la especie humana que ha acabado con ellos.

Es confiada en sí misma, fuerte, ha aprendido a luchar para conseguir lo que necesita y desea. Tiene una actitud de "puedo hacerlo" y cuenta con una gran motivación interna.

Le encantan los desafíos, es una líder natural que los demás respetan y a quienes acuden en busca de orientación. Decidida, autoritaria y dominante. En su mejor

estado se vuelve moderada, misericordiosa y tolerante. Incapaz de dominarse o de autodoblegarse a una autoridad.

Le preocupa ser autosuficiente así como independiente a nivel económico. Le gusta dominar todo el ambiente e imponer su voluntad y visión en todo. Siente que debe salirse con la suya, todo lo convierte en una prueba de voluntad. Algunas veces tiende a utilizar amenazas haciendo que en algunos casos le tengan resentimientos.

Su familia encontró a Byron en estado crítico a punto de morir, como no había otra manera de salvarlo, decidieron convertirlo. Como Byron no vio de buena manera este hecho, acabó con toda la familia Rossi, dejando, sin saberlo, a una sola persona viva que logró escapar: Nessa.

Nessa, para vengar la muerte de su familia y traer de vuelta el mundo mágico, se propone acabar con Byron y su Organización. Para esto, logra enamorar a Jhon, secuaz de Byron, para tener a los trillizos en su poder. Después de la muerte de la trilliza Alize, se propone, junto con los demás, acabar con el resto de las sedes de los AVH (Organización de Byron).

### **3.4.6 Jhon**

**Fecha de Nacimiento:** 30 de marzo de 1926.

**Rasgos Físicos:** Cabello negro, piel tostada, ojos color negro, contextura gruesa, a veces usa lentes. (Ver anexo 6).

Jhon es un hombre afroamericano, dependiente, un poco regordete y usa lentes. Trabaja para Byron y es capaz de cualquier cosa por cumplir sus órdenes.

Se enamora de Nessa y la ayuda en su objetivo de tener a los trillizos en su poder, creyendo que con esto ella lo ayudaría a encontrar la cura para Byron. Nessa lo

engaña, ocasionando en él un dolor y oído profundo que lo lleva a pedirle a Byron que lo transforme en vampiro para pasar el resto de su vida persiguiendo a Nessa y a los trillizos vigilando sus pasos para evitar que logren lo que quieren.

Es capaz de mostrar empatía cuando lo desea, el servicio es importante, sin embargo, también es esencial cuidar de sí mismo. El "amor" es su valor supremo por no conocerlo aún. Necesita ser necesitado por lo que interfiere demasiado en la vida de los demás.

Tiende a volverse cada vez más engreído y presumido, se siente indispensable, mientras sobrestima lo que hace por todo el mundo y siente que todos los demás les deben por lo que han recibido. Navega por el mundo con aires de superioridad es arrogante y despótico por los hechos que acontecen en su vida.

Jhon espera que todo el tiempo se le agradezca y se le honre por su bondad. Cree que tiene el papel de mártir debido a sus buenas obras a favor de los demás. Pero al sentirse poco apreciado, se resiente y se queja con amargura.

Se engaña en extremo respecto a sus motivos y a sus actitudes agresivas y egocéntricas. Poco a poco se vuelve coercitivo y dominante siente que tienen derecho a obtener cualquier cosa que desee.

Como venganza hacia Nessa y los trillizos, y como orden de Byron, rapta a Klío y la lleva al laboratorio AVH donde experimentan con ella por ser semivampiro.

Junto con Byron, se salva del ataque de los trillizos al laboratorio gracias a que fueron en busca de instrumentos s otra sede de los AVH.

### 3.4.7 Klío

**Fecha de Nacimiento:** 24 de noviembre de 1971.

**Rasgos Físicos:** Cabello castaño claro, piel blanca, un ojo color verde y otro azul, contextura delgada. (Ver anexo 7).

Klío Aneliz Licett Zertrug, hija de Elize y Eduardo. La única pequeña de la familia, hija de padre humano y de madre semivampiro. Nace siendo semivampiro por el ligue genético entre sus padres.

Klío es una joven de contextura delgada, a simple vista puedes inferir que está en plena adolescencia. Para su edad es estatura promedio, cabellera bien cuidada con un tono que puede confundirse con el caramelo, pero lo que más predomina es su color de ojos (uno azul y otro verde), debido a una extraña afección heredada de su madre: la heterocromía (ambos ojos son de colores distintos).

Una chica consentida, atrevida y linda que cree que su vida no tiene ningún sentido por ser tan sobreprotegida por sus padres. No es sino hasta que Jhon la rapta, que entiende por qué ellos lo hacían.

Es una joven humilde, dócil, con ingenuidad un poco conservadora y temerosa a los cambios, trastornos y presiones de cualquier tipo. Tiende a ser fatalista y frustrarse por su falta de responsabilidad, así como hacia el colapso emocional.

Luego de vivir la experiencia de ver cómo matan a su tía Alize, su odio por la Organización AVH crece notablemente, hasta el punto de proponerle a toda su familia, la noche que celebran su graduación, acabar con la misma.

Después de lograr convencer a su familia de que lo mejor es acabar con Byron y los AVH, se dedica a entrenar fuertemente para que, cuando el momento llegase, ella estuviera preparada para enfrentarlos.

### 3.4.8 Eduardo

**Fecha de Nacimiento:** 15 de Enero de 1943.

**Rasgos Físicos:** Cabello castaño oscuro, piel bronceada, ojos negro, contextura delgada, figura definida. (Ver anexo 8).

Eduardo Licett es un romántico, guapo y carismático joven humano y médico genetista. Empieza a trabajar en el Laboratorio de Nessa a sus 24 años, en este lugar conoce a la bella Elize, trilliza Zertrug, que sería pronto su esposa y con la que tendría, par de años después, una hija: Klío.

Tiene la capacidad de observar todo con extraordinaria perceptividad e introversión. Es mentalmente alerta y curioso, siempre está en busca de la inteligencia. Formula las preguntas adecuadas al tiempo que es apto para concentrarse o enfocarse en lo que ha llamado su atención y de prever y predecir el probable desenlace de alguna cadena de eventos.

Debido a todos los peligros que enfrenta la familia Zertrug y todos los que pertenecen de alguna manera a ella, por el constante asecho de Jhon, Eduardo decide, junto con Elize, convertirse es semivampiro a través de la transfusión de sangre.

Eduardo lucha incansablemente, junto con los trillizos, Nessa y Klío para acabar con Byron y la Organización AVH. Se vuelve un visionario que comprende el mundo en toda su extensión y logra penetrarlo con profundidad. Con un amplio criterio e imparcialidad, realiza descubrimientos pioneros.

Eduardo, junto con Elize, Venner, Nessa, Klío y un grupo de personas, entrena para poder acabar con los AVH. También encuentra experimentos que realizaba Alize para traer de vuelta el mundo mágico como lo desea Nessa, llevándolos a cabo junto con Elize, y trayendo de vuelta este mundo, a través de fetos manipulados genéticamente.

### **3.4.9 Wladimir**

Wladimir Zertrug nació el 14 de septiembre de 1920. Hijo de Bastian y Lisa Zertrug. Es un muchacho fornido que se enamora de Judith desde el primer día que la ve cuando ella llega a su casa. El día que los soldados nazis realizan la inspección del sótano de la casa de los Zertrug con la excusa de buscar refugios aptos anti-bombardos, encuentran a Judith, matan a sus padres por la desobediencia de las órdenes del Führer y, por su edad, obligan a Wladimir a enlistarse en las tropas nazis.

Byron es su General en Jefe, quien lo manda hasta el campo de concentración de Buchenwad, donde se reencuentra y huye con Judith, ocasionando el posterior asecho por parte de Byron, que los encuentra luego de muchos años de huir. Wladimir forma una linda familia junto a Judith y sus tres hijos, después de muchos años, Wladimir muere a la corta edad de 36 años en manos de Byron.

### **3.4.10 Judith**

Judith Herzog nació el 16 de mayo de 1926, es una chica judía que llega a la casa de unos alemanes (Bastian y Lisa Zertrug), con la esperanza de que no la encuentren los soldados nazis. Ella es una joven menuda y frágil que vive con miedo debido al régimen nazi que se vivió en la Alemania de los años 40. Judith se enamora de Wladimir, hijo de los dueños de la casa donde vive.

A finales de 1944, los soldados nazis la encuentran en el sótano de la casa de los Zertrug y se la llevan al campo de concentración Buchenwald, donde se reencontraría y huiría con Wladimir. El 12 de octubre de 1946, a sus 20 años, Judith da a luz a sus pequeños trillizos, sin imaginarse que 10 años después, en 1956 en Venezuela, encontrarían la muerte ella y Wladimir en manos de Byron, antiguo General en Jefe de Wladimir.

### **3.4.11 Figurantes y Extras**

#### **3.4.11.1 Primer Episodio:**

- Bastian, padre de Wladimir.
- Lisa, madre de Wladimir.
- Dos hombres uniformados con la esvástica en el brazo izquierdo.
- Guardia que guiará a Wladimir hasta el Jeep donde se irá.
- Dos oficiales.
- Varias mujeres.
- Un General.
- Propietaria del hotel donde se quedan Wladimir y Judith.
- Abuelito que atiende el puesto del mercado.
- Gente del mercado.
- Oficiales que se llevan a Byron.
- Doctor que examina a Judith.
- Dos hombres que interceptan al doctor.
- Tres policías.
- Personas del pueblo.
- Dos hombres secuaces de Byron.

#### **3.4.11.2 Segundo Episodio:**

- Dos asistentes de Jhon.
- Mesera de la cafetería.
- Gente de la cafetería.
- Niños gemelos.
- Judíos y oficiales de los campos de concentración.
- Hitler.
- Tres soldados de Hitler.

- Personas con túnicas negras.
- Personas que estudian a los trillizos en el medio ambiente.
- Muchachas y señoras de servicio de Nessa.
- Científicos del Laboratorio de Nessa.
- Niños del Colegio.

#### **3.4.11.3 Tercer Episodio:**

- Científicos del departamento de Nessa.
- Orador de la Universidad.
- Autoridades universitarias.
- Familiares de graduandos.
- Graduandos.
- Personas de la fiesta.
- Doctores que ayudan en el parto de Elize.
- María, señora de servicio de Elize y Eduardo.
- Guardias de la casa de Elize y Eduardo.
- Hombres secuaces de Jhon.
- Personas en la playa, en el autocine y en la disco.

#### **3.4.11.4 Cuarto Episodio:**

- Hombres secuaces de Jhon.
- Mujer con bata blanca.
- Dos hombres encargados de trabajar con la mujer de bata blanca.
- Científicos del laboratorio AVH.
- Guardias del laboratorio AVH.

### **3.4.11.5 Quinto Episodio:**

- Orador del Colegio.
- Autoridades académicas del colegio.
- Familiares de graduandos.
- Graduandos.
- Personas en las salas de entrenamiento.

## **3.5 SINOPSIS POR EPISODIOS**

### **3.5.1 I: En el medio de la noche**

Alemania, 1943, bajo la ocupación nazi, Wladimir Zertrug y Judith Herzog se conocen cuando ella llega a su casa como refugio para que no la encuentren los oficiales nazis. Sin poder evitarlo, ella es capturada por los nazis cuando requisaban la casa de los Zertrug, obligando a Wladimir a enlistarse en las tropas nazis. Ambos se reencuentran en el campo de concentración Buchenwald y deciden huir. Enamorados, y con ella embarazada, huyen hacia Portugal, en vista de que los estaban siguiendo por haberse escapado, deciden fugarse hacia Marruecos y de Marruecos salen hacia Trinidad y Tobago hasta terminar finalmente en Venezuela escapando del régimen nazi.

Durante mucho tiempo huyendo, ella tuvo a sus bebés, tres hermosos trillizos (Elize, Alize y Venner) que les traerían, sin pensarlo, algunos problemas. La noticia del nacimiento de los niños llegó a oídos de Byron, antiguo General encargado de varios campos de concentración, también conocido como el Ángel de la Muerte (líder y creador de la Organización AVH), por medio de los informantes que están siguiendo a Wladimir y a Judith.

Año tras año y en consecutiva huida, los niños crecen, al cumplir sus 10 años una llegada inesperada arriba a su casa en el medio de la noche. El Ángel de la Muerte, junto con sus secuaces, llega a la casa de los Zertrug, amenazando a Wladimir y a su familia como consecuencia de sus actos en el pasado, al no querer decir dónde se encuentran sus hijos, Byron le dispara a Wladimir y luego a Judith, buscando y encontrando luego, a los niños escondidos en la trampilla oculta en la sala de la casa.

### **3.5.2 II: Creación de un nuevo linaje**

El Ángel de la Muerte mantiene a los trillizos encerrados en la sede de la Organización AVH que se encuentra en Venezuela. Allí, los somete a una serie de experimentos, mezclando su sangre con sangre de vampiros y termina por convertirlos en semivampiros.

Anteriormente se habían llevado a cabo estos experimentos en niños, pero todos fallecen por déficit de sangre o anemia hemolítica, a demás, porque empiezan a sufrir de porfiria y esto los lleva a un estado sumamente delicado, produciéndoles la muerte, los trillizos son los únicos que sobreviven, por eso se vuelven tan importantes para los AVH.

Nessa Rossi se encuentra en el objetivo de traer de vuelta el mundo mágico, lleva 22 años investigando sobre esto, para esto crea un laboratorio especial para hallar la manera de regresar el mundo mágico a la actualidad. Nessa, al enterarse de los experimentos que hacen con los niños, y sin dar muchas explicaciones, decide ayudarlos. Logra tener contacto con la Organización AVH mediante Jhon, trabajador de la Organización que se enamora de Nessa y sirve como su ayudante para poder sacar a los niños de las manos de Byron.

Lo que Nessa busca es acabar con la Organización AVH porque ella es una vampiro sobreviviente del ataque de Byron a la familia Rossi, pero le hace creer a Jhon que solo quiere a los niños para acabar con ellos. Una vez que Jhon ayuda a Nessa a tener contacto con los niños, descubre que ella es vampiro y que solo quería sacarlos de las manos de la Organización para luego destruirla. Inmediatamente, al saber esto, se inicia una sed de venganza en Jhon.

Jhon decide desquitarse, va a donde el Ángel de la muerte, porque sabe que este es vampiro y le pide que lo transforme a cambio de mantenerlo informado de todo lo que hagan los Zertrug. Jhon vive vigilándolos sin que ellos lo noten durante muchos años. Los trillizos crecen, Nessa les explica su propósito y el fin del laboratorio donde trabaja y estos deciden ayudarla.

### 3.5.3 III: Fantasma de un pasado

Los trillizos continúan creciendo, Elize conoce a Eduardo en el laboratorio de Nessa. Eduardo es encantador con Elize desde el primer momento que la conoce, esto hace que ella se enamore de él, y tiempo después acepte ser su novia.

A lo largo del tiempo, Elize queda embarazada, entendiéndose con esto que al ser ella vampiro y Eduardo no, el bebé nacerá semivampiro. Elize, le explica toda esta situación a Eduardo y el riesgo que puede traer el nacimiento de Klío, su futura hija.

Elize le dice a Eduardo que Klío nacerá siendo semivampiro y que pasará por lo mismo que ella pasó cuando tenía 10 años. Entre ambos deciden que lo mejor es prevenir cualquier situación desagradable, poniendo vigilancia en su casa después de que la bebé nace, para mantenerla siempre bajo protección.

Tiempo después de que Klío cumple sus 15 años, Elize se va con sus hermanos Alize y Venner en busca de Byron, el Ángel de la Muerte, para acabar con él y vengarse por todo el daño que les hizo cuando eran pequeños.

Jhon sigue a los Zertrug durante años, después de que Elize tiene a Klío, este descubre que esta niña es semivampiro y se propone capturarla. Cuando Elize y sus hermanos van por Byron y Eduardo va a su trabajo en el laboratorio de Nessa, Klío es capturada por Jhon.

Cuando Jhon entra a la casa y ve en la sala una pintura familiar colgando encima de la chimenea, donde se observa a Nessa con los trillizos, esta imagen le genera un flashback de los momentos que pasó con Nessa desde su primer encuentro.

Luego de capturar a Klío, Jhon la lleva frente al Ángel de la Muerte, ya que este al transformarlo le puso como condición que si sucedía algo muy importante en la familia Zertrug, debía notificárselo a él.

Cuando Eduardo regresa a casa nota que se han llevado a Klío. Cuando Jhon se la lleva, María (señora de servicio) estaba con ella, pero logra esconderse antes de que Jhon la vea, solo logra verla Klío. Cuando Eduardo llega, encuentra toda la sala desordenada y a María tirada en el piso de la sala de la casa, María le dice a Eduardo que un hombre (describe a Jhon), se ha llevado a Klío, van donde Nessa, describe al hombre y Nessa se dice a sí misma: ¿Jhon?

### **3.5.4 IV: Dejar todo arder**

Eduardo y Nessa dejan a María en el laboratorio y deciden irse en busca de Klío. Nessa le dice a Eduardo que seguramente fue Jhon y que debe estar con el Ángel de la Muerte. Los dos se van hasta donde Byron. En el camino, Eduardo, le avisa a Elize por teléfono que se han llevado a Klío y hacia dónde se dirigen. Todos se encuentran antes de dar con Jhon, El Ángel y Klío.

Cuando se intentan infiltrar al laboratorio (sede de los AVH en Venezuela) Alize, Elize y Nessa van por Klío mientras que Venner y Eduardo deben garantizar la forma de acabar con todo lo que hay allí. Dentro del laboratorio se encuentran todos los siervos del Ángel de la Muerte, unos experimentando con otros niños, mientras que otro grupo está vigilando a Klío.

Venner y Eduardo entran por un lado del convento y visualizan una habitación donde experimentaron con los trillizos cuando eran pequeños, generando un flashback en Venner de los recuerdos sobre los experimentos que realizaron con él y sus hermanas en la misma habitación. Se quedan en este sitio y empiezan con su objetivo.

Alize, Elize y Nessa entran por el otro lado del edificio, y se encuentran con tres caminos distintos, cada una escoge caminos diferentes. Alize llega hasta una habitación con paredes de vidrio donde tienen encerrada a Klío, ve alrededor para ver si hay alguien vigilando, no ve a nadie y decide rescatarla. Al intentar salvar a su sobrina, Alize es atacada por una de los encargados de vigilar y trabajar con Klío, saliendo gravemente herida trayendo consigo la muerte.

Los caminos de las tres se unen en la habitación donde estaba Klío. Elize y Nessa al ver a Alize en el piso muerta genera en ellas una rabia muy grande, y siendo estas las más fuertes, lograron derrotar a los siervos que estaban presentes y rescatar a Klío y a Alize.

Nessa y Elize salen del edificio con Klío y Alize. Elize lleva a Alize en sus brazos, Venner y Eduardo ven que Alize está muerta, Venner reacciona sulfúricamente y entra al laboratorio, iniciando un incendio en la habitación donde experimentaban con ellos. Klío corre tras Venner, pero es sostenida por Eduardo.

Venner sale de la habitación y del edificio, antes de que el incendio se propague a lo largo de todo el laboratorio, generando una gran explosión.

### **3.5.5 V: Nunca estaremos juntos de nuevo**

La muerte de Alize reside encima de todos, pero el Ángel y Jhon siguen vivos. Si bien Klío está a salvo solo es algo temporal. Al no saber qué hacer, buscan destino para un nuevo lugar seguro. Eduardo regresa a encargarse del laboratorio, debido a que Nessa está enfocada en vengar la muerte de Alize.

Después de la graduación de Klío, ella llega con la propuesta a toda su familia, de dar caza a los AVH, de no huir más y destruir las sedes de las organizaciones, decidiendo entre todos que deben caer todas las sedes el mismo día.

Klío y Venner convencen a Nessa de que con su dinero y poder puede contratar a personas que puedan ayudarlos a acabar con las sedes de los AVH.

Todos se proponen entrenar y mejorar sus habilidades para volverse más fuertes y poder enfrentar a sus enemigos, empezando por Byron y Jhon.

Al enterarse de que Jhon ha vuelto a vigilarlos, gracias a un sueño revelador de Klío, unos muy decididos vampiros y semivampiros, se distribuyen en cinco de las ciudades más famosas del mundo para destruir las sedes de los AVH.

Los cinco lugares que conocen como restantes, gracias a investigaciones previas de Alize y Venner, y en los que se distribuyen son: un monasterio en Roma, un edificio de investigación de fármacos en Nueva York, una torre empresarial en Tokio, un medio de comunicación en París y una estación de policías en Berlín.

### **3.5.6 VI: Finales abiertos a lo que el público desee:**

#### **3.5.6.1 I: No más monstruos en el armario:**

Los Zertrug (Elize y Venner) junto con Nessa, Eduardo y Klío logran reorganizarse y aunque están a salvo siguen planeando cómo erradicar a los AVH.

Al encontrar los 5 lugares de los AVH, los Zertrug descubren que la organización es una red más compleja de lo que ellos creían. Elize se cuestiona a sí misma al ver el cambio de Klío, siente que el precio pagado por este conflicto es muy alto y se cuestiona con Eduardo si lo mejor será huir y esconderse para siempre o acabar de una vez con los AVH.

Tras contratar el mejor equipo terrorista que el dinero y el poder pueden pagar Elize, Venner, Nessa, Eduardo y Klío van contra los AVH para poder acabar con ellos de una vez por todas y encontrar la paz que tanto han buscado. Con el equipo terrorista atacan directamente y sin rodeos cada sede de los AVH, cada uno lideriza un grupo para cada sede que existe de los AVH.

#### **3.5.6.2 II: Un ejército de cinco naciones:**

Al intentar cobrar venganza y conseguir un poco de paz Los Zertrug se despliegan por el mundo, pero al realizar esto destruyen su mejor fortaleza: estar juntos. La explosión despertó todas las alarmas de los AVH que despliegan todo su poder sin compasión.

Con el plan en marcha descubren que estar juntos es cada vez más difícil. En un intento de reunirse para evitar su captura Elize y Venner son acorralados. Prefiriendo la muerte que volver a ser ratones de laboratorios, se miran y deciden volar el edificio donde se encuentran en pedazos.

Al ver la noticia Eduardo siente su vida caer en mil pedazos y va en busca de Klío que se encuentra con Nessa en Tokio, pero sin desearlo, terminó llevando a su familia a una trampa cuando se reúnen en el aeropuerto.

En un intento de capturarlos, los AVH utilizan las fuerzas internacionales acusando a los Zertrug de terroristas, en una violenta captura Nessa y Eduardo

mueren, internando a Klío que se vuelve un número más en un centro de investigación donde buscan incesantemente la manera de acabar con los vampiros sin matar al ser humano que se encuentra dentro de cada uno de ellos.

### **3.5.6.3 III. Santo Grial:**

Mientras están todos reunidos decidiendo cuáles serán los puntos a atacar, Eduardo decide que es mejor no dejar rastros de sus investigaciones temiendo que caigan en malas manos, en ese momento se percata de que el último estudio que Alize le estaba realizando a la sangre de Klío da una extraña mutación que podría ser la respuesta que han buscado por tanto tiempo.

Cuando se lo comunica a los demás terminan discutiendo por largas horas al tratar de decidir si vengarse o esconderse para poder responder aquello que Nessa ha buscado desde la destrucción de su familia. Nessa convence a todos que es más fácil vencer a los AVH, al eliminarles todo su poder logrará traer al mundo mágico de vuelta convenciendo de este modo a todos sus familiares.

Elize y Eduardo, tras muchas horas de investigación, logran crear cinco fetos manipulados genéticamente, que esperan, por medio fertilización in vitro en cinco mujeres, con estos niños traer de vuelta el mundo mágico, tras muchos meses de espera los cinco niños nacen dejando a todos con la esperanza sobre el renacer del mundo mágico.

## **3.6 ESCALETA POR EPISODIOS**

### **3.6.1 I: “En el medio de la noche”**

#### **ESC 1. MONTAJE: CASA DE LOS ZERTRUG. INT-DÍA**

Alemania 1943

A. Por la puerta entran Judith, Bastian y Lisa. Wladimir está sentado en un mueble y al verlos se pone de pie.

B. Judith está sentada en una silla al lado de la ventana.

Octubre 1944

C. Byron, junto con unos hombres uniformados con la esvástica en el brazo izquierdo se aproximan a la puerta de la casa. Uno logra verla asomada en la ventana.

D. Asustada, Judith sale corriendo hasta donde está Wladimir.

#### **ESC 2. OFICINA DE BYRON. INT - DÍA**

Enero 1945

Wladimir entra en la oficina de Byron que está sentado en la silla de su escritorio de espaldas a la entrada. Byron se voltea girando la silla cuando Wladimir ya está adentro.

Byron le pide a Wladimir que vaya al campo de concentración Buchenwald.

Byron señala a un guardia que está del lado derecho de la entrada de la oficina. Wladimir sale de la oficina siguiendo al guardia que lo guiará.

#### **ESC 3. CAMPO DE CONCENTRACIÓN BUCHENWALD. EXT-DÍA**

Marzo 1945

Wladimir está parado con dos oficiales a su lado, en sus manos tiene una lista de personas y frente a ellos hay una fila de gente yendo hacia la derecha o hacia la izquierda según su sexo.

Wladimir se queda perplejo con la mirada al frente. Judith está en la fila de personas, ella ve fijamente a Wladimir sorprendida. Cuando queda de primera en la fila Wladimir le habla.

Judith se dirige al lado derecho, donde están el resto de las mujeres.

#### **ESC 4. ÁREA DORMITORIO. CAMPO BUCHENWALD. INT-DÍA**

En el área dormitorio hay unas mujeres en el fondo hablando entre sí. Judith termina de vestirse. Todas dirigen su mirada a una esquina superior del área. Se oye una voz en el altoparlante del área que ordena a todas las mujeres a salir del área menos a Judith.

Todas salen del área dormitorio y llega Wladimir, que rápidamente toma a Judith en sus brazos. Wladimir le propone huir a Judith.

Lo que le dice Wladimir a Judith provoca un recuerdo en ella.

#### **ESC 5. PARQUE CON ÁRBOLES. EXT-DÍA**

##### **INICIO DE FLASHBACK DE JUDITH**

Wladimir y a Judith están corriendo uno tras otro, riendo juntos, abrazándose y al encontrarse terminan en un beso. Wladimir le pide a Judith casarse e ir a otro sitio lejos de donde están.

##### **FIN DE FLASH BACK**

#### **ESC 6. ÁREA DORMITORIO. CAMPO BUCHENWALD. INT-DÍA**

El rostro de Judith se mantiene inmóvil.

Wladimir y Judith salen rápidamente y con cuidado del área dormitorio.

#### **ESC 7. CUARTO OSCURO. INT-NOCHE**

Wladimir y Judith están sentados en una cama mientras hablan de a dónde deben ir.

Wladimir besa a Judith apasionadamente culminando en una noche de pasión.

**ESC 8. MONTAJE: CUARTO OSCURO-HOTEL/HABITACIÓN DE HOTEL-PORTUGAL. INT-DÍA/NOCHE**

Septiembre 1945

- A. Wladimir llega al cuarto donde se queda con Judith y la besa.
- B. Wladimir y Judith van llegando a un pequeño hotel donde se registran y luego se dirigen a una habitación.
- C. Wladimir y Judith entran a la habitación. Wladimir se asegura de que nadie los esté vigilando desde afuera y luego cierra la puerta.
- D. Wladimir besa a Judith.

**ESC 9. OFICINA DE BYRON. INT-DÍA**

En la oficina de Byron se encuentra un General, reclamándole a Byron por la huida de dos oficiales y exigiéndole que los encuentre y capture.

El General sale de la oficina de Byron y tira la puerta.

**ESC 10. MONTAJE: HOTEL/HABITACIÓN DE HOTEL/MERCADO DEL CENTRO/BARCO-MARRUECOS. EXT-DÍA/INT-NOCHE-DÍA/EXT-DÍA/EXT-DÍA**

Diciembre 1945

- A. Wladimir y Judith están en el patio del hotel, la propietaria los ve con intención de vigilarlos.
- B. Wladimir y Judith están acostados en su habitación de hotel. Judith besa a Wladimir, este le acaricia el cabello. Continúan besándose mientras la noche se alarga con sus pieles rozando.
- C. Wladimir va caminando por el mercado con unas bolsas en la mano, lleva unos lentes y un gorro puesto. Mientras camina ve un periódico en un pequeño puesto que atiende un abuelito. Al ver la portada del mismo ve una foto de él con un titular de hombre fugitivo del régimen nazi. Compra el periódico y se va rápidamente del sitio.
- D. Wladimir llega a la habitación. Judith está sentada en la mesa viendo por la ventana hasta que llega Wladimir. Wladimir tira el periódico sobre la mesa donde está sentada Judith. Judith lee en el periódico la noticia donde aparece la foto de Wladimir. Ambos se quedan viendo, Judith tiene cara de asustada.

E. Judith y Wladimir están montados en un barco esperando que zarpe.

### **ESC 11. VECINDAD EN TRINIDAD Y TOBAGO. EXT-DÍA**

Enero 1946

Wladimir y Judith, que se encuentra embarazada, entran en una vecindad donde se quedarán.

Wladimir se dirige a un apartamento que se encuentra en la planta baja al lado derecho de la vecindad y habla con una señora. A los minutos vuelve con unas llaves en su mano izquierda. Camina hacia un apartamento en el piso uno y lo sigue Judith. Abre la puerta con las llaves.

Judith se acuesta en la cama que se encuentra en el fondo al lado izquierdo del pequeño apartamento para descansar. Del lado derecho HAY una pequeña cocina con una mesa y al fondo la puerta que da hacia el baño. Del lado izquierdo, aparte de la cama en el fondo, hay un pequeño closet donde Wladimir acomoda la ropa de ellos.

### **ESC 12. OFICINA DE BYRON. INT-DÍA**

A la oficina de Byron llega el General y unos oficiales que agarran a Byron. El General ordena que maten a Byron.

Los oficiales se llevan a Byron agarrado de los brazos. Este hace fuerza pero no logra soltarse.

### **ESC 13. APARTAMENTO DE LA VECINDAD. INT-NOCHE**

Agosto 1946

Judith está en el baño, cuando sale se encuentra mareada y le pide a Wladimir que la ayude a llegar hasta la cama.

Wladimir está sentado a un lado de la cama mientras habla con Judith sobre buscar un doctor para que la revise.

### **ESC 14. APARTAMENTO DE LA VECINDAD. INT-NOCHE**

Wladimir llega al apartamento y le comenta a Judith que encontró un doctor que puede chequearla. Judith se encuentra cocinando la cena.

### **ESC 15. APARTAMENTO DE LA VECINDAD. INT-ATARDECER**

Judith está acostada en la cama mientras Wladimir prepara un café. Tocab la puerta. Wladimir la abre. Entra el Doctor.

El Doctor revisa a Judith, la examina por completo. Al terminar les comenta que su embarazo puede estar en los siete meses..

Wladimir y Judith se ven con caras de preocupados pero a la vez felices, se abrazan.

El Doctor y Wladimir caminan hasta la puerta. El Doctor le pide a Wladimir que cuide a Judith porque puede ser un embarazo de alto riesgo. Wladimir asiente, abre la puerta y despide al Doctor.

### **ESC 16. VECINDAD. EXT-DÍA**

El Doctor sale de la vecindad, va caminando cuando dos hombres agresivos lo interceptan. Uno lo agarra por la espalda y el otro le pide que le diga todo lo que sabe sobre Wladimir y Judith. El Doctor se niega a contarle todo y lo golpean.

El Doctor intenta soltarse pero no lo logra. Ambos hombres continúan golpeándolo. Luego de unos golpes, uno de los hombres hace un amago de golpe a la cara, a lo que el Doctor reacciona, pide que lo suelten a cambio de contarles todo.

### **ESC 17. OFICINA DE BYRON. AMAZONAS-VENEZUELA. INT-DÍA**

Los hombres que golpearon al doctor entran a una oficina donde hay un escritorio, detrás hay una silla que se encuentra volteada y en ella está Byron sentado. Los hombres le cuentan todo lo que el doctor les ha dicho.

Byron se gira en la silla, con un semblante distinto, pálido y con cara de odio. Le dice a los hombres que quiere a Wladimir y a Judith muertos, en cambio, para los niños tiene otros planes.

### **ESC 18. CALLE-TRINIDAD Y TOBAGO. EXT-DÍA**

Wladimir va por la calle con unas bolsas en la mano con cosas de bebés. Cerca de la vecindad donde viven ve a unos policías rodeando algo que tenía alarmada a las personas. Wladimir se acerca y ve al Doctor tirado en el piso totalmente ensangrentado. Luego de verlo, Wladimir se dirige apresurado hasta la vecindad.

### **ESC 19. APARTAMENTO. INT-DÍA**

Wladimir abre la puerta del apartamento. Al entrar, Wladimir ve la cara de angustia que tiene Judith. La abraza, Judith le cuenta que el doctor estuvo allí para decirle que dos hombres atacaron al doctor pidiéndole información sobre ellos.

Wladimir le cuenta que lo ha visto muerto y que eso solo significa que nuevamente están detrás de ellos. Judith comienza a sentirse adolorida, por sus piernas corre un líquido transparente.

### **ESC 20. CALLE. CARACAS-VENEZUELA. EXT-ATARDECER**

Diciembre 1946

Wladimir y Judith con sus bebés en los brazos, llegan hasta un edificio donde estarán por largo tiempo.

### **ESC 21. CASA DE WLADIMIR Y JUDITH. CARACAS-VENZUELA. INT-DÍA**

Diciembre 1956

En una casa acogedora y sencilla. Está Judith en la cocina preparando el almuerzo. En la mesa están sentados Alize, Elize y Venner esperando que les sirvan la comida. Llega Wladimir a la casa, saluda a Judith, la besa y se sienta junto a los niños.

Judith llega a la mesa colocando los platos.

Todos empiezan a comer.

### **ESC 22. OFICINA DE BYRON. AMAZONAS-VENEZUELA. INT-NOCHE**

Byron se encuentra en su oficina con sus hombres. Byron señala una foto de los trillizos en un parque, luego señala una foto que está al lado de la de los trillizos, una foto donde está Wladimir con Judith. Le dice a sus hombres que deben matar a Judith, que él se encargará de Wladimir, y que quiere a los niños vivos.

### **ESC 23. CASA DE WLADIMIR Y JUDITH. INT-NOCHE**

En la sala de la casa, Judith ayuda a los niños a hacer sus tareas. Se oye la puerta abrir y cerrarse de golpe, Wladimir aparece en la sala y ve a Judith. Judith lo ve.

Ambos se mueven rápidamente hacia un extremo de la sala, mueven la mesa que está allí. Wladimir levanta la alfombra, agarra una manilla que está en el suelo, se abre una trampilla, él y Judith ayudan a los niños a meterse en ella.

Wladimir cierra la trampilla pone la alfombra y la mesa como estaban, mientras Judith guarda todas las cosas de los niños. Se oye la puerta, Wladimir y Judith se dirigen a la entrada.

#### **ESC 24. ENTRADA DE LA CASA. INT/EXT-NOCHE**

Byron está en la entrada de la casa y se encuentra frente a frente con Wladimir y Judith. Detrás de Byron están los dos hombres que golpearon al doctor.

#### **ESC 25. TRAMPILLA. INT-NOCHE**

Los trillizos, sentados juntos dentro de la trampilla, oyen lo que hablan sus padres con Byron.

#### **ESC 26. ENTRADA DE LA CASA. INT-NOCHE**

Byron entra a la casa, está frente a Wladimir apuntándolo con una pistola. Judith detrás de Wladimir.

#### **ESC 27. TRAMPILLA. INT-NOCHE**

Los niños se ven unos a otros asustados. Oyean a su papá hablando.

Se oye un disparo, luego a Judith gritando. Los niños se tapan entre sí las bocas, de los ojos de Alize y Elize salen lágrimas.

#### **ESC 28. ENTRADA DE LA CASA. INT-NOCHE**

Judith está en el piso a un lado de Wladimir. Byron ve a Judith y le pide a uno de sus hombres que la mate.

Mientras uno de los hombres se encarga de Judith, Byron Le habla al otro. En el fondo se oye el forcejeo que hace Judith con el otro hombre.

Al poco tiempo se les une el otro hombre. Byron ve hacia la sala, ve que la alfombra no está bien colocada, con una de sus orillas dobladas. Se le queda viendo y se dirige a ella, mueve la mesa, quita la alfombra, ve la manilla y la levanta.

### **ESC 29. TRAMPILLA. INT-NOCHE**

Los trillizos ven como poco a poco se va abriendo la trampilla. Al terminar de abrirse ven el rostro de Byron.

## **3.6.2 II: “Creación de un nuevo linaje”**

### **ESC 1. OFICINA DE BYRON. INT-DÍA**

Byron se encuentra parado detrás de su escritorio, al frente tiene a Jhon y le pide que realice el experimento con los trillizos.

### **ESC 2. SALA DE EXPERIMENTOS, LABORATORIO AVH. INT-DÍA**

Jhon está en la sala de experimentos donde se encuentran Alize, Elize y Venner. Con Jhon se encuentran sus asistentes y les pide que inyecten a los trillizos.

Alize se rehúsa a que la inyecten, pero los asistentes la sostienen y la inyectan.

### **ESC 3. SALA SE EXPERIMENTOS, LABORATORIO AVH. INT-ATARDECER**

Jhon está con sus asistentes quienes revisan a los trillizos. Llega Byron a la sala para preguntarle a Jhon como va todo, este le explica lo que han hecho.

Byron sale de la sala y Jhon solo lo sigue con la mirada.

### **ESC 4. CAFETERÍA. INT-DÍA**

Jhon está sentado en la barra de una cafetería mientras desayuna. Entra a la cafetería Nessa completamente mojada, se dirige a la barra, se quita su sobretodo, lo pone en el espaldar de la silla y se sienta. Le pide un café a la mesera.

La mesera va a buscar el café. Jhon ve fijamente a Nessa sin poder quitarle la mirada de encima. Nessa lo ve a él, sonrío y se presenta.

La mesera llega con el café de Nessa y se lo pone en la mesa. Nessa le sonrío a Jhon y toma su café. Ve hacia afuera de la cafetería, termina de tomar el café, agarra el sobretodo que está en el espaldar de la silla y se levanta.

Nessa le guiño el ojo a Jhon y se va. Él solo le sonrío sonrojado.

## **ESC 5. HABITACIÓN DE VIDRIO-LABORATORIO AVH. INT-DÍA**

Febrero 1957

En la habitación se encuentran los trillizos, afuera están Byron y Jhon observándolos. Jhon le comenta a Byron las reacciones que han tenido los trillizos al experimento.

En la habitación están los trillizos realizando las actividades en las que son mejores, mientras Jhon habla. Alize corre, Venner lanza pesas o las levanta y Elize salta esquivando, junto con Alize, lo que les lanza Venner.

Byron y Jhon continúan viendo a los trillizos. Byron le pide a Jhon que continúe observándolos.

## **ESC 6. CAFETERÍA. INT-ATARDECER**

Jhon y Nessa se encuentran sentados en una mesa de la cafetería donde se conocieron, están hablando.

## **ESC 7. MONTAJE: PLAYA/AUTOCINE/LABORATORIOS/PARQUE/DISCO. EXT-DÍA/EXT- NOCHE/INT-DÍA/EXT-DÍA/INT-NOCHE**

A. Jhon y Nessa están en una playa compartiendo.

B. Jhon está trabajando en el Laboratorio AVH.

C. Jhon y Nessa están en el autocine.

D. Jhon y Nessa disfrutan de un picnic.

E. Nessa está en su laboratorio trabajando.

F. Jhon y Nessa están en una disco.

## **ESC 8. SALA, CASA DE NESSA. INT-NOCHE**

Agosto 1957

Nessa y Jhon están en la sala de la casa de Nessa, ambos están recostados en el sofá, hablando. Jhon le cuenta a Nessa sobre su vida y la de Byron.

## **ESC 9. CAMPO DE CONCENTRACIÓN DACHAU-ALEMANIA. INT-DÍA**

1940

### **INICIO DE FLASHBACK**

BYRON (27) está en un laboratorio, en una camilla están unos gemelos sentados.

### **FIN DE FLASHBACK**

## **ESC 10. SALA, CASA DE NESSA. INT-NOCHE**

Nessa ve con atención a Jhon mientras éste le cuenta detalles sobre la vida de Byron.

## **ESC 11. MONTAJE: CAMPOS DE CONCENTRACIÓN: BUCHENWALD/DACHAU/BOSQUE-ITALIA/VIVIENDA DE LOS VAMPIROS. EXT-DÍA/EXT-NOCHE/INT-NOCHE**

- A. Judíos y pocos oficiales huyen del campo de concentración Buchenwald.
- B. En el campo de concentración Dachau, hombres judíos se alzan.
- C. Hitler da órdenes a sus soldados, señalando a Byron.
- D. Los soldados golpean a Byron, luego lo tiran por un barranco.
- E. Unas personas con túnicas negras, de piel blanca (vampiros), llevan a Byron hasta el lugar donde viven. Allí deciden convertirlo, ya que estaba al borde de la muerte.
- F. Byron mata a la familia de vampiros con la que vivía, acaba con cada uno de ellos.

## **ESC 12. SALA, CASA DE NESSA. INT-DÍA**

Jhon se levanta del sofá y se dirige hasta el bar donde se sirve un vaso de whisky, continúa la historia. Nessa se levanta y le habla a Jhon. Jhon sigue con la mirada a Nessa mientras ella habla. Nessa le pide que la ayude a sacar a los trillizos de las manos de Byron y ella le dará la cura que ellos tanto buscan.

## **ESC 13. OFICINA DE BYRON-LABORATORIO AVH. INT-DÍA**

Jhon está en la oficina de Byron. Byron está sentado en su silla. Jhon convence a Byron de sacar a los niños del laboratorio para estudiar sus acciones.

#### **ESC 14. PARQUE. EXT-ATARDECER**

Los trillizos están jugando y corriendo en el parque mientras personas a su alrededor notan su comportamiento, otros hacen grabaciones y anotaciones al respecto. Personas encapuchadas llegan por detrás de los que están en el parque, los atacan y dejan inconscientes, llevándose así a los niños.

#### **ESC 15. BIBLIOTECA, CASA DE NESSA. INT-NOCHE**

Los trillizos están sentados en un mueble viendo para todos lados. Se abre la puerta y entra Nessa, luego abre la puerta por donde llegó y entran muchachas y señoras de servicio. Nessa se va y los niños la ven partir.

#### **ESC 16. CAFETERÍA. INT-NOCHE**

Jhon está sentado en una mesa en la parte de afuera de la cafetería. Llega Nessa quien agradece a Jhon por haberla ayudado.

Nessa hace una pausa, se acerca a Jhon y le habla al oído para decirle que todo ha sido una venganza de ella contra Byron Por haber matado a su familia. Nessa besa a Jhon en el cachete.

#### **ESC 17. MONTAJE: HABITACIÓN DE JHON/OFICINA DE BYRON, LAB. AVH. INT-DÍA**

A. Se ve a Jhon muy molesto en su habitación tirando todo lo que encuentra. Se sienta en su cama, se levanta, va hacia la puerta y sale.

B. Jhon y Byron se encuentran en la oficina de Byron, sentados uno frente al otro en el escritorio. Jhon le habla a Byron y este se levanta de su silla.

#### **ESC 18. COMEDOR, CASA DE NESSA. INT-DÍA**

Nessa y los trillizos están en el comedor, hablando entre sí mientras desayunan. Nessa les explica qué han hecho con ellos en el Laboratorio AVH.

Nessa se levanta de la mesa y se dirige al fregadero donde pone su plato, vuelve a la mesa.

#### **ESC 19. LABORATORIO DE NESSA. INT-DÍA.**

Noviembre 1962

Nessa lleva a los trillizos al laboratorio donde trabaja y les explica qué hace allí.

### **ESC 20. OFICINA DE BYRON, LABORATORIO AVH. INT-DÍA**

Byron está en su oficina cuando llega Jhon.

Byron lanza un dardo a una foto de Nessa, donde aparece caminando por la calle, que tiene pegada en una pizarra.

### **ESC 21. COLEGIO. EXT-DÍA**

Los trillizos están sentados en la cafetería en una mesa con toldo, están hablando sobre ayudar a Nessa con sus planes de traer de vuelta el mundo mágico.

### **ESC 22. LABORATORIO DE NESSA. INT-DÍA**

Están los científicos del laboratorio hablando con los trillizos quienes les dicen en qué área les gustaría desempeñarse.

Todos se echan a reír.

### **ESC 23. OFICINA DE BYRON, LABORATORIO AVH. INT-NOCHE**

Jhon le habla a Byron que está recogiendo sus cosas para irse.

Byron sale de su oficina y Jhon se queda adentro.

## **3.6.3 III: “Fantasma de un pasado”**

### **ESC 1. OFICINA, LABORATORIO DE NESSA. INT-DÍA**

Febrero 1969

Elize va caminando por el laboratorio, pasa por su departamento, detalla a los que están allí y sigue hasta llegar a la oficina de Nessa, a quien le pregunta por el chico nuevo de su departamento.

Nessa se ríe. Elize sale de la oficina de Nessa.

### **ESC 2. DEPARTAMENTO DE ELIZE, LABORATORIO DE NESSA. INT-DÍA**

Elize entra a la sala donde está su departamento, saluda a todos y se presenta con Eduardo. Elize le extiende la mano como saludo, pero éste se la toma y la besa. Elize se sonroja.

Ambos se ponen a trabajar.

### **ESC 3. COCINA, CASA DE NESSA. INT-NOCHE**

Alize y Venner se preparan algo para la cena. Llega Elize cansada y se sienta en el mesón de la cocina.

Alize bromea con Venner sobre el nuevo chico diciendo que a Elize le gusta. Alize se ríe. Alize muerde el sandwich que se preparó y Elize sale de la cocina.

### **ESC 4. AUDITORIO DE UNIVERSIDAD. INT-DÍA**

Noviembre 1969

El auditorio de la universidad se encuentra lleno de personas. En el escenario, al lado izquierdo hay un pódium y en el centro una larga mesa donde están sentadas las autoridades académicas de la universidad. Las personas aplauden hasta que el orador, que está en el pódium, presenta a los trillizos que suben a la tarima para recibir su título.

Todos ríen y aplauden. Todos los graduandos tiran sus birretes hasta arriba.

### **ESC 5. PATIO TRASERO, CASA DE NESSA. EXT-NOCHE**

En el patio de la casa todo está dispuesto para una fiesta. Hay mesas y sillas para las personas, mesa de comida, de quesos, de postre. Nessa sale hacia el patio y comienza a tocar una copa con una cucharilla pequeña. Todos voltean a verla. Nessa continúa hablando, felicitando a los trillizos.

Todos aplauden, los trillizos ven a Nessa, le pican el ojo y continúan festejando.

### **ESC 6. JARDÍN DELANTERO, CASA DE NESSA. EXT-NOCHE**

Elize y Eduardo hablan sentados en la parte delantera de la casa. Eduardo le pide a Elize que sea su novia y la besa.

### **ESC 7. HABITACIÓN DE JHON. INT-DÍA**

Byron está en la habitación de Jhon pidiéndole noticias sobre los trillizos Zertrug.

Byron sale de la habitación.

## **ESC 8. SALA DE PARTO, LABORATORIO DE NESSA. INT-NOCHE**

Elize se encuentra dando a luz en una sala del laboratorio dispuesta para ello. Médicos del laboratorio la atienden mientras Eduardo está a su lado dándole apoyo.

Elize puja gritando de dolor. Nessa está al mando del grupo de médicos, debido a que la bebé nacerá siendo semivampiro. Cuando la bebé nace, a Eduardo se le viene a la mente un recuerdo.

## **ESC 9. OFICINA, CASA DE NESSA. INT-NOCHE**

### **INICIO DE FLASHBACK DE EDUARDO**

Elize y Eduardo se encuentran con Nessa en su oficina hablando sobre los riesgos que implica un embarazo de una semivampiro, empezando porque el bebe heredará todas sus enfermedades y afecciones.

### **FIN DE FLASHBACK**

## **ESC 10. CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-DÍA**

María, la mujer de servicio, abre la puerta de la casa y entran Alize y Venner preguntando por Klio, la bebé de Elize y Eduardo, ambos se dirigen hacia la cocina.

Elize ve a Eduardo y este se va con María y la bebé en brazos. Salen de la cocina y los trillizos comienzan a hablar sobre proteger a Klío del mal de Byron y los AVH.

## **ESC 11. OFICINA DE BYRON, LABORATORIO AVH. INT-DÍA**

Jhon y Byron se encuentran en la oficina de Byron hablando sobre los movimientos de los trillizos.

## **ESC 12. ENTRADA DE CASA DE ELIZE Y EDUARDO. EXT-NOCHE**

Enero 1987

Afuera de la casa están Elize, Alize, Venner, Klío y Eduardo. Elize se despide de Eduardo.

Elize abraza y se despide de Klío. Venner y Alize se despiden de Eduardo y Klío desde el carro. Elize llega al carro y les habla a sus hermanos.

### **ESC 13. COCINA, CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-DÍA**

Eduardo y Klío desayunan mientras María está en el lavadero. María entra a la cocina.

Eduardo le pide a Klío que se quede en casa con María, la besa en la frente y sale de la cocina.

### **ESC 14. CASA DE ELIZE Y EDUARDO. EXT-ATARDECER**

Los guardias que protegen la casa de Elize y Eduardo son golpeados y noqueados silenciosamente.

### **ESC 15. SALA, CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-ATARDECER**

Jhon entra a la casa, al llegar a la sala lo primero que ve es un cuadro pintado con la imagen de Nessa y los trillizos. Esto le ocasiona un recuerdo.

### **ESC 16. MONTAJE:**

**PLAYA/AUTOCINE/LABORATORIOS/PARQUE/DISCO. EXT-DÍA/EXT-NOCHE/INT-DÍA/EXT-DÍA/INT-NOCHE**

### **INICIO DE FLASHBACK DE JHON**

- A. Jhon y Nessa están en una playa compartiendo.
- B. Jhon está trabajando en el Laboratorio AVH.
- C. Jhon y Nessa están en el autocine.
- D. Jhon y Nessa disfrutan de un picnic.
- E. Nessa está en su laboratorio trabajando.
- F. Jhon y Nessa están en una disco.

### **FIN DE FLASHBACK DE JHON**

### **ESC 17. COCINA, CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-ATARDECER**

Klío se encuentra en la cocina escuchando música a todo volumen, mientras se prepara un sandwich.

### **ESC 18. CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-ATARDECER**

En silencio, Jhon recorre la casa en busca de Klío, hasta llegar a la cocina de donde proviene música a alto volumen.

### **ESC 19. COCINA, CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-ATARDECER**

Jhon le llega por detrás a Klío, la tapa la boca con la mano. Esta lo muerde y sale corriendo hasta la sala. Jhon la persigue.

### **ESC 20. SALA, CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-ATARDECER**

Klío tira todo a su paso para obstaculizar a Jhon. María se asoma a ver qué sucede y al ver a Klío corriendo se paraliza. Klío le hace señas para que se quede donde está. Jhon saca un pañuelo del bolsillo de adentro de su traje mientras persigue a Klío. Al alcanzarla le pone el pañuelo en el rostro tapándole la boca y la nariz, ella cae desmayada en los brazos de Jhon. Jhon se la lleva.

### **ESC 21. PASILLO, CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-ATARDECER**

Mientras María ve perpleja y asustada lo que hace Jhon con Klío, uno de sus hombres la deja inconsciente.

### **ESC 22. SALA, CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-NOCHE**

Eduardo llega a la casa y ve toda la sala desordenada, ve a María tirada en el piso. Rápidamente la pone en un mueble y la despierta.

María comienza a contarle todo, luego ellos salen de la casa.

### **ESC 23. OFICINA, LABORATORIO DE NESSA. INT-NOCHE**

Nessa aún se encuentra trabajando en su oficina. Eduardo llega todo exaltado junto con María. Nessa pone cara de extrañada al verlo. Eduardo le cuenta a Nessa que se han llevado a Klío. María le cuenta a Nessa lo que ha sucedido y quién ha sido.

### **3.6.4 IV: “Dejar todo arder”**

#### **ESC 1. AFUERAS DEL LABORATORIO AVH. EXT-DÍA**

Los trillizos visualizan el lugar. Entre sí hablan y señalan el laboratorio, sus entradas y sus alrededores. Suena el teléfono de Elize.

Elize se aparta para contestar el teléfono.

#### **ESC 2. AFUERAS DEL LAB. AVH/CARRO. EXT-DÍA/INT-DÍA**

##### **INTERCUT**

Eduardo llama a Elize para decirle que se han llevado a Klío.

#### **ESC 3. AFUERAS DEL LABORATORIO AVH. EXT-DÍA**

Alize le dice a Elize que ha llegado Jhon al laboratorio, con sus hombres y a Klío la tienen cargada. Elize le habla a Eduardo, le dice que se apuren a llegar.

#### **ESC 4. AFUERAS DEL LABORATORIO AVH. EXT-DÍA**

Llegan Nessa y Eduardo a donde están los trillizos. Elize, con cara de preocupación, abraza a Eduardo. Venner indica lo que harán.

Cada grupo se dirige por un lado distinto, las mujeres agarran por la zona Oeste y los hombres por la Este. Venner y Eduardo llevan un bolso consigo.

#### **ESC 5. ZONA OESTE, LABORATORIO AVH. INT-DÍA**

Alize, Elize y Nessa se encuentran dentro del laboratorio. Sin que nadie note su presencia indagan por el mismo hasta llegar a un pasillo que se divide en tres caminos diferentes. Deciden ir por un camino cada una.

#### **ESC 6. HABITACIÓN DE PAREDES DE VIDRIO, LAB. AVH. INT-DÍA**

Dentro de la habitación está Klío sentada en una cama. Afuera se ve una mujer con bata blanca y a su lado está Byron.

A un lado hay una persona frente a un tablero de botones, presiona uno y se abre la puerta de la habitación. Byron entra y le habla a Klío.

Byron le extiende la mano a Klío. Klío solo le ve la mano, este la recoge.

Byron sale de la habitación y le habla a la mujer con bata blanca para pedirle que le inyecten sedante a Klío y se dirijan todos a su oficina.

### **ESC 7. ZONA ESTE, LABORTORIO AVH. INT-DÍA**

Venner y Eduardo van caminando por una zona del laboratorio que parece un poco abandonada. Venner se queda paralizado viendo a su lado derecho. Eduardo se le acerca.

Ver este sitio, provoca en Venner un flashback.

### **ESC 8. SALA DE EXPERIMENTOS, LABORATORIO AVH. INT-DÍA**

#### **INICIO DE FLASHBACK DE VENNER**

Jhon está en la sala de experimentos donde se encuentran Alize, Elize y Venner. Con Jhon se encuentran sus asistentes y les pide que inyecten a los trillizos.

Alize se rehúsa a que la inyecten, pero los asistentes la sostienen y la inyectan.

#### **FIN DE FLAHBACK**

### **ESC 9. ZONA ESTE, LABORTORIO AVH. INT-DÍA**

Venner y Eduardo están parados frente a la sala de experimentos.

Venner y Eduardo entran en donde están las cosas de experimentación.

### **ESC 10. ZONA OESTE, CAMINO UNO, LAB. AVH. INT-DÍA**

Alize va por el camino que eligió, de habitación en habitación, de lado a lado rápidamente evitando que logren verla, hasta que llega a la habitación donde está Klío. La ve desde afuera.

### **ESC 11. ZONA OESTE, CAMINO DOS, LAB. AVH. INT-DÍA**

Elize camina con cuidado en busca de Klío, topándose con par de vigilantes en su camino, con los cuales logra acabar fácilmente sin hacer ningún tipo de ruido. Continúa su camino sin encontrar a Klío.

### **ESC 12. OFICINA DE BYRON, LABORATORIO AVH. INT-DÍA**

Los empleados que estaban en la habitación de Klío, llegan a la oficina de Byron, este comienza a hablarles.

### **ESC 13. ZONA OESTE, CAMINO TRES, LAB. AVH. INT-DÍA**

Nessa sigue su camino hasta que ve a unos trabajadores entrar en una habitación. Se acerca y escucha a través de la puerta.

### **ESC 14. OFICINA DE BYRON, LABORATORIO AVH. INT-DÍA**

Byron está recogiendo unas cosas de su escritorio y las pone en un maletín. Les pide a sus trabajadores que hagan exámenes de sangre a Klío mientras él y Jhon van a una de las sedes de los AVH por unos instrumentos.

### **ESC 15. AFUERA DE LA OFICINA DE BYRON, LAB. AVH. INT-DÍA**

Nessa escucha todo a través de la puerta. Al escuchar que ya no hablaban, se fue del lugar y continúa su búsqueda.

### **ESC 16. OFICINA DE BYRON, LABORATORIO AVH. INT-DÍA**

Byron se sienta en su silla. Los empleados se retiran de la oficina y cierran la puerta al salir.

### **ESC 17. HABITACIÓN DE PAREDES DE VIDRIO, LAB. AVH. INT-DÍA**

Alize, al notar que no hay nadie vigilando, busca la manera de abrir la puerta de la habitación donde está Klío, hasta que lo logra. Se acerca a Klío y la despierta.

### **ESC 18. AFUERA DE LA HABITACIÓN DE VIDRIO. INT-DÍA**

Los trabajadores llegan hasta la habitación de Klío y ven a Alize adentro, la mujer con bata blanca agarra un cuchillo que se encontraba en el mueble donde está el tablero de botones, entra a la habitación.

### **ESC 19. DENTRO DE LA HABITACIÓN DE VIDRIO. INT-DÍA**

Alize está inclinada hacia Klío y le dice que ha venido para rescatarla.

Alize agarra de la mano a Klío y se voltea para salir de la habitación. Al voltearse Alize recibe un puñal directo al corazón. Klío, al ver esto se asusta y pega un grito de espanto. La mujer de bata blanca la agarra del brazo y Klío vuelve a gritar pidiendo ayuda.

### **ESC 20. ZONA OESTE, CAMINO DOS, LAB. AVH. INT-DÍA**

Elize está matando a un guardia cuando oye el grito de Klío. Se sorprende y voltea la cara.

### **ESC 21. ZONA OESTE, CAMINO TRES, LAB. AVH. INT-DÍA**

Nessa va caminando cuando oye los gritos de Klío, se sorprende.

### **ESC 22. HABITACIÓN DE PAREDES DE VIDRIO. INT-DÍA**

Nessa y Elize llegan al mismo sitio desde entradas distintas. Elize ve que tienen a Klío tomada del brazo y grita que la suelten.

La mujer de bata blanca se voltea soltando a Klío, quien al verse libre, le quita el cuchillo de la otra mano y se lo clava en el estómago a la mujer. Nessa se abalanza sobre uno de los guardias que había llegado, matándolo de inmediato, mientras Elize va hacia Klío, que está llorando tirada en el piso, ve a Alize muerta y grita.

Nessa voltea y ve a Alize. Esto las hace enfurecer mucho y se desquitan con los trabajadores y guardias que estaban en el sitio, matándolos rápidamente. Al terminar, Elize carga a Alize.

Nessa agarra a Klío y salen lo más rápido que pueden de la habitación.

### **ESC 23. ZONA ESTE, LABORATORIO AVH. INT-DÍA**

Venner y Eduardo recogen las herramientas y las meten en el bolso.

Venner y Eduardo salen del lugar.

### **ESC 24. AFUERAS DEL LABORATORIO AVH. EXT-ATARDECER**

Venner y Eduardo van saliendo del lugar cuando afuera ven a Nessa, a Klío y a Elize con Alize en sus brazos. Venner ve como cae sangre del brazo de Alize, esto lo pone muy furioso y regresa al lugar. Klío sale corriendo tras él pero Eduardo la detiene.

### **ESC 25. ZONA ESTE, LABORATORIO AVH. INT-ATARDECER**

Venner entra a la sala de experimentación donde él y Eduardo armaron los explosivos. Inicia un fuego y mientras se propaga sale del laboratorio.

## **ESC 26. AFUERAS DEL LABORATORIO AVH. EXT-ATARDECER**

Todos afuera ven salir a Venner y detrás de él se ve explotar el laboratorio entero.

### **3.6.5 V: “Nunca estaremos juntos de nuevo”**

#### **ESC 1. LABORATORIO DE NESSA. INT-DÍA**

1988

Eduardo está trabajando en el laboratorio mientras habla con Elize sobre Klío y su protección.

#### **ESC 2. SALA, CASA DE NESSA. INT-NOCHE**

Venner está en el sofá con un mapa sobre la mesa. Entra Nessa.

Nessa se sienta en el sofá al lado de Venner, este le explica el mapa y muestra las diferentes sedes de los AVH.

Venner señala el mapa que tiene sobre la mesa. Se ve el mapa completo y los sitios a los que se refiere Venner están encerrados en círculos.

#### **ESC 3. CUARTO DE KLÍO, CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-NOCHE**

Marzo 1989

Elize y Eduardo tocan la puerta del cuarto de Klío, entran y comienzan a hablar sobre su graduación para la cual falta poco.

Elize y Eduardo se ven mientras Klío usa su laptop sentada en la cama. Klío les pica el ojo. Elize besa a Klío en la frente y ella y Eduardo salen del cuarto.

#### **ESC 4. COCINA, CASA DE NESSA. INT-NOCHE**

Nessa y Venner hablan en la cocina sobre lo que harán con los AVH mientras cenan.

#### **ESC 5. LABORATORIO DE NESSA. INT-NOCHE**

Elize y Eduardo se encuentran en el laboratorio, donde Elize convierte a Eduardo en semivampiro inyectándole sangre de vampiro.

Elize besa a Eduardo muy apasionadamente. Luego agarra una inyectadora con sangre y se la inyecta a Eduardo.

## **ESC 6. GRADUACIÓN DE KLÍO, COLEGIO. INT-ATARDECER**

Julio 1989

En un auditorio lleno de personas hay una tarima donde, en una larga mesa, están sentadas las autoridades académicas del colegio. Al frente, están los graduandos y detrás de ellos están sus familiares. A un lado hay un pódium donde se encuentra el orador.

Klío se levanta de su asiento y va hacia la tarima para recibir su título. Elize, Eduardo, Nessa y Venner se ponen de pie y comienzan a aplaudir. Este emotivo momento les ocasiona a Elize, a Venner y a Nessa un recuerdo sobre Alize.

## **ESC 7. AUDITORIO DE UNIVERSIDAD. INT-DÍA**

### **INICIO DE FLASHBACK DE ELIZE, VENNER Y NESSA**

El auditorio de la universidad se encuentra lleno de personas. En el escenario, al lado izquierdo hay un pódium y en el centro una larga mesa donde están sentadas las autoridades académicas de la universidad. Las personas aplauden hasta que el orador, que está en el pódium, continúa hablando.

Todos aplauden, mientras Alize sube al escenario y realiza el protocolo al graduarse. El orador continúa hablando.

### **FIN DE FLASHBACK**

## **ESC 8. GRADUACIÓN DE KLÍO, COLEGIO. INT-ATARDECER**

Todos abrazan y felicitan a Klío. Elize la besa al igual que Eduardo.

## **ESC 9. COMEDOR, CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-NOCHE**

Todos están sentados en la mesa del comer, antes de comenzar a comer, Eduardo habla para decir unas palabras sobre Klío. Eduardo ve a Elize y luego a Klío.

Klío se pone de pie y Eduardo se sienta. Klío le propone a la familia acabar con los AVH.

### **ESC 10. OFICINA, CASA DE NESSA. INT-DÍA**

Venner y Klío están con Nessa en su oficina. Ellos intentan convencer a Nessa para ir en contra de los AVH.

Nessa pone cara de indecisa y preocupada.

### **ESC 11. CUARTO, CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-NOCHE**

Eduardo y Elize están acostados en la cama de su cuarto mientras hablan sobre lo que ha ocasionado la muerte de Alize en Klío.

### **ESC 12. OFICINA DE NESSA, LABORATORIO DE NESSA. INT-DÍA**

Elize, Eduardo, Nessa y Venner están en el laboratorio hablando sobre cómo harán para atacar a Byron y a los AVH.

Tienen el mapa de Venner sobre el escritorio de Nessa.

### **ESC 13. SALA DE ARTES MARCIALES, SALA DE ENTRENAMIENTO. INT-DÍA**

Klío, con una vestimenta especial, está entrenando con un grupo de principiantes como ella. Con su grupo, entrena y aprende artes marciales.

### **ESC 14. SALA DE TIROS, SALA DE ENTRENAMIENTO. INT-DÍA**

Eduardo se encuentra en la sala de tiros, aprendiendo y perfeccionando sus habilidades. Con sus audífonos protectores y sus implementos necesarios dispara a un muñeco de madera que se encuentra al frente.

### **ESC 15. SALA DE CUCHILLOS Y ARCOS, SALA DE ENTRENAMIENTO. INT-DÍA**

En la sala de cuchillos y arcos está un grupo donde se encuentra Venner, perfeccionando su puntería con estos implementos.

### **ESC 16. SALA DE EXPLOSIVOS, SALA DE ENTRENAMIENTO. INT-DÍA**

En un último grupo, se encuentran Nessa y Elize, aprendiendo sobre explosivos.

### **ESC 17. CUARTO, CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-NOCHE**

Elize y Eduardo se encuentran en la cama de su habitación hablando de Klío.

Se besan, apagan las lámparas de cada lado y se acuestan.

#### **ESC 18. OFICINA DE BYRON, SEDE AVH-NUEVA YORK. INT-DÍA**

Byron está con Jhon en su oficina. Byron ve fotos de los trillizos, Nessa, Eduardo y Klío, están hablando de ellos.

#### **ESC 19. OFICINA, CASA DE NESSA. INT-NOCHE**

Elize, Eduardo y Venner están con Nessa en su oficina hablando de las cinco sedes de los AVH.

#### **ESC 20. BOSQUE. EXT-NOCHE**

##### **INICIO DE SUEÑO DE KLÍO**

Todos están alrededor de una urna mientras Nessa dice unas palabras.

Klío se dirige hacia el ataúd, a medida que el tono de voz de Nessa va bajando. Cuando llega al ataúd y ve a Alize, a esta le comienzan a salir lágrimas de sangre de sus ojos, que caen por sus mejillas. Klío oye una voz que le grita que huya.

A la vez que la voz grita "¡Huye!", Alize abre sus ojos que están completamente llenos de sangre y también grita.

##### **FIN DE SUEÑO DE KLÍO**

#### **ESC 21. SALA DE ARTES MARCIALES, SALA DE ENTRENAMIENTO. INT-DÍA**

Venner y Klío se encuentran en la sala de artes marciales. A medida que hablan van peleando, esquivando los golpes del otro.

Venner taclea a Klío y la deja en el piso.

#### **ESC 22. OFICINA, CASA DE NESSA. INT-ATARDECER**

Klío entra a la oficina de Nessa para contarle el sueño que ha tenido.

Nessa le hace señas a Klío para que se siente frente a ella. Klío le cuenta su sueño.

### **ESC 23. CUARTO, CASA DE ELIZE Y EDUARDO. INT-NOCHE**

Elize y Eduardo están en su cuarto cuando Klío toca la puerta y pasa. Les comenta que tuvo otro de sus sueños y que Nessa quiere que estén todos en su oficina la mañana siguiente.

### **ESC 24. OFICINA, LABORATORIO DE NESSA. INT-DÍA**

Nessa está sentada en su escritorio y llega Venner. Nessa no termina de hablar cuando llegan Elize, Eduardo y Klío, se sientan y paran frente a su escritorio.

Nessa les explica cuál será su siguiente paso, también les dice que quiere de vuelta el mundo mágico y que esta es la oportunidad.

## **3.7 PROPUESTA VISUAL**

### **3.7.1 Encuadres y planos**

Al ser una miniserie de hipertelevisión la planimetría en *Zertrug* tiene gran importancia al momento de emplear la pantalla fragmentada, entendida desde el punto de vista técnico como multiplicidad en los planos. Estos se emplearán con la intencionalidad de reforzar la trama, destacar emociones, generar suspenso, resaltar desde diferentes perspectivas situaciones desarrolladas a lo largo de la miniserie, y del mismo modo aportar estéticamente una complejidad de forma tal que el espectador se vea envuelto en la trama.

A lo largo de los capítulos no se emplean grandes planos generales como elemento narrativo, para evitar dificultad en la comprensión del lector y previendo que no pueda ser bien apreciada en el dispositivo en dónde se vea. En algunas ocasiones se emplearán planos generales como elementos de transición entre escenas que sean cambios abruptos de locaciones, para darle al espectador una referencia geográfica de la misma. Los planos empleados tanto de manera múltiple como de forma individual buscan siempre dar dinamismo, con el fin de integrar todo en un macro relato del universo narrativo donde se desarrolla esta trama.

Los planos que predominan son: los planos situación para dar ubicaciones físicas y contexto en la trama, así mismo los planos cortos son empleados para resaltar a los personajes, dar relevancia, así como adentrarnos en la exteriorización de las emociones de los personajes, junto a primeros planos para hacer énfasis o mostrar detalles que permitan el mejor entendimiento a la historia.

Así mismo se utilizarán planos sobreimpresiones unidos al elemento flashback, facilitando de forma visual develar lo que pasa por la mente del personaje, dando al espectador una mejor concepción del personaje, de su mundo interno o emociones; planos nadir para dar dramatismo a las persecuciones y planos subjetivos para lograr que el espectador no solo observe sino que forme parte y se introduzca dentro de la trama.

Los encuadres en la miniserie principalmente estarán alineados, no obstante se valdrán de picados para denotar inocencia, debilidad y fragilidad, estas estarán unidas a personajes como Klío y Judith, a su vez transmitirán inferioridad cuando estén unidas a un plano subjetivo. Los contrapicados estarán unidos al personaje Byron para exaltar y magnificar al personaje.

Es importante destacar que los planos y su duración van a influenciar en el largo de los capítulos, es por eso que en la emisión de *Zertrug* se plantea el uso de muchos planos detalles, de silencios y la correcta musicalización en las escenas sin diálogo, para ayudar a narrar esta historia en el tiempo que se tiene estimado.

En los capítulos 3 y 4 es sumamente importante hacer las pausas correctas, plantear diversos planos detalles y situacionales para que el espectador no pierda ningún momento clave dentro de la trama, haciendo que cada capítulo tenga un total de 3 cortes comerciales con una duración total de 7 minutos.

### 3.7.2 Iluminación y color

Al ser *Zertrug* un seriado de ficción sobre vampiros en hipertelevisión, la perspectiva fotográfica, como la mayoría de los seriados hipertelevisivos, está diseñada para ser grabada en la calidad visual de cine, permitiendo de este modo apreciar los detalles sin importar la pantalla en donde el espectador los vea.

Es importante destacar que los elementos de iluminación y color, además de estar profundamente unidos entre sí, dependerán también de manera directa de la época en donde se desarrolle la trama, la locación en la cual ocurra la acción y de su relevancia durante lo ocurrido de manera macro dentro de ese capítulo. Todo esto está unido entre sí con el fin de dar de este modo una estética ligada a las emociones que buscan ser transmitidas en el guion.

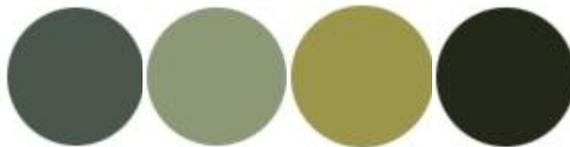
La iluminación jugará un papel importante en la trama porque no solo permitirá vislumbrar lo que acontece como se explicó previamente, sino que permitirá al espectador ver el paso del tiempo entre escenas en los capítulos. Se empleará la luz natural en los capítulos I, II y V, para algunas escenas del III y variará según la escogencia de la audiencia a cuál sea seleccionado como el capítulo VI. A lo largo de la trama, la iluminación irá evolucionando en un aspecto oscuro sin caer en lo gótico, que tiende a estar estrechamente vinculado a la imagen establecida en el inconsciente colectivo.

La misma tendrá variaciones en la colorimetría empezando con luz natural fría para obtener tono de soledad, muerte y tristeza al inicio de la serie, para evolucionar en tonos cálidos, especialmente ligado a los momentos familiares, pero con un efecto algo lavado para darle ese ambiente de época, para lo cual se recomienda el empleo de filtros para lograr dicha armonía.

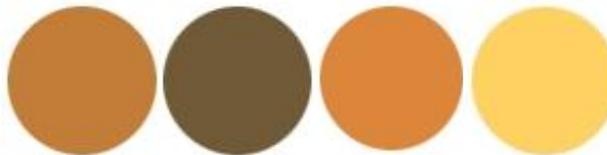
A su vez, se aplicará luz artificial con diferentes variaciones, amarilla para el despacho de Byron en el primer capítulo, luego blanca con saturación en los capítulos III y IV, principalmente en los laboratorios u oficinas de AVH (antagonistas en la

trama) para dar un aspecto frío, científico, carente de toda emoción empática, donde en este caso será siempre obtenido por las luces ubicadas en la escenografía desde un punto cenital. Igualmente se empleará para las escenas en la noche puesto que está ligada a la ausencia de luz natural, mostrando así la rutina de los vampiros.

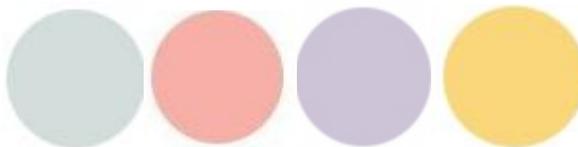
El color jugará un papel fundamental puesto que nos dará el paso del tiempo e incidirá en las emociones del espectador. Sufrirá una fuerte transición entre escenas y capítulos, iniciando con colores fríos como el azul oscuro, el gris, el verde oscuro y el negro que están estrechamente unidos a las emociones y locaciones de la II Guerra Mundial donde empieza a desarrollarse la trama.



Pasando por los colores cálidos con aspecto terroso, como el marrón, naranja y amarillo para locaciones como Marruecos y Portugal, buscando dar vitalidad en contraposición a lo ocurrido en las primeras escenas, reflejar el amor joven y excitación en el momento de la huida.



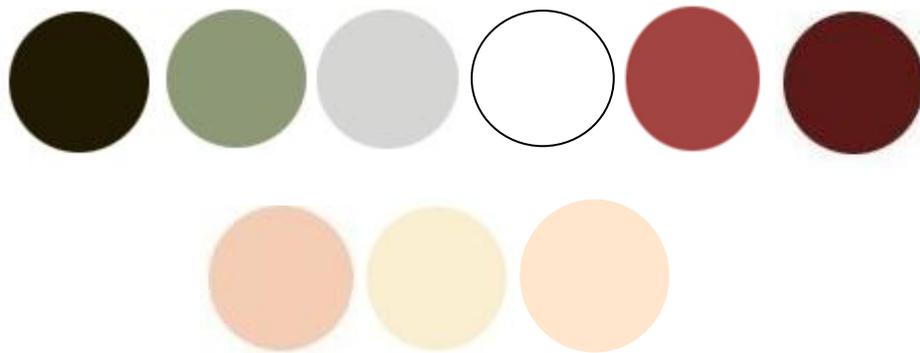
Tonos pasteles claros para sugerir liviandad, descanso y fluidez, con tonos románticos como el rosa, lavanda y durazno para evocar recuerdos. Tonos suaves cuando se busque mostrar la vida diaria de los Zertrug, produciendo un aire de tranquilidad, calma y un aspecto hogareño.



Así como tonos verde azulado perfeccionado con sus variaciones, complementado con turquesa y naranja para locaciones como Trinidad y Tobago junto a La Guaira, para dar una sensación refrescante, de ligereza, libertad y calma, característica de estas zonas tropicales.



Todo esto hasta culminar en tonos oscuros como el negro, vinotinto, blanco, gris caldeado para darle un tono de oscuridad, frio, cambio, urbanismo, contrapuesto con un tono crema para completar el esquema.



### 3.7.3 Vestuario

El vestuario será bastante amplio, permitirá denotar el paso del tiempo en el mundo donde se desarrolla la trama y de los personajes que la conforman. Desde su inicio en 1943 hasta su culminación en 1995, pasando de este modo por seis épocas icónicas como lo son los 40, los 50, los 60, los 70, los 80 y culminando en los 90, junto con todo el ambiente que se desarrolla en la historia.

El mismo estará vinculado a la colorimetría, así como a elementos característicos en algunos personajes, como los uniformes nazis y las batas de laboratorio.

Empezando en los años 40 con los trajes grises frío, negro con blanco que envolvían a Alemania durante esa época. Empleando en su avance a los años 50 tonos neutros, en el vestuario.



**Propuesta de imagen general de los 40's para mujeres**

Durante los años 50 se emplearán vestimentas con tonos pálidos como el malva, rosa y lavanda para los vestido de las mujeres, junto a tonos luminosos como el marrón, verde y amarillo pálido en los trajes de los hombres. En los años 60 se mantienen los colores no saturados como el verde oliva, amarillo y crema en la vestimenta masculina, complementado con rojo manzana, naranja y amarillo limón en los trajes femeninos, así como aumento de volumen en la falda de los vestidos.



**Propuesta de imagen general de los 50's para mujeres**



**Propuesta de imagen general de los 50's para hombres**





**Propuesta de imagen general de los 60's para mujeres**



**Propuesta de imagen general de los 60's para hombres**

Durante la escena en 1971 se verán tonos pasteles saturados llevándonos al aire psicodélico de los 80 cuya vestimenta posee esta característica. Ruptura en la vestimenta femenina, ropas holgadas y menos formales para los hombres, manteniendo un aspecto urbano monocromático como el café, el negro, grises fríos y verde, a su vez ropa pegada al cuerpo para las mujeres con tonos naranja, magenta, azul celeste, todos profundamente saturados.



**Propuesta de imagen general de los 70's para mujeres**



**Propuesta de imagen general de los 70's para hombres**



**Propuesta de imagen general de los 80's para mujeres**



**Propuesta de imagen general de los 80's para hombres**

Para terminar en los noventa con ropa casual, jeans y camisetas para la mayoría de los vestuarios, traje para algunos personajes masculinos, con un aspecto urbano un poco callejero, para el ambiente “frio”, se emplearán tonos grises, plata, oliva intenso, contrapuestos con rojo, azul y verde para completar el esquema.



**Propuesta de imagen general de los 90's para mujeres**



**Propuesta de imagen general de los 90's para hombres**

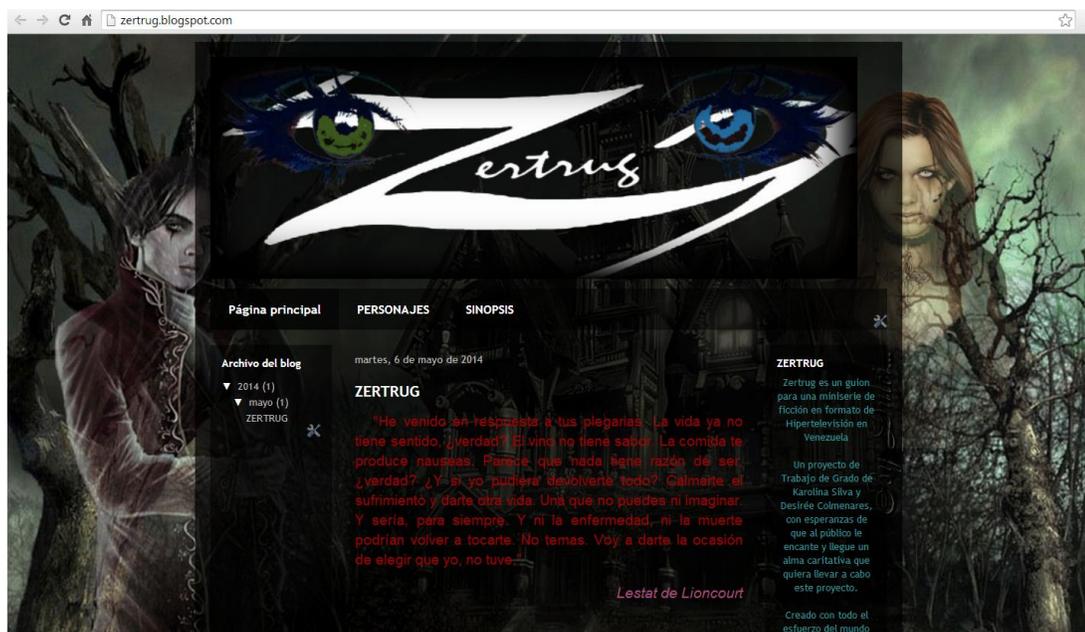
### **3.7.4 Propuesta Transmediática: Blog de la miniserie Zertrug**

Como un producto adicional y para manejar la transmedialidad dentro del proyecto, se ha creado un blog de la miniserie donde se muestran los personajes y a futuro se propone mostrar los capítulos grabados luego de ser transmitidos en la televisión.

También, el espectador de este blog, podrá oír audios publicados por las autoras, dando al público una idea general de la trama creada, a demás de canciones planteadas para la historia en concreto.

Adicionalmente, se montará la votación para la elección del que se quiere como el sexto capítulo, entre tres opciones planteadas. Este blog servirá como difusor de la trama completa, su historia principal y todas aquellas historias paralelas que sean aprobadas por las autoras de este proyecto.

El blog de esta miniserie lo puedes visitar a través de: zertrug.blogspot.com



Además de todos los puntos explicados anteriormente, dentro del tomo de este proyecto se ha planteado una portada con el logo del producto para el quinto apartado de la tesis, el cual está conformado por el guion de los primeros cinco capítulos de la miniserie, como una manera artística para sumergir al lector dentro de la creación artística de este trabajo.

El logo está conformado por la palabra *Zertrug*, la cual deriva de la palabra *Zerstörung* que viene del alemán y significa destrucción. Por esto se plantea como apellido y nombre de la serie, como una representación metafórica del caos y destrucción que viven todos los miembros de esa familia dentro de la miniserie, alegando así, que el solo hecho de llamarse Zertrug, significaba estar maldito, de allí los hechos desafortunados que vive esta familia.

### 3.8 PROPUESTA SONORA

La musicalización debe ayudar en el montaje acelerado de la historia, buscando marcar las emociones con el ritmo para el espectador. Será en su mayoría del tipo instrumental u orquesta, excepto al final de cada capítulo, que se le unirá una canción interpretada que se identifique con la trama, como por ejemplo, la de la cantante Lana del Rey, *Born to die*, al final del primer episodio.

La música incidental se usará para reflejar una situación dramática, constantemente buscando marcar las emociones en la historia. Para los laboratorios los tonos y sonidos deben ser oscuros y misteriosos para completar el aura que los rodea, suaves y delicados para los momentos de calma, el uso de violines repitiendo el mismo tono para generar tensión y estrés así como para dar la sensación de persecución.

El uso de silencios se empleará para crear tensión o aportar sincronización con la imagen y para obtener dramatismo. Del mismo modo se incorporarán efectos sonoros para dar realidad y vida a la historia.

Los ritmos serán acelerados y aumentados en los momentos de mayor dramatismo o creciente tensión en la historia para así terminar envolviendo al espectador.

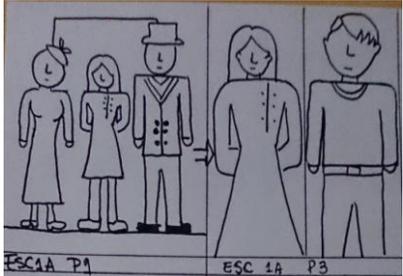
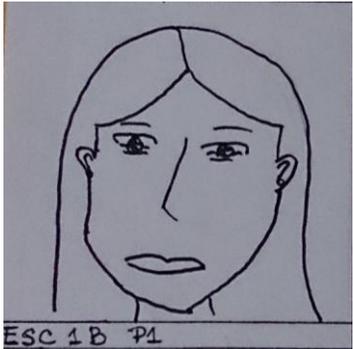
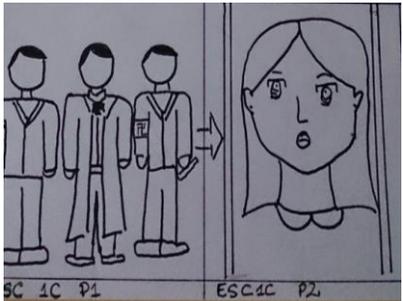
Se recomienda emplear la estética de la productora de *soundtracks: Two steep from hell*, en las películas como *Stark Trek* y *El señor de los anillos*.

## **IV. PRE-PRODUCCIÓN: CAPÍTULO PILOTO**

### **4.1 GUION TÉCNICO**

En la hipertelevisión el guion técnico es el resultado de la unión de la planimetría, los movimientos de cámara y el storyboard, funcionando en la preproducción como el guion técnico que se utiliza en cine, tal como lo plantea Grove en su libro *130 Projects to get you into film making* (2009).

Para los efectos de este proyecto se utilizaron los planos, las angulaciones de cámara y los movimientos de la misma, explicados en este libro (Ver anexo 9). Del mismo modo, por caracterizarse la hipertelevisión de gran variedad en los planos, para tener movimiento en el lenguaje audiovisual, solo se incluirán, en este guion técnico, las imágenes del primer y último plano de cada escena.

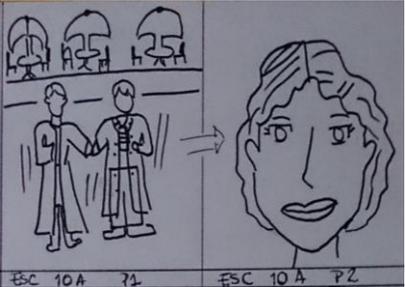
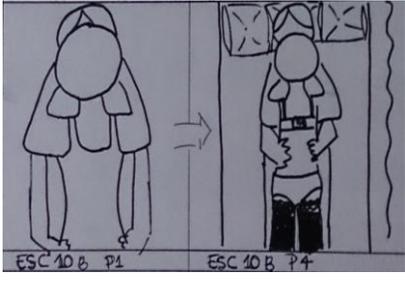
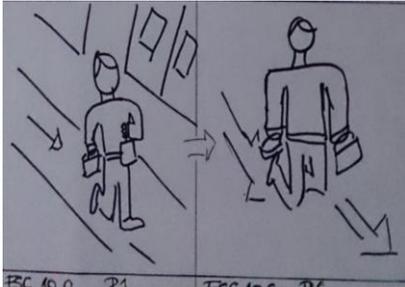
STORY BOARD	ESCENA	PLANO	MOVIMIENTO	DESCRIPCIÓN
	1A	<p>1. Plano Entero de la entrada de Bastian, Lisa y Judith.</p> <p>2. Plano Entero de Wladimir levantándose del mueble.</p> <p>3. Plano Múltiple: Plano Americano de Judith y Wladimir.</p>	<p>1. Cámara fija.</p> <p>2. Tilt Up.</p> <p>3. Cámara fija.</p>	<p>Por la puerta entran Judith, Bastian y Lisa. Wladimir está sentado en un mueble y al verlos se pone de pie.</p>
	1B	<p>1. Primer Plano del rostro de Judith con ligero picado.</p>	<p>Cámara fija con picado en 15°.</p>	<p>Judith está sentada en una silla al lado de la ventana.</p>
	1C	<p>1. Plano Conjunto three shoot de Byron y los hombres uniformados.</p> <p>2. Over shoulder del soldado mirando a Judith- Plano medio corto del rostro de Judith en la ventana.</p>	<p>1. Cámara fija.</p> <p>2. Grúa con traveling hasta Judith.</p>	<p>Byron, junto con unos hombres uniformados con la esvástica en el brazo izquierdo se aproximan a la puerta de la casa. Uno logra verla asomada en la ventana.</p>

<p>ESC 1D P1      ESC 1D P2</p>	<p>1D</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano subjetivo de Wladimir con Judith corriendo.</li> <li>2. Plano Americano de Judith abrazando a Wladimir- Plano Medio corto de los dos abrazados ambos con ligero picado.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Push in hacia Judith.</li> <li>2. Ligero zoom de acercamiento.</li> </ol>	<p>Asustada, Judith sale corriendo hasta donde está Wladimir.</p>
<p>ESC 2 P1      ESC 2 P10</p>	<p>2</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Primer Plano de la mano de Wladimir abriendo la puerta.</li> <li>2. Medio Largo de Byron de espalda en la silla.</li> <li>3. Subjetiva de Byron viendo la ventana hasta que ve a Wladimir plano entero con ligero picado.</li> <li>4. Plano Medio Largo con ligero contrapicado de Byron hablando.</li> <li>5. Plano Medio Corto de Wladimir hablando.</li> <li>6. Plano Medio Corto con ligero contrapicado de Byron.</li> <li>7. Plano Entero del guardia</li> <li>8. Primer Plano con ligero picado del rostro de Byron.</li> <li>9. Primer Plano del rostro de Wladimir</li> <li>10. Plano Americano de Wladimir y el Guardia saliendo de la oficina.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cámara fija.</li> <li>2. Cámara fija.</li> <li>3. Paneo con giro hacia la derecha desde la ventana hasta alcanzar a Wladimir parado al frente de la puerta.</li> <li>4. Cámara fija con contrapicado de 15°.</li> <li>5. Cámara fija.</li> <li>6. Cámara fija con contrapicado de 15°.</li> <li>7. Cámara fija.</li> <li>8. Cámara fija.</li> <li>9. Cámara fija.</li> <li>10. Cámara fija hasta que Wladimir empieza a salir con zoom de acercamiento a su espalda.</li> </ol>	<p>Wladimir entra en la oficina de Byron que está sentado en la silla de su escritorio de espalda a la entrada. Byron se voltea girando la silla cuando Wladimir ya está adentro. Tras una conversación, Byron señala a un Guardia que está del lado derecho de la entrada de la oficina. Wladimir sale de la oficina siguiendo al guardia que lo guiará.</p>
<p>ESC 3 P1      ESC 3 P7</p>	<p>3</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano General del Campo de Concentración.</li> <li>2. Plano Americano three shoot de Wladimir y los dos oficiales</li> <li>3. Plano medio corto de Wladimir</li> <li>4. Plano multiple: primer plano de los rostros de Wladimir y Judith, junto plano situación de la escena bajo.</li> <li>5. Plano conjunto de Judith en la primera fila.</li> <li>6. Plano medio de Wladimir.</li> <li>7. Plano entero de Judith caminando.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Wladimir está parado con dos Oficiales a su lado, en sus manos tiene una lista de nombres y frente a ellos hay una fila de personas dirigiéndose a la derecha o a la izquierda según su sexo. Wladimir se queda pensando hasta quedarse perplejo con la mirada al frente. Judith está en la fila de personas, ella ve fijamente a Wladimir sorprendida. Cuando queda de primera en la fila Wladimir le habla. Judith se dirige al lado derecho, donde están el resto de las mujeres.</p>

	<p>4</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano situación de los dormitorios hasta llegar a Judith de espaldas.</li> <li>2. Primer Plano del parlante</li> <li>3. Plano Medio Corto con over shoulder de Judith viendo al parlante.</li> <li>4. Primer plano con ligero picado del rostro de Judith.</li> <li>5. Plano Conjunto de las mujeres saliendo de la habitación.</li> <li>6. Plano Medio largo de Wladimir corriendo a abrazar a Judith.</li> <li>7. Primer plano contrapicado del rostro de Wladimir.</li> <li>8. Primer plano picado rostro Judith (Contra plano).</li> <li>9. Primer plano contrapicado del rostro de Wladimir.</li> <li>10. Primer plano picado rostro Judith (Contra plano).</li> <li>11. Subjetiva primer plano del rostro de Judith – 1PPP de los ojos de Judith.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Traveling del cuarto hasta llegar a Judith vistiéndose.</li> <li>2. Cámara fija.</li> <li>3. Cámara fija.</li> <li>4. Cámara fija con picado en 15°.</li> <li>5. Cámara fija.</li> <li>6. Cámara fija.</li> <li>7. Cámara fija con contrapicado en 45°.</li> <li>8. Cámara fija con picado en 45°.</li> <li>9. Cámara fija con contrapicado en 45°.</li> <li>10. Cámara fija con picado en 45°.</li> <li>11. Zoom in del rostro a los ojos de Judith.</li> </ol>	<p>En el área dormitorio hay unas mujeres en el fondo hablando entre sí. Judith termina de vestirse. Todas las mujeres dirigen su mirada a una esquina superior del área. Se oye una voz en el altoparlante del área que ordena a todas las mujeres a salir del área menos a Judith. Salen las mujeres del área dormitorio y llega Wladimir, que rápidamente toma a Judith en sus brazos. Wladimir le propone huir a Judith. Lo que le dice Wladimir a Judith ha provocado un recuerdo en ella.</p>
	<p>5</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Conjunto de Judith y Wladimir corriendo.</li> <li>2. Primer plano lateral two shoot de Judith y Wladimir besándose</li> <li>3. Plano Medio Corto lateral two shoot de Wladimir y Judith conversando.</li> <li>4. Subjetiva primer plano del rostro de Wladimir – 1PPP de los ojos de Wladimir.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Panorámica de Judith y Wladimir corriendo.</li> <li>2. Cámara fija.</li> <li>3. Cámara fija.</li> <li>4. Zoom in del rostro a los ojos de Wladimir.</li> </ol>	<p>Wladimir y a Judith están corriendo uno tras otro, riendo juntos, abrazándose y al encontrarse terminan en un beso. Wladimir le pide a Judith casarse e ir a otro sitio lejos de donde están.</p>
	<p>6</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjetiva 1PPP de los ojos de Judith -primer plano del rostro de Judith.</li> <li>2. Plano entero de ellos saliendo.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Zoom out del ojo de Judith al rostro.</li> <li>2. Cámara fija.</li> </ol>	<p>Wladimir y Judith salen rápidamente y con cuidado del área dormitorio.</p>

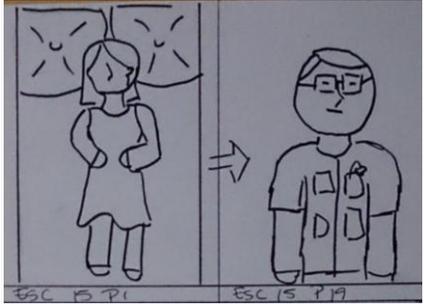
	<p>7</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano situación de Judith y Wladimir en la cama.</li> <li>2. Primer plano con del rostro de Judith con picado</li> <li>3. Plano detalle con contrapicado de los ojos de Wladimir</li> <li>4. Plano medio corto two shoot de Wladimir y Judith hablando.</li> <li>5. Plano Americano de Wladimir y Judith en la cama- Plano detalle de sus rostros besándose.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cámara fija.</li> <li>2. Cámara fija con picado en 45°</li> <li>3. Cámara fija con contrapicado en 45°.</li> <li>4. Cámara fija.</li> <li>5. Panorámica de ellos en la cama hasta que se besan.</li> </ol>	<p>Wladimir y Judith están sentados en una cama mientras hablan de a dónde deben ir. Wladimir besa a Judith apasionadamente culminando en una noche de pasión.</p>
	<p>8A</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Americano de Wladimir llegando al cuarto.</li> <li>2. Plano conjunto de Judith y Wladimir besándose.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Wladimir llega al cuarto donde se queda con Judith y la besa.</p>
	<p>8B</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano General del Hotel.</li> <li>2. Plano Americano de Wladimir y Judith hablando con el recepcionista.</li> <li>3. Plano Detalle de la mano de Wladimir Pagando y recibiendo la llave de la habitación.</li> <li>4. Plano conjunto de ellos dejando la recepción.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Wladimir y Judith van llegando a un pequeño hotel donde se registran y luego se dirigen a una habitación.</p>

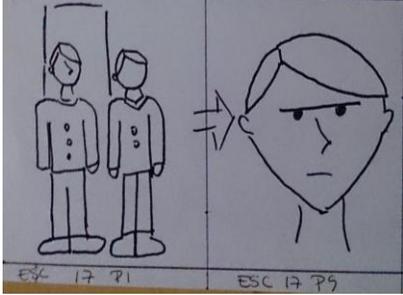
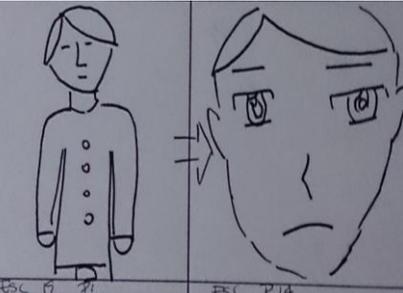
	<p>8C</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Americano de Wladimir y Judith llegando a la habitación.</li> <li>2. Primer plano del rostro de Wladimir revisando hasta que se cierra la puerta.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Wladimir y Judith entran a la habitación. Wladimir se asegura de que nadie los esté vigilando desde afuera y luego cierra la puerta.</p>
	<p>8D</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Medio de Wladimir y Judith besándose en la habitación.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Wladimir besa a Judith.</p>
	<p>9</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Medio del General.</li> <li>2. Plano Medio de Byron.</li> <li>3. Primer Plano del rostro del General.</li> <li>4. Primer Plano del rostro de Byron.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>En la oficina de Byron se encuentra un General, reclamándole a Byron por la huida de dos oficiales y exigiéndole que los encuentre y capture. El General sale de la oficina de Byron y tira la puerta.</p>

 <p>ESC 10A P1      ESC 10A P2</p>	<p>10A</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Conjunto de Wladimir y Judith caminando</li> <li>2. Primer plano del rostro de la dueña del hotel.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Travelling de Wladimir y Judith.</li> <li>2. Cámara fija.</li> </ol>	<p>Wladimir y Judith están en el patio del hotel, la propietaria los ve con intención de vigilarlos.</p>
 <p>ESC 10B P1      ESC 10B P4</p>	<p>10B</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Medio de Judith de espalda sobre Wladimir.</li> <li>2. Primer Plano de la cara de Judith y Wladimir, two shoot.</li> <li>3. Plano detalle de la mano de Wladimir mientras le agarra el cabello.</li> <li>4. Plano situación de ellos en la cama del hotel.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Wladimir y Judith están acostados en su habitación de hotel. Judith besa a Wladimir, este le acaricia el cabello. Continúan besándose mientras la noche se alarga con sus pieles rozando.</p>
 <p>ESC 10C P1      ESC 10C P6</p>	<p>10C</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano situación de Wladimir caminando</li> <li>2. Plano entero del kiosco que vende periódicos.</li> <li>3. Plano detalle del periódico.</li> <li>4. Subjetiva de Wladimir viendo su foto en el periódico.</li> <li>5. Plano Americano de Wladimir comprando el periódico.</li> <li>6. Plano Entero de Wladimir corriendo del mercado.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Panorámica de Wladimir caminando.</li> <li>2. Cámara fija.</li> <li>3. Cámara fija.</li> <li>4. Cámara fija.</li> <li>5. Cámara fija.</li> <li>6. Cámara fija.</li> </ol>	<p>Wladimir va caminando por el mercado con unas bolsas en la mano, lleva unos lentes y un gorro puesto. Mientras camina ve un periódico en un pequeño puesto que atiende un abuelito. Al ver la portada del mismo ve una foto de él con un titular de hombre fugitivo del régimen nazi. Compra el periódico y se va rápidamente del sitio.</p>

<p>ESC 10 D PI      ESC 10 D PS</p>	<p>10D</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Subjetiva de Wladimir entrando a la habitación.</li> <li>2. Plano situación de Wladimir tirando el periódico.</li> <li>3. Plano Medio de Judith agarrando el periódico.</li> <li>4. Plano Medio corto del rostro de Judith leyendo.</li> <li>5. Plano multiple: Primer Plano de los rostros de Judith y Wladimir.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Wladimir llega a la habitación. Judith está sentada en la mesa viendo por la ventana hasta que llega Wladimir. Wladimir tira el periódico sobre la mesa donde está sentada Judith. Judith lee en el periódico la noticia donde aparece la foto de Wladimir. Ambos se quedan viendo, Judith tiene cara de asustada.</p>
<p>ESC 10 E</p>	<p>10E</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano General del barco-Plano Medio Corto de Wladimir y Judith en el barco.</li> </ol>	<p>1. Grúa con push in.</p>	<p>Judith y Wladimir están montados en un barco esperando que zarpe.</p>
<p>ESC 11 PI      ESC 11 PL</p>	<p>11</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Conjunto de Wladimir y Judith, two shoot.</li> <li>2. Plano Americano de Wladimir hablando con la señora.</li> <li>3. Plano Medio Largo de Judith- Plano situación de ellos en el departamento.</li> <li>4. Plano entero de Judith en la cama.</li> <li>5. Plano entero de Wladimir guardando las cosas.</li> <li>6. Primer plano de la mano de Wladimir cerrando el closet.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cámara fija.</li> <li>2. Cámara fija.</li> <li>3. Traveling con paneo de ellos en el departamento.</li> <li>4. Cámara fija.</li> <li>5. Cámara fija.</li> <li>6. Push in hasta terminar la toma en el closet cerrándose.</li> </ol>	<p>Wladimir y Judith, que se encuentra embarazada, entran en una vecindad donde se quedarán. Wladimir se dirige a un apartamento que se encuentra en la planta baja al lado derecho de la vecindad y habla con una señora. A los minutos vuelve con unas llaves en su mano izquierda. Camina hacia un apartamento en el piso uno y lo sigue Judith. Abre la puerta con las llaves. Judith se acuesta en la cama que se encuentra en el fondo al lado izquierdo del pequeño apartamento para descansar. Del lado derecho hay una pequeña cocina con una mesa y al fondo la puerta que da hacia el baño. Del lado izquierdo, aparte de la cama en el fondo, hay un pequeño closet donde Wladimir acomoda la ropa de ellos.</p>

<p>ESC 12 P1      ESC 12 P3</p>	<p>12</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano situación del General y los soldados entrando en la oficina.</li> <li>2. Plano Medio corto del rostro del General.</li> <li>3. Cenital con ligero picado de los soldados agarrando a Byron.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>A la oficina de Byron llega el General y unos oficiales que agarran a Byron. El General ordena que maten a Byron. Los oficiales se llevan a Byron agarrado de los brazos. Este hace fuerza pero no logra soltarse.</p>
<p>ESC 13 P1      ESC 13 P9</p>	<p>13</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano entero de Juidith en el baño.</li> <li>2. Plano entero de Wladimir en la cama.</li> <li>3. Plano Americano de Juidith sosteniéndose de la puerta del baño al salir.</li> <li>4. Plano situación, two shoot, de Wladimir yendo a ayudarla y llevándola a la cama.</li> <li>5. Primer plano del rostro de Wladimir.</li> <li>6. Plano conjunto, two shoot de ellos en la cama.</li> <li>7. Primer plano del rostro de Juidith.</li> <li>8. Plano conjunto, two shoot de ellos en la cama.</li> <li>9. Primer Plano del rostro de Wladimir.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Judith está en el baño, cuando sale se encuentra mareada y le pide a Wladimir que la ayude a llegar hasta la cama. Wladimir está sentado a un lado de la cama mientras habla con Judith sobre buscar un doctor para que la revise.</p>
<p>ESC 14 P1      ESC 14 P8</p>	<p>14</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Primer Plano de la olla de Judith.</li> <li>2. Plano Medio Corto de ella cocinando.</li> <li>3. Plano Medio de Wladimir llegando a la casa.</li> <li>4. Plano Medio Largo de Judith hablando.</li> <li>5. Plano Medio Corto de Wladimir.</li> <li>6. Primer Plano del rostro de Wladimir.</li> <li>7. Primer Plano con picado del rostro de Judith (contraplano).</li> <li>8. Plano Americano de Judith y Wladimir, two shoot.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cámara fija.</li> <li>2. Cámara fija.</li> <li>3. Cámara fija.</li> <li>4. Cámara fija.</li> <li>5. Cámara fija.</li> <li>6. Cámara fija.</li> <li>7. Cámara fija con picado en 45°</li> <li>8. Cámara fija.</li> </ol>	<p>Wladimir llega al apartamento y le comenta a Judith que encontró un doctor que puede chequearla. Judith se encuentra cocinando la cena.</p>

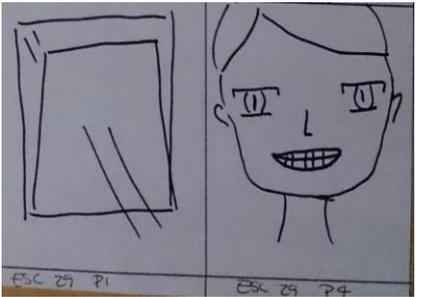
	<p>15</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Entero de Judith en la cama.</li> <li>2. Plano Medio de Wladimir cocinando.</li> <li>3. Plano múltiple: Primer Plano del rostro de Wladimir y Judith.</li> <li>4. Plano Entero de Wladimir abriendo la puerta.</li> <li>5. Plano Entero del Doctor.</li> <li>6. Plano Medio Corto del rostro de Wladimir.</li> <li>7. Plano Medio Corto del rostro del Doctor.</li> <li>8. Plano conjunto de Judith, Wladimir y el Doctor.</li> <li>9. Plano detalle de la barriga de Wladimir</li> <li>10. Plano situación del Doctor revisando a Judith, two shoot.</li> <li>11. Primer Plano de la cara del Doctor.</li> <li>12. Primer Plano de las caras de Judith y Wladimir, two shoot.</li> <li>13. Plano Medio de Judith y Wladimir abrazándose, two shoot.</li> <li>14. Plano Medio corto de Wladimir.</li> <li>15. Plano Americano de Wladimir y el Doctor saliendo.</li> <li>16. Plano detalle del dinero que se le da al Doctor.</li> <li>17. Primer Plano del rostro del Doctor.</li> <li>18. Primer Plano del rostro de Wladimir.</li> <li>19. Plano Medio del Doctor saliendo de la casa.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Judith está acostada en la cama mientras Wladimir prepara un café. Tocan la puerta. Wladimir la abre. Entra el Doctor. El Doctor revisa a Judith, la examina por completo. Al terminar les comenta que su embarazo puede estar en los siete meses. Judith ve a Wladimir y luego voltea a ver al Doctor. El Doctor continúa hablando y les dice que es un embarazo de alto riesgo porque ella es muy joven y puede ser más de un bebé. Wladimir y Judith se ven con caras de preocupados pero a la vez felices, se abrazan. El Doctor y Wladimir caminan hasta la puerta. Wladimir abre la puerta y despide al Doctor.</p>
	<p>16</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano General del Doctor Saliendo de la vecindad y los 2 hombres abordándolo.</li> <li>2. Primer Plano del rostro del Hombre 1.</li> <li>3. Primer Plano del rostro del Doctor.</li> <li>4. Plano detalle del golpe al Doctor.</li> <li>5. Primer Plano del rostro del Hombre 2.</li> <li>6. Primer Plano del rostro del Doctor.</li> <li>7. Plano situación del Doctor y los 2 Hombres, three shoot.</li> <li>8. Primer Plano del rostro del Doctor.</li> <li>9. Plano situación del Doctor y los 2 Hombres, three shoot.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>El Doctor sale de la vecindad, va caminando cuando dos hombres agresivos lo interceptan. Uno lo agarra por la espalda y el otro le pide que le diga todo lo que sabe sobre Wladimir y Judith. El Doctor se niega a contarle todo y lo golpean. El Doctor intenta soltarse pero no lo logra. Ambos hombres continúan golpeándolo. Luego de unos golpes, uno de los hombres hace un amago de golpe a la cara, a lo que el Doctor reacciona, pide que lo suelten a cambio de contarles todo.</p>

	<p>17</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Situación de los Hombres entrando a la oficina.</li> <li>2. Plano Medio Corto de Byron sentado.</li> <li>3. Primer Plano del rostro de Byron.</li> <li>4. Primer Plano del rostro del Hombre 1.</li> <li>5. Primer Plano del rostro del Hombre 2.</li> <li>6. Plano Medio de la silla hasta que Byron se voltea.</li> <li>7. Primer Primer Plano del rostro de Byron.</li> <li>8. Primer Plano del rostro del Hombre 1.</li> <li>9. Primer Primer Plano del rostro de Byron.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Los hombres que golpearon al doctor entran a una oficina donde hay un escritorio, detrás hay una silla que se encuentra volteada y en ella está Byron sentado. Los hombres le cuentan todo lo que el doctor les ha dicho. Byron se gira en la silla, con un semblante distinto, pálido y con cara de odio. Le dice a los hombres que quiere a Wladimir y a Judith muertos, en cambio, para los niños tiene otros planes.</p>
	<p>18</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano situación de Wladimir caminando</li> <li>2. Plano Conjunto de los 3 Policías.</li> <li>3. Plano Situación de Wladimir acercándose.</li> <li>4. Plano entero del Doctor muerto.</li> <li>5. Primer Plano del rostro de Wladimir.</li> <li>6. Plano Entero de Wladimir corriendo del lugar.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Panorámica de Wladimir caminando.</li> <li>2. Cámara fija.</li> <li>3. Traveling de Wladimir.</li> <li>4. Cámara fija.</li> <li>5. Cámara fija.</li> <li>6. Panorámica de Wladimir corriendo.</li> </ol>	<p>Wladimir va por la calle con unas bolsas en la mano con cosas de bebés. Cerca de la vecindad donde viven ve a unos policías rodeando algo que tenía alarmada a las personas. Wladimir se acerca y ve al Doctor tirado en el piso totalmente ensangrentado. Luego de verlo, Wladimir se dirige apresurado hasta la vecindad.</p>
	<p>19</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Medio Largo de Wladimir entrando en el departamento.</li> <li>2. Primer Plano, subjetiva con picado, del rostro de Judith.</li> <li>3. Plano Medio de Wladimir y Judith abrazándose.</li> <li>4. Primer Plano con picado del rostro de Judith.</li> <li>5. Primer Plano del rostro de Wladimir.</li> <li>6. Primer Plano con picado del rostro de Judith.</li> <li>7. Primer Plano del rostro de Wladimir.</li> <li>8. Primer Plano con picado del rostro de Judith.</li> <li>9. Primer Plano del rostro de Wladimir.</li> <li>10. Plano Detalle de la barriga de Judith.</li> <li>11. Plano Medio Corto de las piernas de Judith.</li> <li>12. Plano Detalle del agua en el piso.</li> <li>13. Primer Plano con picado del rostro de Judith.</li> <li>14. Primer Plano del rostro de Wladimir.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cámara fija.</li> <li>2. Cámara fija con picado en 45°</li> <li>3. Cámara fija.</li> <li>4. Cámara fija con picado en 45°</li> <li>5. Cámara fija.</li> <li>6. Cámara fija con picado en 45°</li> <li>7. Cámara fija.</li> <li>8. Cámara fija con picado en 45°</li> <li>9. Cámara fija.</li> <li>10. Cámara fija.</li> <li>11. Cámara fija.</li> <li>12. Cámara fija.</li> <li>13. Cámara fija con picado en 45°</li> <li>14. Cámara fija.</li> </ol>	<p>Wladimir abre la puerta del apartamento. Al entrar, Wladimir ve la cara de angustia que tiene Judith. La abraza, Judith le cuenta que el doctor estuvo allí para decirle que dos hombres atacaron al doctor pidiéndole información sobre ellos. Wladimir le cuenta que lo ha visto muerto y que eso solo significa que nuevamente están detrás de ellos. Judith comienza a sentirse adolorida, por sus piernas corre un líquido transparente.</p>

	<p>20</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Conjunto de Wladimir, Judith y sus bebes.</li> <li>2. Plano Medio Corto con picado de Judith.</li> <li>3. Plano Medio Corto de Wladimir.</li> <li>4. Plano múltiple: Primer Plano de los rostro de los 3 bebes.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Cámara fija.</li> <li>2. Cámara fija con picado en 45°</li> <li>3. Cámara fija.</li> <li>4. Cámara fija.</li> </ol>	<p>Wladimir y Judith con sus bebés en los brazos, llegan hasta un edificio donde estarán por largo tiempo.</p>
	<p>21</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano General de la casa.</li> <li>2. Plano Medio de Judith cocinando.</li> <li>3. Plano Situación de la cocina.</li> <li>4. Plano Medio de Wladimir saludando a Judith.</li> <li>5. Primer Plano del rostro de Wladimir.</li> <li>6. Plano múltiple: Primer Plano del rostro de Alize y Elize.</li> <li>7. Primer Plano del rostro de Venner.</li> <li>8. Plano Conjunto de Judith sirviendo la mesa.</li> <li>9. Primer Plano del rostro de Venner.</li> <li>10. Primer Plano del rostro de Elize.</li> <li>11. Primer Plano del rostro de Wladimir.</li> <li>12. Plano conjunto de ellos comiendo.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>En una casa acogedora y sencilla. Está Judith en la cocina preparando el almuerzo. En la mesa están sentados Alize, Elize y Venner esperando que les sirvan la comida. Llega Wladimir a la casa, saluda a Judith, la besa y se sienta junto a los niños. Judith llega a la mesa colocando los platos. Todos empiezan a comer.</p>
	<p>22</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Primer Plano del rostro de Byron.</li> <li>2. Plano Cenital de la oficina.</li> <li>3. Plano Detalle de la foto.</li> <li>4. Primerísimo Primer Plano de los trillizos en la foto.</li> <li>5. Primer Plano del rostro de Byron.</li> <li>6. Primerísimo Primer Plano de Judith y Wladimir en la foto.</li> <li>7. Primer Plano del rostro de Byron.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Byron se encuentra en su oficina con sus hombres. Byron señala una foto de los trillizos en un parque, luego señala una foto que está al lado de la de los trillizos, una foto donde está Wladimir con Judith. Le dice a sus hombres que deben matar a Judith, que él se encargará de Wladimir, y que quiere a los niños vivos.</p>

	<p>23</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Conjunto de Judith y los trillizos haciendo tarea.</li> <li>2. Plano Entero de Wladimir.</li> <li>3. Plano Medio Largo de Judith.</li> <li>4. Plano Situación de Wladimir y Judith</li> <li>5. Primer plano del rostro de Judith.</li> <li>6. Primer plano del rostro de Wladimir.</li> <li>7. Plano General de la sala.</li> <li>8. Plano Detalle de la trampilla abriéndose.</li> <li>9. Plano Medio de Judith.</li> <li>10. Plano Detalle de Wladimir y Judith arreglando la sala.</li> <li>11. Plano Medio Largo de Wladimir y Judith saliendo.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>En la sala de la casa, Judith ayuda a los niños a hacer sus tareas. Se oye la puerta abrir y cerrarse de golpe, Wladimir aparece en la sala y ve a Judith. Judith lo ve. Ambos se mueven rápidamente hacia un extremo de la sala, mueven la mesa que está allí. Wladimir levanta la alfombra, agarra una manilla que está en el suelo, se abre una trampilla, él y Judith ayudan a los niños a meterse en ella. Wladimir cierra la trampilla pone la alfombra y la mesa como estaban, mientras Judith guarda todas las cosas de los niños. Se oye la puerta, Wladimir y Judith se dirigen a la entrada.</p>
	<p>24</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Nadir de Byron y sus hombres llegando a la casa.</li> <li>2. Plano Entero de la puerta abriéndose</li> <li>3. Plano Situación de Byron llegando.</li> <li>4. Plano Múltiple: Primerísimo Primer Plano de los rostros de Wladimir, Judith y Byron.</li> <li>5. Plano Medio Corto de Wladimir.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Travelling de los pies.</li> <li>2. Cámara fija.</li> <li>3. Cámara fija.</li> <li>4. Cámara fija.</li> <li>5. Cámara fija.</li> </ol>	<p>Byron está en la entrada de la casa y se encuentra frente a frente con Wladimir y Judith. Detrás de Byron están los dos hombres que golpearon al doctor.</p>
	<p>25</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Cenital de los trillizos.</li> <li>2. Plano Medio de los trillizos sentados en el piso.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Los trillizos, sentados juntos dentro de la trampilla, oyen lo que hablan sus padres con Byron.</p>

	<p>26</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Medio Largo de Byron entrando a la casa.</li> <li>2. Plano Múltiple: Primer plano de la mano de Byron apuntando con el arma- Primer plano de los rostros de Wladimir, Judith y Byron, Plano conjunto de la acción.</li> <li>3. Plano Medio Corto de Wladimir y Judith.</li> <li>4. Primer Plano del rostro de Wladimir.</li> <li>5. Primer Plano del rostro de Byron.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Byron entra a la casa, está frente a Wladimir apuntándolo con una pistola. Judith detrás de Wladimir.</p>
	<p>27</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Conjunto de los trillizos.</li> <li>2. Plano Medio Largo de los trillizos.</li> <li>3. Plano Múltiple: Primer Plano de los rostros de Alize, Elize y Venner- Plano Americano de Alize, Elize y Venner.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Los niños se ven unos a otros asustados. Oyen a su papá hablando. Se oye un disparo, luego a Judith gritando. Los niños se tapan entre sí las bocas, de los ojos de Alize y Elize salen lágrimas.</p>
	<p>28</p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1. Plano Cenital de Judith con Wladimir en el piso.</li> <li>2. Primer plano del rostro de Judith.</li> <li>3. Plano Conjunto de Byron y sus hombres.</li> <li>4. Plano Situación del forcejeo de Judith con los hombres.</li> <li>5. Plano Medio de Byron.</li> <li>6. Plano Situación de Byron y sus hombres en la sala.</li> <li>7. Plano Múltiple: Plano Conjunto de Byron y sus hombres- Plano entero de Wladimir muerto- Plano entero de Judith muerta.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Judith está en el piso a un lado de Wladimir. Byron ve a Judith y le pide a uno de sus hombres que la mate. Mientras uno de los hombres se encarga de Judith, Byron Le habla al otro. En el fondo se oye el forcejeo que hace Judith con el otro hombre. Al poco tiempo se les une el otro hombre. Byron ve hacia la sala, ve que la alfombra no está bien colocada, con una de sus orillas dobladas. Se le queda viendo y se dirige a ella, mueve la mesa, quita la alfombra, ve la manilla y la levanta.</p>

	<p>29</p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Primer Plano, supina, de la trampilla abriéndose.</li> <li>2. Plano conjunto de los trillizos.</li> <li>3. Plano Múltiple: Primer plano de los rostros de Alize, Elize, Venner y Byron.</li> <li>4. Primerísimo Primer Plano, supina del rostro de Byron.</li> </ol>	<p>Cámara fija.</p>	<p>Los trillizos ven como poco a poco se va abriendo la trampilla. Al terminar de abrirse ven el rostro de Byron.</p>
-----------------------------------------------------------------------------------	-----------	----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	---------------------	-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------

## 4.2 DESGLOSE DE NECESIDADES DE PRODUCCIÓN

### 4.2.1 Desgloses Generales

<b>ZERTRUG</b>										
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 1-A		<b>PAG:</b> 1 /38						
<b>DESGLOSE GENERAL</b>										
<b>LOCACIÓN:</b> Casa de los Zertrug en Alemania/ Sala de los Zertrug.					<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
					X			X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Por la puerta entran Judith, Bastian y Lisa. Wladimir está sentado en un mueble y al verlos se pone de pie.										
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>			<b>VESTUARIO</b>			
Bastian Judith Lisa Wladimir							Ropa años 40			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>				<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>			<b>EFX ESPECIALES</b>	
Juego de muebles años 40 Mesa de café de madera Decoración casa años 40						Años 40				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>						<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Sin sonido, musica en postproducción										
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>										

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 1-B		<b>PAG:</b> 2 /38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Casa de los Zertrug en Alemania/ Sala de los Zertrug.				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X			X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Judith está sentada en una silla al lado de la ventana.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Judith						Ropa años 40			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Juego de muebles años 40 Mesa de café de madera Decoración casa años 40					Maquillaje natural, peinado años 40				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Sin sonido, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b> El clima exterior es verano es importante, así como la edad de Judith para mostrar la transición en el montaje.									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 1-C		<b>PAG:</b> 3 /38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Casa de los Zertrug en Alemania/ Entrada casa de los Zertrug				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X		X		X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Byron, junto con unos hombres uniformados con la esvástica en el brazo izquierdo se aproximan a la puerta de la casa. Uno logra verla asomada en la ventana									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Byron Judith		4 Soldados Nazi		4 escopetas Gewerh 43 a.k.a k43		Ropa años 40 Uniformes Nazi			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Muchas hojas de arboles color naranja y marron					Maquillaje natural Peinado años 40 Judith				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Sin sonido, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b> El clima exterior es otoño. Es importante que se vea en la escena.									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 1-D		<b>PAG:</b> 4/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Casa de los Zertrug en Alemania/ Sala de los Zertrug.				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X			X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Asustada, Judith sale corriendo hasta donde está Wladimir.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Judith Wladimir						Ropa años 40			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Juego de muebles años 40 Mesa de café de madera Decoración casa años 40					Años 40				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Sin sonido, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 2		<b>PAG:</b> 5/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Oficina de Byron				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X			X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir entra en la oficina de Byron que está sentado en la silla de su escritorio de espalda a la entrada. Byron se voltea girando la silla cuando Wladimir ya está adentro. Tras una conversación, Byron señala a un Guardia que está del lado derecho de la entrada de la oficina. Wladimir sale de la oficina siguiendo al guardia que lo guiará.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Byron Wladimir		1 Guardia				3 Uniformes Nazi			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Juego de escritorio y silla. Maquina de escribir con papeles. Lampara.					Natural				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b> Por ser pequeña la locación probar los movimientos de camara para decidir el sonido.									

<b>ZERTRUG</b>									
FECHA: Mayo 2014		ESCENA: 3		PAG: 6 /38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
LOCACIÓN: Campo de concentración Buchenwald				DIA	NOCHE	EXT	INT	VIDEO	FILM
				X		X		X	
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir está parado con dos Oficiales a su lado, en sus manos tiene una lista de nombres y frente a ellos hay una fila de personas dirigiéndose a la derecha o a la izquierda según su sexo. Wladimir se queda pensando hasta quedarse perplejo con la mirada al frente. Judith está en la fila de personas, ella ve fijamente a Wladimir sorprendida. Cuando queda de primera en la fila Wladimir le habla. Judith se dirige al lado derecho, donde están el resto de las mujeres.</p>									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Wladimir Judith		2 Hombres (oficiales) 130 extras Hombres, mujeres y niños		Listas con nombres en alemán Escopetas Gewerh 43 a.k.a k43		Uniformes Nazi Ropa de los años 40 Pijamas de rallas desgastadas Vestidos grises años 40 desgastados Pañuelos para el cabello			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Rejas de alambre de púas					Maquillaje de los años 40 para las mujeres que llegan. Rostros demacrados, moretones para los presos				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgun, boom, mixer, grabadora, folley en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									
<b>ZERTRUG</b>									
FECHA: Mayo 2014		ESCENA: 4		PAG: 7 /38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
LOCACIÓN: Dormitorios del campo de concentración Buchenwald				DIA	NOCHE	EXT	INT	VIDEO	FILM
				X			X	X	
<p><b>DESCRIPCIÓN:</b> En el área dormitorio hay unas mujeres en el fondo hablando entre sí. Judith termina de vestirse. Todas las mujeres dirigen su mirada a una esquina superior del área. Se oye una voz en el altoparlante del área que ordena a todas las mujeres a salir del área menos a Judith. Salen las mujeres del área dormitorio y llega Wladimir, que rápidamente toma a Judith en sus brazos. Wladimir le proponer huir a Judith. Lo que le dice Wladimir a Judith ha provocado un recuerdo en ella.</p>									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Judith Wladimir		50 Mujeres				Uniforme Nazi Vestidos desgastados uniforme femenino del campo de concentración Pañuelos para el cabello			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Literas de madera unidas a la pared Bancos de madera simples Autoparlantes					Todas con el cabello corto algunas usando bufanda en la cabeza. Rostros pálidos, moretones, ojeras, facciones marcadas y demacrados				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgun, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 5		<b>PAG:</b> 8/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Parque con árboles				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X		X		X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir y a Judith están corriendo uno tras otro, riendo juntos, abrazándose y al encontrarse terminan en un beso. Wladimir le pide a Judith casarse e ir a otro sitio lejos de donde están.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>				
Judith Wladimir					Ropa años 40				
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>				
			Años 40						
<b>SONIDO/MÚSICA</b>				<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 6		<b>PAG:</b> 9/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Dormitorios del campo de concentración Buchenwald				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X			X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir y Judith salen rápidamente y con cuidado del área dormitorio.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>				
Judith Wladimir					Uniforme Nazi Vestido desgastado uniforme femenino del campo de concentración				
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>				
Literas de madera unidas a la pared Bancos de madera simples Autoparlantes			Judith con el cabello corto, facciones marcadas y ojeras						
<b>SONIDO/MÚSICA</b>				<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 7		<b>PAG:</b> 10 /38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Cuarto oscuro				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
					X			X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir y Judith están sentados en una cama mientras hablan de a dónde deben ir. Wladimir besa a Judith apasionadamente culminando en una noche de pasión.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Judith Wladimir						Uniforme Nazi Vestido desgastado uniforme femenino del campo de concentración			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Cama Mesita de noche					Judith con el cabello corto, facciones marcadas y ojeras				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 8A		<b>PAG:</b> 11 /38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Cuarto oscuro				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X			X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir llega al cuarto donde se queda con Judith y la besa.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Judith Wladimir						Uniforme Nazi Vestido desgastado uniforme femenino del campo de concentración			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Cama Mesita de noche					Judith con el cabello corto, facciones marcadas y ojeras				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Sin sonido									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014	<b>ESCENA:</b> 8B	<b>PAG:</b> 12 /38							
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel - Portugal				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X			X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir y Judith van llegando a un pequeño hotel donde se registran y luego se dirigen a una habitación.									
<b>TALENTO</b>	<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>					
Judith Wladimir		Dinero Llave de la habitación 113		Vestuario años 40					
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>				
Recepcion Cama Mesitas de noche			Judith con el cabello corto, facciones marcadas y ojeras						
<b>SONIDO/MÚSICA</b>			<b>EQUIPO ESPECIAL</b>						
Sin sonido									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014	<b>ESCENA:</b> 8C	<b>PAG:</b> 13 /38							
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Habitación de Hotel- Portugal				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
					X		X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir y Judith entran a la habitación. Wladimir se asegura de que nadie los esté vigilando desde afuera y luego cierra la puerta.									
<b>TALENTO</b>	<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>					
Judith Wladimir				Vestuario años 40					
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>				
Cama Mesitas de noche			Judith con el cabello tipo pixie, facciones un poco marcadas.						
<b>SONIDO/MÚSICA</b>			<b>EQUIPO ESPECIAL</b>						
Sin sonido									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 8D		<b>PAG:</b> 14					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Habitación de Hotel- Portugal				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
					X		X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir besa a Judith.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Judith Wladimir						Vestuario años 40			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Cama Mesa de madera con su silla. Mesitas de noche					Judith con el cabello tipo pixie, facciones un poco marcadas.				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Sin sonido									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 9		<b>PAG:</b> 14/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Oficina de Byron				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X			X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> En la oficina de Byron se encuentra un General, reclamándole a Byron por la huida de dos oficiales y exigiéndole que los encuentre y capture. El General sale de la oficina de Byron y tira la puerta.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Byron General						2 Uniformes Nazi			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Juego de escritorio y silla. Maquina de escribir con papeles. Lampara.					Natural				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 10 A		<b>PAG:</b> 15/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel /Patio del Hotel				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X		X		X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir y Judith están en el patio del hotel, la propietaria los ve con intención de vigilarlos.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Judith Wladimir		Propietaria del Hotel				Ropa de invierno de los años 40			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Juegos de mesas con 4 sillas en cada uno. Banquitos de parque hechos de hierro. Toldos de tela blanca.					Cabello por la mejilla para judith, mejillas y nariz rojas por el frio		Nieve callendo		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Sin sonido									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 10B		<b>PAG:</b> 16/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel/ Habitación de hotel				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
					X		X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir y Judith están acostados en su habitación de hotel. Judith besa a Wladimir, este le acaricia el cabello. Continúan besándose mientras la noche se alarga con sus pieles rozando.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Judith Wladimir						Sin vestuario			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Cama Mesa de madera con su silla. Mesitas de noche					Sin maquillaje, cabello suelto				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Sin sonido									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 10C		<b>PAG:</b> 17/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Mercado del centro				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X		X		X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir va caminando por el mercado con unas bolsas en la mano, lleva unos lentes y un gorro puesto. Mientras camina ve un periódico en un pequeño puesto que atiende un abuelito. Al ver la portada del mismo ve una foto de él con un titular de hombre fugitivo del régimen nazi. Compra el periódico									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Wladimir		1 Hombre de cabello blanco (Abuelito) 15 Hombres y Mujeres		Bolsas de papel llenas de compras Periódico en portugués con la foto de Wladimir		Gorro tipo panameño Lentes de sol. Ropa de invierno años 40.			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Kiosko de periódicos Stands de mercado Otros.							Nieve en la calle Neblina		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Sin sonido.									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 10D		<b>PAG:</b> 18/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Hotel/ Habitación de hotel				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X			X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir llega a la habitación. Judith está sentada en la mesa viendo por la ventana hasta que llega Wladimir. Wladimir tira el periódico sobre la mesa donde está sentada Judith. Judith lee en el periódico la noticia donde aparece la foto de Wladimir. Ambos se quedan viendo. Judith tiene cara de asustada.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Judith Wladimir				Bolsas de papel llenas de compras Periódico en portugués con la foto		Ropa de invierno años 40			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Cama Mesa de madera con su silla. Mesitas de noche					Pálido		Brisa		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Sin sonido									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>								
<b>FECHA:</b> Mayo 2014	<b>ESCENA:</b> 10E	<b>PAG:</b> 19/38						
<b>DESGLOSE GENERAL</b>								
<b>LOCACIÓN:</b> Barco via a Marucecos/ Puerto Portugal			<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
			X		X		X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Judith y Wladimir están montados en un barco esperando que zarpe.								
<b>TALENTO</b>	<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>			<b>VESTUARIO</b>			
Judith Wladimir	20 Hombres y Mujeres árabes	2 Maletas grandes cuadradas. Bolsito de mano.			Vestuario años 40			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>			
Cubierta del barco			Natural con un tono bronceado					
<b>SONIDO/MÚSICA</b>			<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Sin sonido			Grua					
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>								

<b>ZERTRUG</b>								
<b>FECHA:</b> Mayo 2014	<b>ESCENA:</b> 11	<b>PAG:</b> 20/38						
<b>DESGLOSE GENERAL</b>								
<b>LOCACIÓN:</b> Vecindad en Trinidad y Tobago			<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
			X		X	X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir y Judith, que se encuentra embarazada, entran en una vecindad donde se quedarán. Wladimir se dirige a un apartamento que se encuentra en la planta baja al lado derecho de la vecindad y habla con una señora. A los minutos vuelve con unas llaves en su mano izquierda. Camina hacia un apartamento en el piso uno y lo sigue Judith. Abre la puerta con las llaves. Judith se acuesta en la cama que se encuentra en el fondo al lado izquierdo del pequeño apartamento para descansar. Del lado derecho hay una pequeña cocina con una mesa y al fondo la puerta que da hacia el baño. Del lado izquierdo, aparte de la cama en el fondo, hay un pequeño closet donde Wladimir acomoda la ropa de ellos.								
<b>TALENTO</b>	<b>EXTRAS</b>	<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>			<b>VESTUARIO</b>			
Judith Wladimir	1 Mujer Negra	2 Maletas grandes cuadradas. 1 Bolsito de mano. 2 Abrigos de invierno. Ropa años 40 de los peronajes. Llaves.			Ropa años 40			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>		<b>AUTOS / ANIMALES</b>	<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>			
Cama matrimonial. Cocina pequeña. 1 mesa cuadrada pequeña. 2 Sillas. Closet pequeño de madera desgastado.			Natural					
<b>SONIDO/MÚSICA</b>			<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Shotgun, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción			Dolly de rieles					
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>								

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014	<b>ESCENA:</b> 12	<b>PAG:</b> 21/38							
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Oficina de Byron				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X			X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> A la oficina de Byron llega el General y unos oficiales que agarran a Byron. El General ordena que maten a Byron. Los oficiales se llevan a Byron agarrado de los brazos. Este hace fuerza pero no logra soltarse.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>			<b>VESTUARIO</b>		
Byron General		4 Hombres					Uniformes Nazi		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>			<b>EFX ESPECIALES</b>	
Juego de escritorio y silla. Maquina de escribir con papeles. Lampara.									
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgun, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014	<b>ESCENA:</b> 13	<b>PAG:</b> 22/38							
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Apartamento de la vecindad Trinidad y Tobago				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
					X		X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Judith está en el baño, cuando sale se encuentra mareada y le pide a Wladimir que la ayude a llegar hasta la cama. Wladimir está sentado a un lado de la cama mientras habla con Judith sobre buscar un doctor para que la revise.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>			<b>VESTUARIO</b>		
Judith Wladimir							Pijama Años 40		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>			<b>EFX ESPECIALES</b>	
Cama matrimonial. Cocina pequeña. 1 mesa cuadrada pequeña. 2 Sillas. Closet pequeño de madera desgastado.					Natural				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgun, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 14		<b>PAG:</b> 23/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Apartamento de la vecindad Trinidad y Tobago				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
					X		X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir llega al apartamento y le comenta a Judith que encontró un doctor que puede chequearla. Judith se									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>			<b>VESTUARIO</b>		
Judith Wladimir				2 Ollas de acero. 1 paleta de madera. Delantal de tela para cocinar.			Vestuario años 40		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>			<b>EFX ESPECIALES</b>	
Cama matrimonial. Cocina pequeña. 1 mesa cuadrada pequeña. 2 Sillas. Closet pequeño de madera desgastado.					Cabello recogido con un pañuelo tipo pin up				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgun, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 15		<b>PAG:</b> 24/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Apartamento de la vecindad Trinidad y Tobago				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
				X			X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Judith está acostada en la cama mientras Wladimir prepara un café. Tocab la puerta. Wladimir la abre. Entra el Doctor. El Doctor revisa a Judith, la examina por completo. Al terminar les comenta que su embarazo puede estar en los siete meses. Judith ve a Wladimir y luego voltea a ver al Doctor. El Doctor continúa hablando y les dice que es un embarazo de alto riesgo porque ella es muy joven y puede ser más de un bebé. Wladimir y Judith se ven con caras de preocupados pero a la vez felices, se abrazan. El Doctor y Wladimir caminan hasta la puerta. Wladimir abre la puerta y despide al Doctor.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>			<b>VESTUARIO</b>		
Judith Doctor Wladimir				Monedero de cuero. Varios billetes de dólar trinitense. Maletín negro de médico. Estetoscopio. Paleta de helado. Tensiómetro.			Vestuario años 40		
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>			<b>EFX ESPECIALES</b>	
Cama matrimonial. Cocina pequeña. 1 mesa cuadrada pequeña. 2 Sillas. Closet pequeño de madera desgastado.					Cabello recogido con un pañuelo tipo pin up				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgun, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>										
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 16			<b>PAG:</b> 25/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>										
<b>LOCACIÓN:</b> Vecindad en Trinidad y Tobago					<b>DIA</b> X	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b> X	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> El Doctor sale de la vecindad, va caminando cuando dos hombres agresivos lo interceptan. Uno lo agarra por la espalda y el otro le pide que le diga todo lo que sabe sobre Wladimir y Judith. El Doctor se niega a contarle todo y lo golpean. El Doctor intenta soltarse pero no lo logra. Ambos hombres continúan golpeándolo. Luego de unos golpes, uno de los hombres hace un amago de golpe a la cara, a lo que el Doctor reacciona, pide que lo suelten a cambio de contarles todo.										
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>				
Doctor (2)Hombres de AVH						Ropa años 40 Uniforme AVH				
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>			
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción										
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>										

<b>ZERTRUG</b>										
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 17			<b>PAG:</b> 26/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>										
<b>LOCACIÓN:</b> Oficina de Byron. Amazonas-Venezuela					<b>DIA</b> X	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Los hombres que golpearon al doctor entran a una oficina donde hay un escritorio, detrás hay una silla que se encuentra volteada y en ella está Byron sentado. Los hombres le cuentan todo lo que el doctor les ha dicho. Byron se gira en la silla, con un semblante distinto, pálido y con cara de odio. Le dice a los hombres que quiere a Wladimir y a Judith muertos, en cambio, para los niños tiene otros planes.										
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>				
Byron (2)Hombres de AVH						Ropa años 40 Uniforme AVH				
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>			
Biblioteca grande de madera Libros . 3 Sillas de escritorio acolchadas de cuero blanco. Escritorio grande de madera con detalles.										
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>					
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción										
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>										

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 18		<b>PAG:</b> 27/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Calle Trinidad y Tobago				<b>DIA</b> X	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b> X	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir va por la calle con unas bolsas en la mano con cosas de bebés. Cerca de la vecindad donde viven ve a unos policías rodeando algo que tenía alarmada a las personas. Wladimir se acerca y ve al Doctor tirado en el piso totalmente ensangrentado. Luego de verlo, Wladimir se dirige apresurado hasta la vecindad.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Doctor Wladimir		2 Policias 10 hombres y Mujeres		Bolsas con cosas de bebe		Ropa años 40 Uniforme policia Trinidad y Tobago.			
<b>ESCENOGRAFIA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
					Rostro pálido con morados en el cuerpo para el doctor.		Sangre falsa		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 19		<b>PAG:</b> 28/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Apartamento de la vecindad Trinidad y Tobago				<b>DIA</b> X	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir abre la puerta del apartamento. Al entrar, Wladimir ve la cara de angustia que tiene Judith. La abraza, Judith le cuenta que el doctor estuvo allí para decirle que dos hombres atacaron al doctor pidiéndole información sobre ellos. Wladimir le cuenta que lo ha visto muerto y que eso solo significa que nuevamente están detrás de ellos. Judith comienza a sentirse adolorida, por sus piernas corre un líquido transparente.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Judith Wladimir				Bolsas con cosas de bebe		Vestuario años 40			
<b>ESCENOGRAFIA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
Cama matrimonial. Cocina pequeña. 1 mesa cuadrada pequeña. 2 Sillas. Closet pequeño de madera desgastado.									
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 20		<b>PAG:</b> 29/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Calle-Caracas, Venezuela				<b>DIA</b> X	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b> X	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Wladimir y Judith con sus bebés en los brazos, llegan hasta un edificio donde estarán por largo tiempo.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Judith Elize bebe Alize bebe Venner bebe Wladimir				3 frazadas para bebe		Ropa años 40			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
							Brisa, clima de lluvia.		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 21		<b>PAG:</b> 30/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Casa de Wladimir y Judith. Caracas-Venezuela.				<b>DIA</b> X	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b> X	<b>VIDEO</b> X	<b>FILM</b>
<b>DESCRIPCIÓN:</b> En una casa acogedora y sencilla. Está Judith en la cocina preparando el almuerzo. En la mesa están sentados Alize, Elize y Venner esperando que les sirvan la comida. Llega Wladimir a la casa, saluda a Judith, la besa y se sienta junto a los niños. Judith llega a la mesa colocando los platos. Todos empiezan a comer.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Judith Elize (10 años) Alize (10 años) Venner (10 años) Wladimir				1 Delantal. 5 platos. 5 Vasos. 5 juegos de cubiertos. 5 Individuales de tela. 1 maletín de oficina cuadrado de cuero negro.		Ropa años 50			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
1 Mesa redonda. 5 Sillas. 4 Ollas de acero. 1 Jarra con jugo. 1 cocina. 1 Nevera. 1 Lavadora.					Judith y Wladimir un poco envejecidos				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

ZERTRUG									
FECHA: Mayo 2014		ESCENA: 22		PAG: 31/38					
DESGLOSE GENERAL									
LOCACIÓN: Oficina de Byron. Amazonas-Venezuela				DIA	NOCHE	EXT	INT	VIDEO	FILM
				X			X	X	
DESCRIPCIÓN: Byron se encuentra en su oficina con sus hombres. Byron señala una foto de los trillizos en un parque, luego señala una foto que está al lado de la de los trillizos, una foto donde está Wladimir con Judith. Le dice a sus hombres que deben matar a Judith, que él se encargará de Wladimir, y que quiere a los niños vivos.									
TALENTO		EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
Byron (2)Hombres de AVH				Foto de Alize, Elize y Venner		Ropa años 50 Uniforme AVH			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN			AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES		
Biblioteca grande de madera Libros . 3 Sillas de escritorio acolchadas de cuero blanco. Escritorio grande de madera con detalles.									
SONIDO/MÚSICA					EQUIPO ESPECIAL				
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
OBSERVACIONES (Notas de producción):									

ZERTRUG									
FECHA: Mayo 2014		ESCENA: 23		PAG: 32/38					
DESGLOSE GENERAL									
LOCACIÓN: Casa de Wladimir y Judith. Caracas-Venezuela.				DIA	NOCHE	EXT	INT	VIDEO	FILM
					X		X	X	
DESCRIPCIÓN: En la sala de la casa, Judith ayuda a los niños a hacer sus tareas. Se oye la puerta abrir y cerrarse de golpe, Wladimir aparece en la sala y ve a Judith. Judith lo ve. Ambos se mueven rápidamente hacia un extremo de la sala, mueven la mesa que está allí. Wladimir levanta la alfombra, agarra una manilla que está en el suelo, se abre una trampilla, él y Judith ayudan a los niños a meterse en ella. Wladimir cierra la trampilla pone la alfombra y la mesa como estaban, mientras Judith guarda todas las cosas de los niños. Se oye la puerta, Wladimir y Judith se dirigen a la entrada.									
TALENTO		EXTRAS		UTILERÍA (Atrezzo)		VESTUARIO			
Judith Elize (10 años) Alize (10 años) Venner (10 años) Wladimir				3 Cuadernos. 3 lápices. 3 Cartucheras llenas de colores. Sacapuntas. Libros de texto de 5to grado.		Ropa años 50			
ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN			AUTOS / ANIMALES		MAQUILLAJE y PEINADO		EFX ESPECIALES		
1 Mueble beige. 2 Sillones Beige. Alfombra con estampados. Mesa de café de madera MDF					Judith y Wladimir un poco envejecidos				
SONIDO/MÚSICA					EQUIPO ESPECIAL				
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
OBSERVACIONES (Notas de producción):									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 24		<b>PAG:</b> 33					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Entrada de la casa de los Zertrug				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
					X	X	X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Byron está en la entrada de la casa y se encuentra frente a frente con Wladimir y Judith. Detrás de Byron están los dos hombres que golpearon al doctor.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Byron Judith (2)Hombres de AVH Wladimir						Ropa años 50 Uniforme AVH			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
1 Mueble beige. 2 Sillones Beige. Alfombra con estampados. Mesa de café de madera MDF					Natural				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 25		<b>PAG:</b> 34/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Trampilla/ Casa de los Zertrug				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
					X		X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Los trillizos, sentados juntos dentro de la trampilla, oyen lo que hablan sus padres con Byron.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Elize (10 años) Alize (10 años) Venner (10 años)						Ropa años 50			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
					Natural				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Sin sonido, foley de la conversación en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 26		<b>PAG:</b> 35/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Entrada de la casa de los Zertrug				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
					X		X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Byron entra a la casa, está frente a Wladimir apuntándolo con una pistola. Judith detrás de Wladimir.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERIA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Byron Judith (2)Hombres de AVH Wladimir				2 Correas porta armas. 4 Pistolas Glock de 50 mm.		Ropa años 50 Uniforme AVH			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
1 Mueble beige. 2 Sillones Beige. Alfombra con estampados. Mesa de café de madera MDF					Natural				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
<b>FECHA:</b> Mayo 2014		<b>ESCENA:</b> 27		<b>PAG:</b> 36/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Trampilla/ Casa de los Zertrug				<b>DIA</b>	<b>NOCHE</b>	<b>EXT</b>	<b>INT</b>	<b>VIDEO</b>	<b>FILM</b>
					X		X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Los niños se ven unos a otros asustados. Oyen a su papá hablando. Se oye un disparo, luego a Judith gritando. Los niños se tapan entre sí las bocas, de los ojos de Alize y Elize salen lágrimas.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERIA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Elize (10 años) Alize (10 años) Venner (10 años)						Ropa años 50			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
					Natural				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Sin sonido, foley de la conversación en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
FECHA: Mayo 2014		ESCENA: 28		PAG: 37/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Entrada de la casa de los Zertrug				DIA	NOCHE	EXT	INT	VIDEO	FILM
					X		X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Judith está en el piso a un lado de Wladimir. Byron ve a Judith y le pide a uno de sus hombres que la mate. Mientras uno de los hombres se encarga de Judith, Byron Le habla al otro. En el fondo se oye el forcejeo que hace Judith con el otro hombre. Al poco tiempo se les une el otro hombre. Byron ve hacia la sala, ve que la alfombra no está bien colocada, con una de sus orillas dobladas. Se le queda viendo y se dirige a ella, mueve la mesa, quita la alfombra, ve la manilla y la levanta.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Byron Judith (2)Hombres de AVH Wladimir				2 Correas porta armas. 4 Pistolas Glock de 50 mm.		Ropa años 50 Uniforme AVH			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
1 Mueble beige. 2 Sillones Beige. Alfombra con estampados. Mesa de café de madera MDF					Natural		Sangre falsa Disparos		
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Shotgum, boom, mixer, grabadora, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

<b>ZERTRUG</b>									
FECHA: Mayo 2014		ESCENA: 29		PAG: 38/38					
<b>DESGLOSE GENERAL</b>									
<b>LOCACIÓN:</b> Trampilla/ Casa de los Zertrug				DIA	NOCHE	EXT	INT	VIDEO	FILM
					X		X	X	
<b>DESCRIPCIÓN:</b> Los trillizos ven como poco a poco se va abriendo la trampilla. Al terminar de abrirse ven el rostro de Byron.									
<b>TALENTO</b>		<b>EXTRAS</b>		<b>UTILERÍA (Atrezzo)</b>		<b>VESTUARIO</b>			
Elize (10 años) Alize (10 años) Venner (10 años)						Ropa años 50			
<b>ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN</b>			<b>AUTOS / ANIMALES</b>		<b>MAQUILLAJE y PEINADO</b>		<b>EFX ESPECIALES</b>		
					Natural				
<b>SONIDO/MÚSICA</b>					<b>EQUIPO ESPECIAL</b>				
Sin sonido, musica en postproducción									
<b>OBSERVACIONES (Notas de producción):</b>									

## 4.2.2 Desgloses Específicos

### 4.2.2.1 Desglose de Vestuario

# ZERTRUG

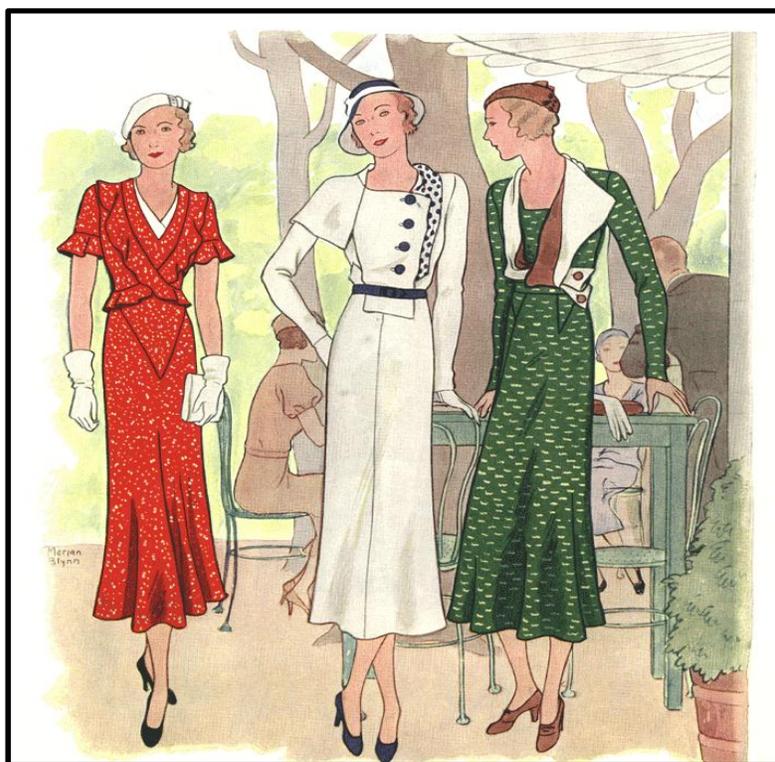
## DESGLOSE DE VESTUARIO

LISA (40)

ESCENA

1A

### IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (17)

ESCENA

1A

### IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (17)

ESCENA

1B, 1C, 1D

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (17)

ESCENA

3, 4, 6, 7

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (19)  
ESCENA

8A

### IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (19)

ESCENA

8B, 8C, 8D

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (19)  
ESCENA

10A

### IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (19)

ESCENA

10B

### IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (19)

ESCENA

10D

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (19)

ESCENA

10E

### IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (19)  
ESCENA

11

### IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (19)  
ESCENA

13, 14

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (19)

ESCENA

15, 19

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (19)

ESCENA

20

### IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (31)

ESCENA

21

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

JUDITH (31)

ESCENA

23, 24, 26, 28

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

BASTIAN (45)

ESCENA

1A

### IMAGEN



# ZERTRUG

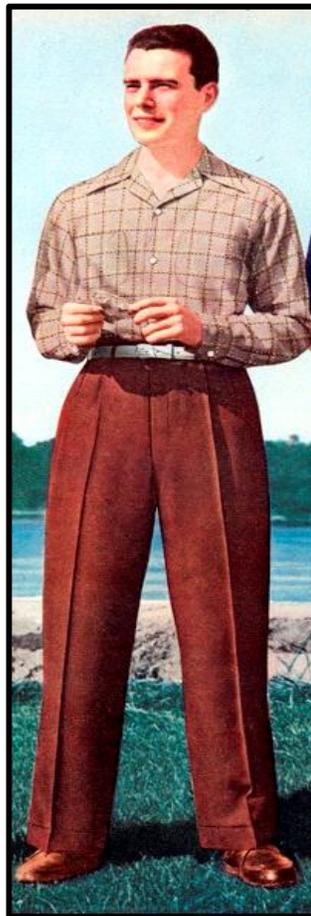
## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (23)

ESCENA

1A, 1D

## IMAGEN



# ZERTRUG

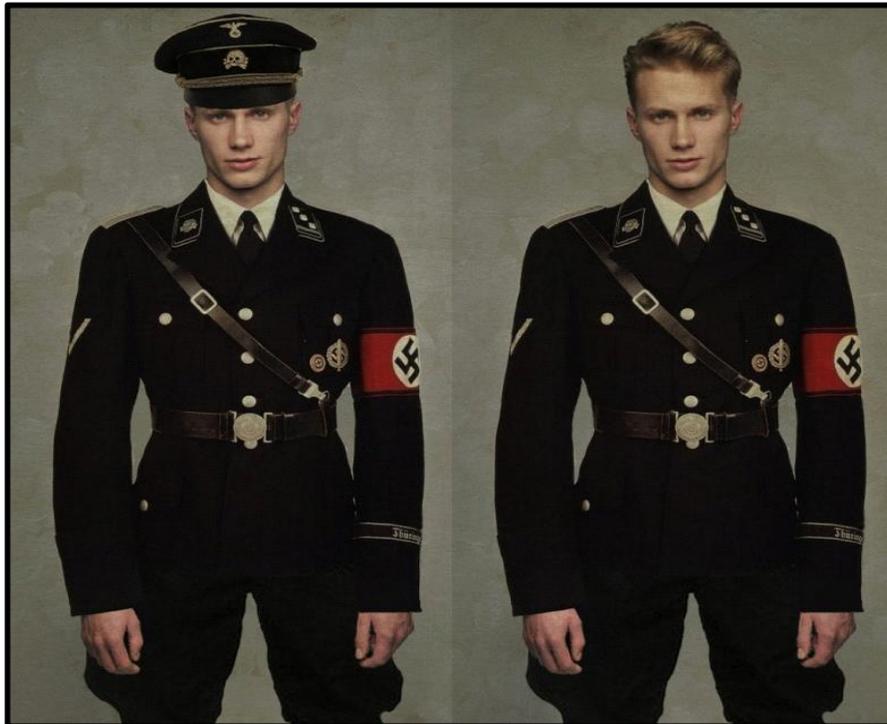
## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (25)

ESCENA

2, 3, 4, 6, 7, 8A

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (25)

ESCENA

8B, 8C

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (25)

ESCENA

8D

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (25)

ESCENA

10A, 10C, 10D

## IMAGEN



# ZERTRUG

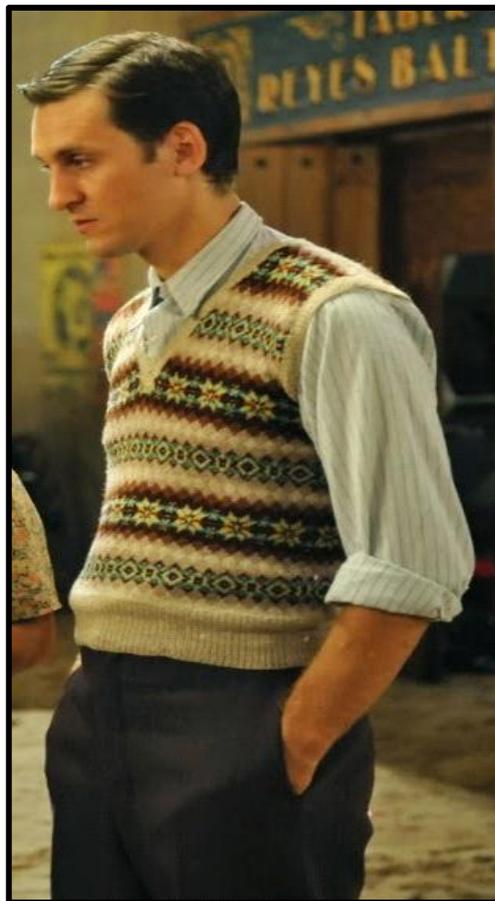
## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (25)

ESCENA

10B, 10E

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (25)

ESCENA

11

### IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (25)

ESCENA

13, 14

### IMAGEN



# ZERTRUG

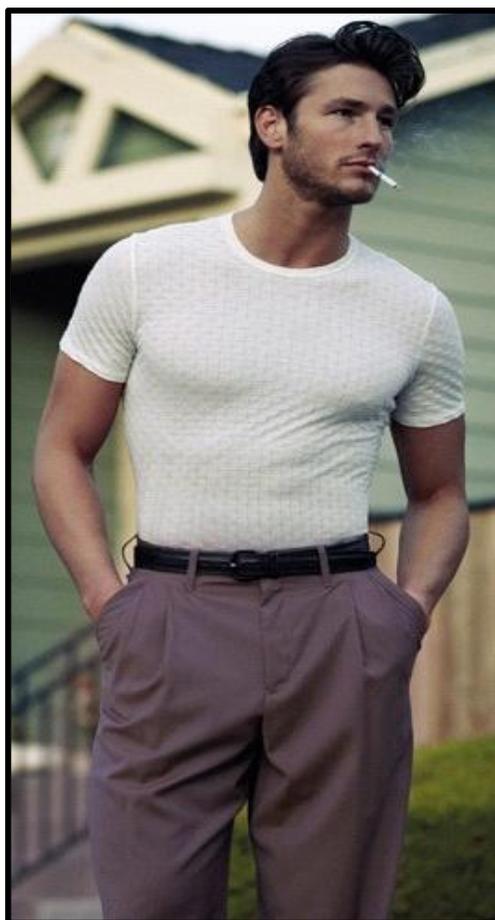
## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (25)

ESCENA

15

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (25)

ESCENA

18, 19

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (25)

ESCENA

20

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (25)

ESCENA

21, 23, 24, 26, 28

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (32)

ESCENA

2, 9, 12

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

WLADIMIR (32)

ESCENA

17, 22

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

BYRON (30)

ESCENA

1C

### IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

BYRON (45)

ESCENA

22, 24, 26, 28

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

ALIZE, ELIZE, VENNER (2Meses)

ESCENA

20

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

ALIZE, ELIZE (10)

ESCENA

21, 23, 25, 27, 29

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

VENNER (10)

ESCENA

21, 23, 25, 27, 29

## IMAGEN



(Vestuario de Figurantes y extras, ver anexo 10).

#### 4.2.2.2 Desglose de Escenografía

## ZERTRUG

### DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

#### ESCENA

1A, 1B, 1C

#### DESCRIPCIÓN

- Juego de muebles tipo Luis XV de con tela estampada beige con verde oscuro.
- Mesa de café de madera rectangular con diseño en las patas.
- Alfombra persa marrón.
- Estantes de maderas distintas alturas y con niveles de vidrio.
- Reja para chimenea con atizador de metal.
- Candelabros de cristal.
- Lámparas de porcelana blanca con azul con tope de tela.
- Figuras de porcelana decorativa.
- Cuadros.
- Fotos variadas en blanco y negro de los Zertrug.
- Juego de té.
- Perchero.
- Cortinas Luis XV a juego con los muebles con sujetadores con borlas doradas y chiffon beige para el fondo.
- Piano de cola negro con banquillo rectangular con cojín estampado.
- Manteles y caminerías tejidas con bordados.
- Jarrones de porcelana chino con flores frescas.
- Candelabros de hierro para mesas con velas.
- Caja de fósforos grande.

# ZERTRUG

DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

ESCENA

1D

## DESCRIPCIÓN

- 5 Montículos de hojas color naranja y marrón.
- 4 Materos con flores.

# ZERTRUG

## DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

### ESCENA

2, 9, 12

### DESCRIPCIÓN

- Escritorio de madera.
- 1 Silla de escritorio acolchada de cuero.
- 2 Sillas de escritorio de cuero marrón
- Máquina de escribir con papeles.
- Lámpara de escritorio.
- Biblioteca con libros
- 2 Armarios llenos de carpetas negras de archivar.
- Cuadernos de contabilidad con nombres escrito a mano en alemán.
- 2 Corchos con propaganda nazi y cronogramas.
- Cuadro de Hitler.
- Carpetas manila marrón llenas de documentos.
- Porta lapicero.
  
- Lapiceros.

## ZERTRUG

### DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

#### ESCENA

3

#### DESCRIPCIÓN

- Rejas de alambre de puas.
- Maletas cuadradas.
- Bolsas con ropa.

## ZERTRUG

### DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

#### ESCENA

4, 6

#### DESCRIPCIÓN

- Literas de maderas desgastada con tres niveles de alto, pegadas por las paredes.
- Banco de madera largo que cruza la habitación.
- Autoparlantes.
- Uniformes sobre algunos de los bordes de las camas.
- Pañuelos viejos y rotos.

# ZERTRUG

## DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

### ESCENA

7, 8A

### DESCRIPCIÓN

- Cama sencilla de hierro individual.
- Mesita de noche de madera.
- Lámpara de mesa.

# ZERTRUG

## DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

### ESCENA

8B

### DESCRIPCIÓN

- Recepción.
- Llaves con llaveros con los números de las habitaciones.
- Campanilla.
- 2 Juegos de mueble.
- Mesa de madera.
- Cuaderno con nombre de huéspedes y un lapicero amarrado.
- Caja de tienda antigua con botones metalizados.
- Paca con distintos billetes de Escudo portugués.
- Cama matrimonial.
- Dos mesitas de noche de madera.
- Mesa de madera con su silla.
- Cortinas de dosel vinotinto.
- Peinadora.
- Espejo
- 2 Muebles individuales

# ZERTRUG

## DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

### ESCENA

8C, 8D, 10B, 10D

### DESCRIPCIÓN

- Cama matrimonial.
- 2 Almohadas.
- Juego de cama matrimonial unicolor.
- Cubrecama matrimonial.
- Peinadora.
- Espejo
- Dos lámparas de mesa.
- Mesa de madera con su silla.
- Cortinas de dosel vinotinto.
- 2 Muebles individuales.
- Bolsas de compras de ropa.
- Ropa de los personajes de a época.

## ZERTRUG

### DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

#### ESCENA

10A

#### DESCRIPCIÓN

- 8 Juegos de mesas con 4 sillas en cada uno.
- 4 Banquitos de parque hechos de hierro.
- 8 Toldos de tela blanca.
- Nieve en el suelo.

## ZERTRUG

### DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

#### ESCENA

10C

#### DESCRIPCIÓN

- Kiosco de periódicos.
- 40 periódicos con distintas portadas todas escritos en portugués.
- Stands de mercado.
- Artesanías.
- 15 Cajas de madera.
- Verduras, frutas y vegetales para llenar las cajas.
- 15 sacos de ajo de distintos tamaños.
- 10 pinturas.
- 40 frascos llenos de encurtidos y mermeladas.

## ZERTRUG

DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

ESCENA

10D

### DESCRIPCIÓN

- Cubierta del barco.
- 6 Botes de madera boca abajo.
- 8 Sillas de madera.
- Maletas.

## ZERTRUG

DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

ESCENA

11

### DESCRIPCIÓN

- Cama matrimonial.
- Cocina pequeña.
- 1 mesa cuadrada pequeña.
- 2 Sillas.
- Closet pequeño de madera desgastado.
- Colchón matrimonial desgastado.

# ZERTRUG

## DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

### ESCENA

13, 14, 15, 19

### DESCRIPCIÓN

- Cama matrimonial.
- Cocina pequeña.
- 1 mesa cuadrada pequeña.
- 2 Sillas.
- Closet pequeño de madera desgastado.
- 2 Almohadas.
- Juego de sabana matrimonial de flores.
- Juego de ollas de acero.
- Paletas de madera.
- 4 platos de porcelana blanca.
- 4 vasos de vidrio.
- Florero.
- Flores frescas
- Pañito de cocina.
- Nevera
- Tendedero con ropa.

# ZERTRUG

## DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

### ESCENA

17

### DESCRIPCIÓN

- Biblioteca de Madera del tamaño de la pared detrás del escritorio.
- Libros de Biología y Medicina en distintos idiomas.
- 3 Sillas de escritorio acolchadas de cuero blanco.
- Escritorio grande de madera con detalles.
- Carpetas.
- Máquina de escribir.
- Perchero con batas de laboratorio.
- Papelera.
- Carpetas.
- Teléfono de los años 40.
- Lámpara de escritorio de metal.
- Portarretratos con foto de Byron y su familia.

# ZERTRUG

## DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

### ESCENA

21

### DESCRIPCIÓN

- 1 Mesa redonda.
- 5 Sillas.
- 4 Ollas de acero.
- 1 Jarra con jugo.
- 1 cocina.
- 1 Nevera.
- 1 Lavadora.
- 1 Tendero con ropa.
- Paños de cocina.
- Cortinas floreadas.
- Paletas de madera.
- Portapaletas.
- Cubiertos.
- Platos.
- Vasos.
- Cubiertos.
- Bandeja para los vasos.
- Pañito para los vasos-

# ZERTRUG

## DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

### ESCENA

22

### DESCRIPCIÓN

- Libros de Biología y Medicina en distintos idiomas.
- Mesa de café de madera rectangular con diseño en
- 3 Sillas de escritorio acolchadas de cuero blanco.
- Escritorio grande de madera con detalles.
- Carpetas.
- Máquina de escribir.
- Perchero con batas de laboratorio.
- Papelera.
- Carpetas.
- Teléfono de los años 40.
- Lámpara de escritorio de metal.
- Portarretratos con foto de Byron y su familia.
- Carpeta con fotos de los Zertrug en distintos lugares.

# ZERTRUG

## DESGLOSE DE ESCENOGRAFÍA Y/O DECORACIÓN

### ESCENA

23, 24, 26, 28

### DESCRIPCIÓN

- 1 Mueble beige.
- 2 Sillones Beige.
- Alfombra con estampados.
- Mesa de café de madera MDF.
- Jarrón con flores.
- Televisor años 50.
- Mesa para televisor.
- Pañito bordado blanco.
- Cuadros.
- Cortinas estampadas.
- Estante de MDF.
- Portarretratos con fotos de la familia.
- Mesa de café.
- Lámparas de mesa.

### **4.3 LOCACIONES Y PRESUPUESTO**

Las locaciones planteadas para este proyecto varían acorde a las épocas en las que transcurre la trama. Comenzando en 1943 con locaciones ambientadas en la Alemania nazi y terminando en los 90's en el contexto de Venezuela.

Para conocer las locaciones planteadas por las autoras, ver anexo 11. Con dichas imágenes, podrá hacerse una idea clara de lo que las creadoras del proyecto quieren para esta miniserie.

Por otra parte, en este trabajo de grado, no se plantea presupuesto debido a la variación constante de los precios en el país. De plantear un presupuesto, sería algo referencial, corriendo el probable riesgo de que en 48 horas varíe y quede sin validación alguna.

Al no grabar en este proyecto, las autoras de esta tesis, no pueden elaborar un presupuesto real que sirva como indicador a todo aquel que desea desarrollar este propósito.

Se recomienda a todas las personas interesadas en llevar a cabo este trabajo, elaborar un presupuesto real junto con el manual de producción de toda la miniserie.

V. ZERTRUG



## **5.1 I: EN EL MEDIO DE LA NOCHE**































## **5.2 II: CREACIÓN DE UN NUEVO LINAJE**

























### **5.3 III: FANTASMA DE UN PASADO**





















## **5.4 IV: DEJAR TODO ARDER**

















## **5.5 V: NUNCA ESTAREMOS JUNTOS DE NUEVO**





























## VI. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para el proceso de creación de *Zertrug*, fue necesaria la elaboración de un conjunto de actividades que condujeran al objetivo deseado, el cual consistía en crear el guion de una miniserie de ficción sobre vampiros teniendo en cuenta el formato propio de la hipertelevisión.

Este objetivo se logró en primera instancia, identificando la definición y características tanto de la hipertelevisión y la ficción, como del vampirismo, logrando así tener al final de esta tesis el guion de cinco capítulos de la miniserie.

Por otro lado, este proyecto también exigió, además de la acumulación de simple información, la realización de una preproducción para el capítulo piloto como preámbulo de lo necesario para llevar a cabo la realización audiovisual de la miniserie completa.

La investigación que se llevó a cabo para el marco teórico, ayudó a la comprensión del formato de hipertelevisión y la estructura del miniseriado para el mismo. Con esta investigación se entendió que si bien el guion literario, mantiene una estructura cinematográfica preestablecida, el guion técnico, realizado en la preproducción, cambia totalmente al emplear pantallas divididas y utilización de diversos planos en las mismas para contar la historia con características propias de la hipertelevisión.

Así mismo, se afirma que al escribir cinco guiones de un total de ocho, considerando los finales abiertos de la miniserie, se puso en manifiesto la creencia popular de que un guion no se escribe, se reescribe. Para ello, se necesitó de su lectura detenida y la constante corrección de los posibles errores que se divisaron.

La elaboración de una propuesta visual y sonora, en conjunto con los anexos de locaciones y personajes, se realizó con la finalidad de ubicar al lector sobre dónde se quisiera realizar la pieza, con qué prototipo de físico y bajo qué esquemas de música

se debiera trabajar, incluyendo el vestuario particular para cada personaje, constituyendo así, una muestra de lo que se quiere presentar en *Zertrug*.

Además, en este guion se procuró seguir las convenciones más básicas en cuanto a narración para los medios transmediáticos, donde el hilo narrativo puede manejarse de un medio a otro, buscando dotar de atractivo a la miniserie. La fusión de los planos reales y pantallas divididas en el guion técnico, no solo permitió darle movimiento a la trama e identidad propia a la narración, sino que también posibilitó contar la historia de una manera distinta siguiendo la línea argumental de la miniserie.

Los objetivos de este proyecto se lograron cumplir al establecer e identificar cada punto primordial para la correcta realización de este guion de ficción en formato de hipertelevisión, sobre las tres generaciones de una familia que, tras una serie de hechos desafortunados, luchan y tratan de sobrevivir en un mundo donde una Organización no quiere que sigan existiendo.

Dentro de un proyecto tan ambicioso como lo fue este, siempre se desea que haya una mejora continua del mismo; por lo tanto, se recomienda a futuros estudiantes y lectores que tengan interés en continuar con este propósito, realizar un manual de producción de la miniserie para su futura realización audiovisual.

Además, se sugiere a los futuros autores de guiones de miniserie en formato de hipertelevisión, conocer bien el tema que quieren plasmar como guion, plantear claramente la trama y tener coherencia en las acciones de cada capítulo para la fácil realización del guion final. Así como, la creación de personajes creíbles, con un perfil interesante que genere empatía tanto con el lector como con el autor mismo, para que la motivación sea más grande y el resultado sea mejor.

Es recomendable estudiar los autores consultados para saber y conocer a profundidad el formato en el que se trabaja. Escribir media hora para televisión resulta difícil y aún más lo es escribir para hipertelevisión, donde la historia es más acelerada y los detalles se hacen aún más importantes.

Adicionalmente, tener siempre en cuenta que el objetivo final de un guion, tanto para los medios monomediáticos como para los transmediáticos, es ser producido, por ello debe ser factible en todos los sentidos. Teniendo en cuenta este punto, las autoras de este trabajo plantean recrear ciertas locaciones cerradas en estudios de grabación para evitar en lo mayor posible, la complejidad de buscar locaciones distintas.

## VII.BIBLIOGRAFÍA

### Fuentes Bibliográficas:

Andujar, C. (2009) Vampyr. (1ª ed.) Bogotá: Norma.

Arias, F. (2012) Proyecto de Investigación, introducción a la metodología científica, (6ª ed.) Caracas: Episteme.

Arries, F. (2007) Vampiros. (1ª ed.) Barcelona: Planeta.

Calmet, A. (2009). Tratado de los vampiros. (1ª ed.) Madrid: Reino de Cordelia.

Carlón, M. (2006) De lo cinematográfico a lo televisivo: metatelevisión, lenguaje y temporalidad. (1ª ed.) Buenos Aires: La Crujía.

Casetti, F. Odin, R. (1990) De la paleo- a la neo-televisión. Barcelona: Communications.

Cast, PC. Cast, K. (2007) Traicionada. (1ª ed.) Barcelona: La Factoría de Ideas.

Chalbaud, R. Cabrujas J. I. (2009) Días de Poder (4ª versión) Guion Cinematográfico.

De Cuenca, L. (1991). Los vampiros y el padre Calmet.(1ª ed.) Madrid: Mondadori

González Requena, J. (1992) El discurso televisivo: espectáculo de la posmodernidad. (1ª ed.) Madrid: Cátedra.

Gordillo, I. (2009) La Hipertelevisión: géneros y formatos. (1ª ed.) Quito: Ciespal.

Grove, E. (2009) 130 Projects to get you into film making. (1ª ed.) Estados Unidos: Barrons.

Hernández Sampieri, R.; Fernández, C.; Baptista, P. (2006) Metodología de la Investigación. (4ª ed.) México: McGraw-Hill Interamericana.

Imbert, G. (2008) El transformismo televisivo. Postelevisión e imaginarios sociales. (1ª ed.) Madrid: Cátedra.

Marigny, J. (1993) Despertar de los vampiros. España: Ediciones B.

McKee, R. (2002) El Guión: sustancia, estructura, estilo y principios de la escritura de guiones. (8ª ed.) España: Alba.

Pérez, A. (2002) Guía Metodológica para anteproyectos de investigación. (1ª ed.) Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (FEDUPEL).

Piscitelli, A. (2009) Nativos Digitales. (1ª ed.) Buenos aires: Santillana.

Ramos, J. Marimón, J. (2002) Diccionario de Guión Audiovisual. (1ª ed.) Barcelona: Océano.

Salinas, R. (1994) La armonía en el color, nuevas tendencias, guía para la combinación creativa de colores. (1ª ed.) Ebook.

Sayce, A. H. (2011) The Religions of Ancient Egypt and Babylonia. (35856) Ebook.

Scolari, C. (2004) Hacer clic: hacia una semiótica de las interacciones digitales. (1ª ed.) Barcelona: Gedisa.

Scolari, C. (2008) *Hipermediaciones Elementos para una teoría de la Comunicación Digital Interactiva*. (1ª ed.) Barcelona: Gedisa.

Scolari, C. (2013) *Narrativas Transmedia: cuando todos los medios cuentan* (1ª ed.) Barcelona: Deusto.

Sigmund, F. (1910) *Obras Completas, Vol. XI* (9ª ed.) Buenos Aires: Amprotu.

Syd Field (1996) *El Manual del Guionista. Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. Plot Ediciones.

Universidad Pedagógica Experimental Libertador (UPEL) (2010) *Manual de Trabajos de Grado, de Especialización y Maestría y Tesis Doctorales*. (4ª ed.) Caracas: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador (FEDUPEL).

Vogler, Christopher (2002) *Viaje del escritor, el: El cine, el guión y las estructuras míticas para escritores*. (1ª ed.) España: Man Non Tropo.

### **Fuentes Periódicas:**

Quirarte, V. (1995, Julio-Agosto). Sintaxis del Vampiro. *Ciencia y Desarrollo*, Vol. XXI, pp. 33

Scolari, C. (2008, Julio-Diciembre). Hacia la hipertelevisión. Los primeros síntomas de una nueva configuración del dispositivo televisivo. *Diálogos de la Comunicación*, N° 77, pp. 9.

Sin autor (2010, Junio). Lenguaje en la Televisión. *Prisma Sindical*. N° 17, pp.12.

Théodoridés, J. (1998, Febrero). Origin of the myth of vampirism. *Journal of the Royal Society of Medicine*, Vol. 9, pp. 114

## **Fuentes Electrónicas:**

*¿Quién puede ser un 'upiro'?*. Recuperado en junio, 6, 2013. De [www.who.es/ser-humano/vampiros/vampiros-2](http://www.who.es/ser-humano/vampiros/vampiros-2)

*Definición de Anales*. Recuperado en mayo, 12, 2014. De [www.definición-de.es/tag/anales/](http://www.definición-de.es/tag/anales/)

*Anemia Hemolítica*. Recuperado en junio, 22, 2013. De <http://umm.edu/health/medical/spanishency/articles/anemia-hemolitica#ixzz2X9gI4Bxg>

Ardanuy, J. (2012). *Toda la verdad sobre los vampiros. Una creencia arcaica que no se justifica en pleno siglo XXI. ¿O sí?*. Recuperado en junio, 6, 2013. De [www.who.es/ser-humano/vampiros](http://www.who.es/ser-humano/vampiros)

Carrasco, A. (2010). *Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones*. Recuperado en mayo, 2, 2013. De [http://mhcj.es/2010/07/20/angel\\_carrasco/](http://mhcj.es/2010/07/20/angel_carrasco/)

*Diccionario de psicología*. Recuperado en junio, 22, 2013. De <http://psicopsi.com/Diccionario-psicologia-letra-R-representacion-terminos-psicologia>

Dugdale, D. (2011). *Porfiria*. Recuperado en junio, 6, 2013. De <http://www.nlm.nih.gov/medlineplus/spanish/ency/article/001208.htm>

EFE. (2013) *La serie '24' regresa de nuevo con Kiefer Sutherland*. Recuperado en mayo, 16, 2013. De <http://www.hoycinema.com/actualidad/noticias/eeuu-television-serie-regresa-television-20130513-625508.html>

*El virus vampírico [V5]*. Recuperado en junio, 6, 2013. De <http://esenciavampirica.blogspot.com/2009/07/el-virus-vampirico-v5.html>

Fernández, A. (2010). *Los formatos de la ficción en la TV*. Recuperado en junio, 4, 2013. De <http://www.elmundo.es/elmundo/2010/08/07/television/1281197592.html>

*Ficción*. Recuperado en mayo, 6, 2013. De [www.definicion.de/ficcion/](http://www.definicion.de/ficcion/)

Gallart, L. (2010) *Nosferatu, vampiro de la noche*. Recuperado en mayo, 28, 2013. De <http://www.cinearchivo.com/site/fichas/Ficha/FichaFilm.asp?IdPelicula=61657>

Gómez, A. (2003). *Ciencia truculenta: La química de los vampiros*. Recuperado en junio, 22, 2013. De <http://centros5.pntic.mec.es/ies.victoria.kent/Rincon-C/Curiosid/Rc-62/Rc-62.htm>

*Heterocromía*. Recuperado en junio, 22, 2013. De <http://umm.edu/health/medical/spanishency/articles/heterocromia#ixzz2X9y>

*La ficción en televisión*. Recuperado en mayo, 5, 2013. De <http://recursos.cnice.mec.es/media/television/bloque8/pag1.htm>

*Largometrajes, Series y Miniseries para cine y tv*. Recuperado en junio 22, 2013. De <http://www.cesarmiguelrondon.com/largometrajes-series-y-miniseries-para-cine-y-tv/>

López, D. (2008). *Biografía y Bibliografía de Carlos Scolari*. Recuperado en mayo, 9, 2013. De <http://tecnologiainformatica.wetpaint.com/page/Biografia+y+Bibliografia+de+Carlos+Scolari>

Luque, J. (2007) *Anemia*. Recuperado en junio, 22, 2013. De <http://www.encyclopediasalud.com/definiciones/anemia>

*Manuscrito*. Recuperado en mayo, 12, 2014. De [www.wordreference.com/definicion/manuscrito](http://www.wordreference.com/definicion/manuscrito)

Muisit, G. (2013). *Manuscritos Anales*. Recuperado en mayo, 22, 2013. De [http://recursostic.educacion.es/kairos/web/enseanzas/eso/media/img/imagenes\\_comentadas/emergente\\_victimas\\_de\\_la\\_peste.html](http://recursostic.educacion.es/kairos/web/enseanzas/eso/media/img/imagenes_comentadas/emergente_victimas_de_la_peste.html)

*Nosferatu: vampirismo y porfiria*. Recuperado en junio, 6, 2013. De <http://cienciavsficcion.blogspot.com/2006/10/nosferatu-vampirismo-y-porfiria.html>

Pereyra, J. L. (2009). *Peter Kürten “El vampiro de Düsseldorf”*. Recuperado en junio, 21, 2013. De <http://www.revistainfotigre.com.ar/2009/01/03/peter-kurten-el-vampiro-de-dusseldorf/>

Pádranos, E (2013). Carlos Scolari: “Las viejas empresas monomediáticas deben migrar al Transmedia si no quieren ser sustituidas”. Recuperado en mayo, 5, 2014. De <http://www.eduardopadranos.com/2013/02/11/carlos-scolari-las-viejas-empresas-monomediaticas-deben-migrar-al-transmedia-si-no-quieren-ser-sustituidas/>

Saer, J. (2006). *El concepto de ficción*. Recuperado en junio, 7, 2013. De [www.bn.gov.ar/abanico/A30603/saer.concepto.htm](http://www.bn.gov.ar/abanico/A30603/saer.concepto.htm)

Scolari, C. (2009). *Hipertelevisión, narrativas transmediáticas y Comunicación: ordenando los papeles*. Recuperado en mayo, 9, 2013. De <http://digitalistas.blogspot.com/2009/07/hipertelevisión-narrativas.html>

Zubiaurre, L. (2011). *Los géneros y formatos en TV*. Recuperado en junio, 4, 2013.  
De [http://www.pyprey.com.ar/archivos/2011/los\\_generos\\_y\\_formatos\\_en\\_tv.pdf](http://www.pyprey.com.ar/archivos/2011/los_generos_y_formatos_en_tv.pdf)

### **Fuentes Audiovisuales:**

Alfredson, T. (2008) *Déjame Entrar* (Låt den rätte komma in) [Película de cine] Suecia. Magnolia Pictures.

Ball A. (2008) *True Blood* [Serie de televisión] Estados Unidos. HBO.

Bergman I. (1965) *Persona* [Película de cine] Suecia. MGM.

Burton, T. (1999) *Sleepy Hollow* [Película de cine] Estados Unidos. Paramount Pictures.

Burton, T. y Nimoy, L. (1982) *Vincent* [Cortometraje] Estados Unidos. Walt Disney Productions. Disponible en <http://www.youtube.com/watch?v=qM26SL4nfW8>

Copola, F. (1992) *Drácula* [Película de cine] Estados Unidos. Columbia Pictures.

Jordan, N. (1994) *Entrevista con el Vampiro* (Interview with the Vampire: The Vampire Chronicles) [Película de cine] Estados Unidos. Geffen Pictures.

Murnau. F. W. (1922) *Nosferatu, una sinfonía del horror* [Película en DVD] Alemania. Prana-Film G.m.b.H.

Smith L. J., Williamson K. (2009) *The Vampire Diaries* [Serie de televisión] Estados Unidos. Warner.

Sommers, S. (2004) *Van Helsing* [Película de cine] Estados Unidos. Universal Studios.

Wilder, B. (1950) *El crepúsculo de los dioses* (Sunset Boulevard) [Película de cine] Estados Unidos. Paramount Pictures.

Percival, B. (2013) *Ladrona de libros* [Película en DVD] Estados Unidos y Alemania. 20th Century Fox.

## VIII. ANEXOS

### Personajes

Anexo 1: Alize



Anexo 2: Elize



Anexo 3: Venner



Anexo 4: Byron



Anexo 5: Nessa



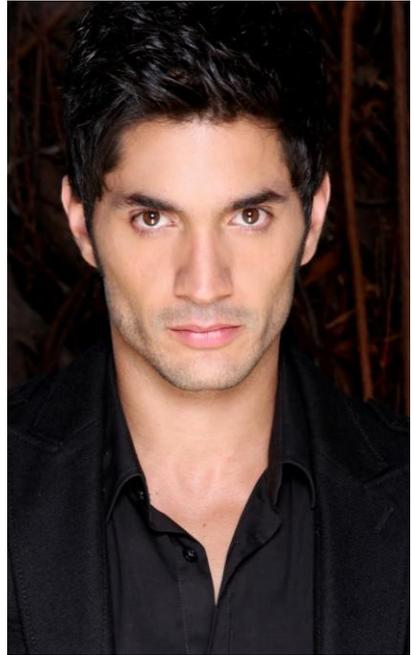
Anexo 6: Jhon



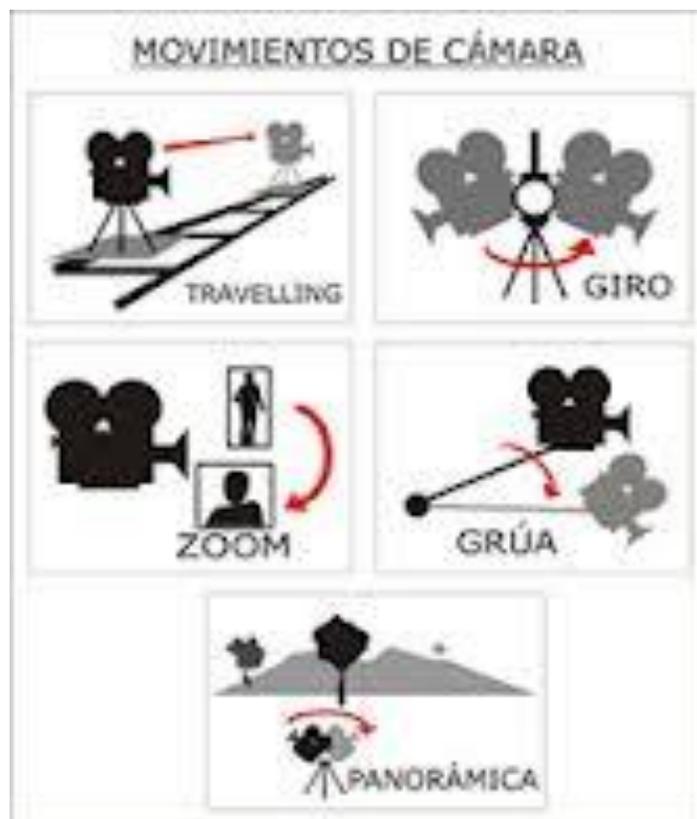
Anexo 7: Klío

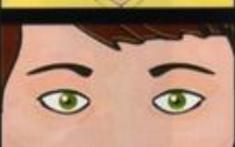


Anexo 8: Eduardo



Anexo 9: Angulación, Movimientos de cámara y Tipos de Planos



TIPO DE PLANO	ABARCA	EL HOMBRE	INTERESA	USO	
PLANO GENERAL (G.P.G. y P.G.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Paisaje o gran decorado.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Ausente o muy pequeño.</li> <li>Se subraya su pequeñez o subordinación ante lo que le rodea.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El paisaje o decorado.</li> <li>El ambiente.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Descriptivo.</li> <li>Narrativo.</li> <li>A veces, dramático y psicológico.</li> </ul>	
PLANO CONJUNTO (P.C.--P.G.C.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Caben holgadamente siete u ocho personajes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Enmarcado en su espacio y ambiente social.</li> <li>Se pueden distinguir algunos de sus rasgos y expresiones.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El paisaje o decorado y la acción que en él se desarrolla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Narrativo.</li> <li>Dramático</li> <li>Menos: descriptivo.</li> </ul>	
PLANO ENTERO (P.E.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Varios personajes puestos de pie y enteros.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Como en el Plano Conjunto, pero con mayor protagonismo de los personajes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>La acción humana.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Narrativo.</li> <li>Dramático</li> </ul>	
PLANO AMERICANO (P.A.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Corta a los personajes por la rodilla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Protagonismo compartido de la gesticulación y el movimiento o postura de los personajes.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>El impacto del entorno en la acción de los personajes.</li> <li>La respuesta de los personajes a dicho impacto.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dramático</li> <li>Narrativo.</li> <li>Psicológico.</li> </ul>	
PLANO MEDIO (P.M.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Corta al personaje por la cintura.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Sin desaparecer la presencia corporal, la expresión del rostro se aprecia con más claridad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Acción de los personajes en reposo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dramático.</li> <li>Psicológico.</li> <li>Menos: narrativo.</li> </ul>	
PRIMEROS PLANOS (P.P. y G.P.P.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>El rostro del personaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Protagonismo de la expresión del rostro, desligado del escenario.</li> <li>El rostro como espectáculo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Expresión de los pensamientos, sentimientos y emociones íntimas del personaje.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dramático.</li> <li>Psicológico.</li> </ul>	
PLANO DETALLE (P.D.)	<ul style="list-style-type: none"> <li>Una parte del cuerpo o del rostro.</li> <li>Un objeto o detalle del mismo.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Un aspecto de su cuerpo como protagonista especial.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Subrayar la importancia de un aspecto concreto en el desarrollo de la acción.</li> <li>Producir un fuerte impacto psicológico en el espectador.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Dramático.</li> <li>Expresivo.</li> <li>Simbólico.</li> </ul>	

Anexo 10: Desglose de vestuario de personajes extras

<b>ZERTRUG</b>				
<b>DESGLOSE DE VESTUARIO</b>				
GENERAL (40)				
ESCENA				
9, 12				
<b>IMAGEN</b>				
				

# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

UNIFORME NAZI

ESCENA

1D

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

UNIFORME NAZI

ESCENA

2

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

UNIFORME NAZI

ESCENA

3

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

UNIFORME NAZI

ESCENA

12

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

MUJERES CAMPO DE CONCENTRACIÓN  
ESCENA

4

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

PROPIETARIA DEL HOTEL

ESCENA

10A

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

DUEÑO DEL KIOSCO

ESCENA

10C

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

SEÑORA DE LA VECINDAD EN TRINIDAD Y TOBAGO  
ESCENA

11

## IMAGEN



# ZERTRUG

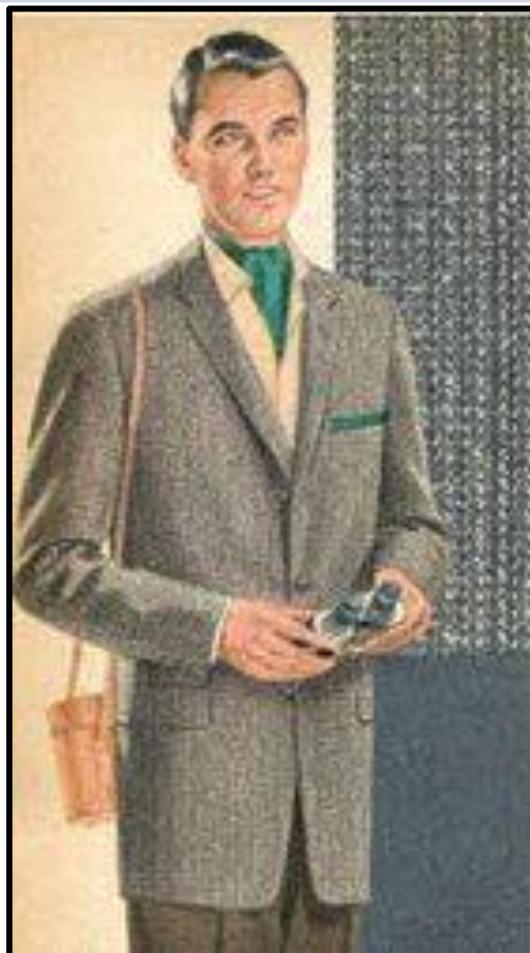
## DESGLOSE DE VESTUARIO

DOCTOR (50)

ESCENA

15, 16

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

HOMBRE 1 Y 2

ESCENA

16, 17, 22, 24, 26, 28

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

POLICIAS TRINIDAD Y TOBAGO

ESCENA

18

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

VESTUARIO AÑOS 40 (HOMBRES)

ESCENA

8, 10, 18

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

VESTUARIO AÑOS 40 EUROPA (MUJERES)

ESCENA

8, 10

## IMAGEN



# ZERTRUG

## DESGLOSE DE VESTUARIO

VESTUARIO AÑOS 40 TRINIDAD Y TOBAGO (MUJERES)  
ESCENA

18

### IMAGEN



Anexo 11: Propuesta de locaciones deseadas para la miniserie

## CASA DE LOS ZERTRUG



## SALA



# CAMPO DE CONCENTRACIÓN



# ÁREA DORMITORIO



# OFICINA DE BYRON



# CASA DE WLADIMIR Y JUDITH



# COCINA-COMEDOR



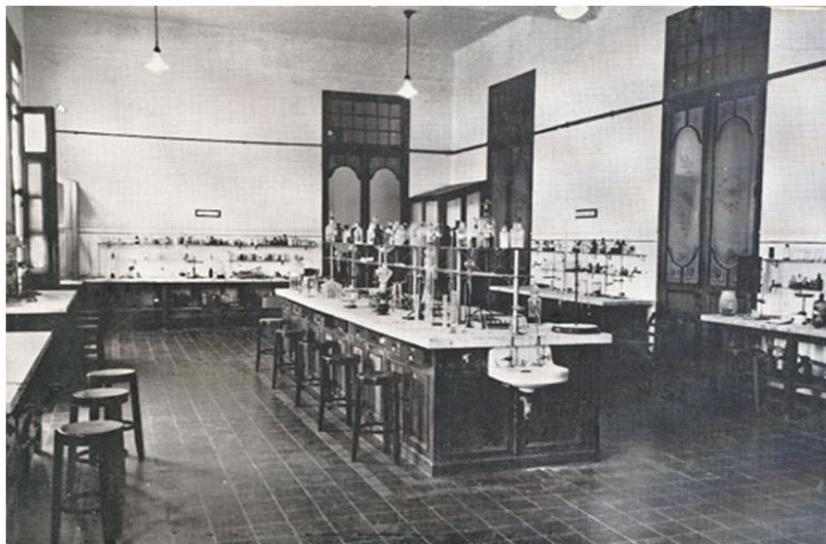
# SALA



# LABORATORIO AVH



# SALA DE EXPERIMENTOS (ZONA ESTE)



# ZONA OESTE



# OFICINA DE BYRON-LAB. AVH



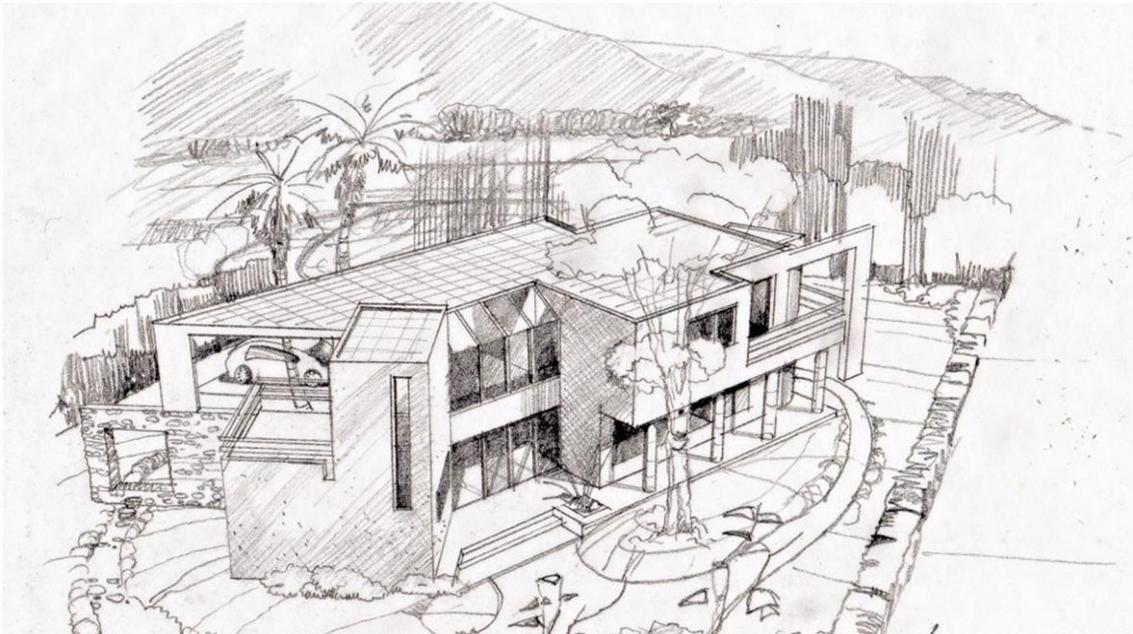
# HABITACIÓN DE VIDRIO



# CAFETERÍA



# CASA DE NESSA



# SALA-BAR



# COCINA



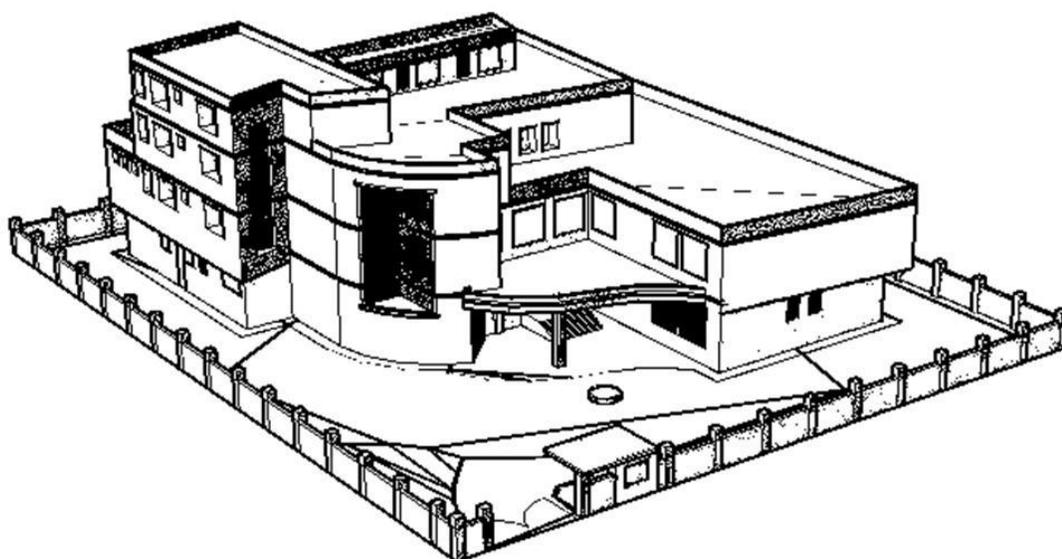
# OFICINA DE NESSA



# BIBLIOTECA



# LABORATORIO DE NESSA



# DEPARTAMENTOS



# OFICINA DE NESSA



# CASA DE ELIZE Y EDUARDO



# SALA



# COCINA



## CUARTO DE ELIZE Y EDUARDO



## CUARTO DE KLÍO

