

UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
BIBLIOTECA GUSTAVO LEAL

FECHA DE ENTREGA: \_\_\_\_\_

AUTORIZACION PARA LA DIFUSIÓN ELECTRONICA DE LOS TRABAJOS DE GRADO Y/O  
TRABAJOS DE ASCENSO DE LA ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
UCV.

Yo, (Nosotros) Scarle M. García S. y María Fernanda Torres  
B., autor(es) del trabajo: Serie de cortometrajes  
animados televisivos "Los Grotescos" basados en  
eventos de José Rafael Pocaterra

Presentado para optar: al título de Licenciado en Comunicación  
Social

A través de este medio autorizo a la Escuela de Comunicación Social de la UCV, para que difunda y publique la versión electrónica de este trabajo de grado, a través de los servicios de información que ofrece la Biblioteca Gustavo Leal de la Institución, sólo con fines de docencia e investigación, de acuerdo a lo previsto en la Ley sobre Derecho de Autor, Artículo 18, 23 y 42 (Gaceta Oficial N° 4.638 Extraordinaria, 01-10-1993).

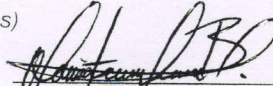
<input checked="" type="checkbox"/>	Si autorizo
<input type="checkbox"/>	Autorizo después de 1 año
<input type="checkbox"/>	No autorizo

Firma(s) autor (es)



C.I. N° 18.473.101

e-mail: scarlemadagarcia@gmail.com



C.I. N° 16.085.051

e-mail: maryfe138@gmail.com

Por el equipo

C.I. N° \_\_\_\_\_

e-mail: \_\_\_\_\_

C.I. N° \_\_\_\_\_

e-mail: \_\_\_\_\_

En Caracas, a los 09 días del mes de Diciembre de 2010

**Nota:** En caso de no autorizar: la Escuela de Comunicación Social publicará en sus portales la referencia bibliográfica, tabla de contenido (índice) y un resumen descriptivo elaborado por la Biblioteca Gustavo Leal, sus palabras claves y se indicará que el autor decidió no autorizar el acceso al documento a texto completo.

La cesión de derechos de difusión electrónica, no es cesión de los derechos de autor, porque este es intransferible.

Título del Producto o Propuesta: Los Grotescos





## CONSTANCIA

Quien suscribe, profesor **Miguel Angel Latouche R.**, Director de la Escuela Comunicación Social de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela, hace constar por medio de la presente que la ciudadana **SCARLE M. GARCÍA S.**, portadora de Cédula de Identidad N° **18.473.101**, presentó y aprobó su Trabajo de Licenciatura con la calificación **APROBADO SOBRESALIENTE MENCIÓN DIFUSIÓN**, tal como consta en el Acta firmada por el jurado.

Constancia que se expide en Caracas, a los once días del mes noviembre del año dos mil diez



MALR/cmg.-





## CONSTANCIA

Quien suscribe, profesor **Miguel Angel Latouche R.**, Director de la Escuela Comunicación Social de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela, hace constar por medio de la presente que la ciudadana **MARÍA F. TORRES B.**, portadora de Cédula de Identidad N° 16.085.051, presentó y aprobó su Trabajo de Licenciatura con la calificación **APROBADO SOBRESALIENTE MENCIÓN DIFUSIÓN**, tal como consta en el Acta firmada por el jurado.

Constancia que se expide en Caracas, a los once días del mes noviembre del año dos mil diez



MALR/cmg.-



UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA  
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACION  
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
BIBLIOTECA GUSTAVO LEAL

FECHA DE ENTREGA: \_\_\_\_\_

AUTORIZACION PARA LA DIFUSIÓN ELECTRONICA DE LOS TRABAJOS DE GRADO Y/O  
TRABAJOS DE ASCENSO DE LA ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL  
UCV.

Yo, (Nosotros) Scarle M. García S. y María Fernanda Torres  
B., autor(es) del trabajo: Serie de cortometrajes  
animados televisivos "Los Grotescos" basados en  
eventos de José Rafael Pocaterra

Presentado para optar: al título de Licenciado en Comunicación  
Social

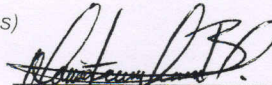
A través de este medio autorizo a la Escuela de Comunicación Social de la UCV, para que difunda y publique la versión electrónica de este trabajo de grado, a través de los servicios de información que ofrece la Biblioteca Gustavo Leal de la Institución, sólo con fines de docencia e investigación, de acuerdo a lo previsto en la Ley sobre Derecho de Autor, Artículo 18, 23 y 42 (Gaceta Oficial N° 4.638 Extraordinaria, 01-10-1993).

<input checked="" type="checkbox"/>	Si autorizo
<input type="checkbox"/>	Autorizo después de 1 año
<input type="checkbox"/>	No autorizo

  
C.I. N° 18.473.101

e-mail: scarlemadagarcia@gmail.com

Firma(s) autor (es)



C.I. N° 16.085.051

e-mail: maryfe138@gmail.com

Por el equipo

\_\_\_\_\_  
C.I. N° \_\_\_\_\_  
e-mail: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_  
C.I. N° \_\_\_\_\_  
e-mail: \_\_\_\_\_

En Caracas, a los 09 días del mes de Diciembre de 2010

**Nota:** En caso de no autorizar: la Escuela de Comunicación Social publicará en sus portales la referencia bibliográfica, tabla de contenido (índice) y un resumen descriptivo elaborado por la Biblioteca Gustavo Leal, sus palabras claves y se indicará que el autor decidió no autorizar el acceso al documento a texto completo.

La cesión de derechos de difusión electrónica, no es cesión de los derechos de autor, porque este es intransferible.

Título del Producto o Propuesta: Los Grotescos





## CONSTANCIA

Quien suscribe, profesor **Miguel Angel Latouche R.**, Director de la Escuela Comunicación Social de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela, hace constar por medio de la presente que la ciudadana **SCARLE M. GARCÍA S.**, portadora de Cédula de Identidad N° **18.473.101**, presentó y aprobó su Trabajo de Licenciatura con la calificación **APROBADO SOBRESALIENTE MENCIÓN DIFUSIÓN**, tal como consta en el Acta firmada por el jurado.

Constancia que se expide en Caracas, a los once días del mes noviembre del año dos mil diez



MALR/cmg.-





## CONSTANCIA

Quien suscribe, profesor **Miguel Angel Latouche R.**, Director de la Escuela Comunicación Social de la Facultad de Humanidades y Educación de la Universidad Central de Venezuela, hace constar por medio de la presente que la ciudadana **MARÍA F. TORRES B.**, portadora de Cédula de Identidad N° 16.085.051, presentó y aprobó su Trabajo de Licenciatura con la calificación **APROBADO SOBRESALIENTE MENCIÓN DIFUSIÓN**, tal como consta en el Acta firmada por el jurado.

Constancia que se expide en Caracas, a los once días del mes noviembre del año dos mil diez



MALR/cmg.-





República Bolivariana de Venezuela  
Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Escuela de Comunicación Social

**Serie de cortometrajes animados televisivos “Los Grotescos” basados en  
cuentos de José Rafael Pocaterra**

Proyecto de Trabajo Especial de Grado para optar al título de Licenciado en  
Comunicación Social

Tomo 1

García Salazar, Scarle Madaly

C.I: V- 18.473.101

Torres Bermúdez, María Fernanda

C.I: V-16.085.051

**Tutora:** Erika Ostériz

Octubre, 2010



**Agradecimientos Scarle García**

Doy gracias a Dios y a la Virgen de Coromoto por estar siempre ahí guiando mi camino hacia el éxito. Porque no sólo estuvo conmigo a lo largo del desarrollo de esta tesis, sino en cada tarea de esta carrera a la que amo y que gracias a él estoy aquí, donde siempre quise estar.

A mi madre por sus constantes ojos vigilantes de cada paso que di y a mi padre por ser el motor de mis acciones en pro de ser su orgullo. Juntos son el mejor regalo que puedo tener y mi mejor motivo para ser cada día mejor persona y profesional. Gracias por apoyar todas mis locuras en esta travesía de estudiar Comunicación Social.

A mi hermana por estar siempre allí siendo mi fiel compañera. Eres la hermana más bella. A mi abuela, ¡por fin voy a ser –realmente- su periodista!

A mi compañera de tesis, María Fernanda Torres que confió en mí para hacer este sueño, que hoy en día es una realidad. La I latina es un hijo de las dos. ¡Lo logramos, amiga!

A nuestra tutora, Erika Ósteriz, gracias por confiar en nosotras y tendernos la mano cuando nadie creía en este proyecto. Su atención para mí fue vital en el desarrollo de esta tesis. Gracias por valorarnos como futuras profesionales.

A Hernán González que con paciencia y amor me apoyó para hacer este trabajo y muchos de los que los antecedieron. A mis amigos y amigas, que más que eso son como mi familia y que demuestran que la amistad no tiene límites de espacio y tiempo. Ellos siempre me brindaron ánimo para salir adelante con este Trabajo de Grado.

A los profesores de la Escuela de Comunicación Social- UCV, que de una u otra manera aportaron críticas, sugerencias y aportes para completar esta asignación final. Entre ellos: Mayra Hernández, Nelson Jiménez, Manuel Sáinz, Manuel Artahona, Alejandro Terenzani, Zhandra Flores, Dulce Yumar, Daniel Viso, Juan Carlos Centeno. Y, por su puesto, a la Universidad por ser el Alma Mater que me formó y que siempre llevaré en mi corazón porque fui, soy y seré ucevista toda la vida.



**Agradecimientos María Fernanda Torres**

A Dios y la Virgen María, eternos compañeros y protectores, que me han bendecido con vida, salud, amor e inteligencia.

A mis padres, Ángel y Teresita, por su amor, por apoyarme incondicionalmente y confiar en mis decisiones. Ustedes son mi mejor ejemplo y mi mayor orgullo. A Claudia, mi hermana, mi amiga, mi socia, compañera en las noches de desvelos. A mi sobrina, Ángela Paola, que me ha enseñado un nuevo tipo de amor.

A mi novio y mejor amigo, Héctor, estos cinco años no habrían sido iguales sin ti.

A Scarle García por embarcarse conmigo en este viaje maravilloso, sólo juntas podíamos lograr esto. Y a Erika Ostérez, nuestra guía, le estaré eternamente agradecida por la confianza y la dedicación que depositó en nosotras.

A mis abuelas, María y Marina y mis abuelos, Jorge y René, por ser los pilares de mis dos hermosas familias; aquí o allá, siempre en mi corazón.

A mis tías Aura y Mireya, dos madres más. A mis primis. A todos los familiares y amigos que me han brindado su apoyo y afecto.

Y a mis mejores profesores por todo lo que me enseñaron en mi paso por la Escuela: Manuel Sáinz, Dulce Yumar, Carlos Gutiérrez, Alejandro Terenzani, Carlos Villarino, Mayra Hernández, Antonio De Abreu, William Bracamonte, Manuel Artahona, Zhandra Flores, Liza López.

Espero poder retribuir a todos ustedes tanto amor y paciencia.



**Agradecimientos**

UCV, Érika Ósteriz, Antonio Pasquali, Henrique Lazo, Manuel Sáinz, Elisa Martínez, Zhandra Flores, Mayra Hernández, Nelson Jiménez, Juan Carlos Centeno, Aura Marina Torres, Lorena Rosales, Mireya Bermúdez, José Gabriel Sarmiento, Teresita de Torres, Madaly Salazar, Ángel Torres, Carlos García, Karlis García, Claudia Rodríguez, Héctor Colombo, Hernán González, Simón Maracara, Odalys Korol, Patricia Rodríguez, Yosbely Hernández, Mariouska Tovar, Carlos Guarata, Daniel Viso, Elysmar Rendon, Maria Fernanda Campo, Peter Bello, Keyla de Amundaray, Carelys Chávez, Gustavo Ansidei, UCAB, Cinemateca Nacional, Marcos Hernández, CONATEL, Comité de Usuarios Conexión Cultural, Asociación Civil Accesibilidad para Todos (ACAT), Comité de Usuarios Amistad y Solidaridad, Grupo de Defensa Psicológica, Comité de Usuarios Te Oigo, Te Veo y Te Monitoreo, Organización de Observadores Críticos de la UCV, Sucre en Defensa por una Comunicación Social, Comité de Usuarios de San Agustín del Norte, Comité de Usuarios Visión Objetiva y Comité de Usuarios y Usuaris de Derechos de Telecomunicación.



## ÍNDICE

Contenido	Pág.
<b>RESUMEN</b> _____	1
<b>ABSTRACT</b> _____	2
<b>INTRODUCCIÓN</b> _____	3
<b>CAPÍTULO I: EL PROBLEMA</b> _____	5
Planteamiento del problema _____	5
Justificación e importancia _____	9
Alcances de la investigación _____	10
Limitaciones de la investigación _____	11
Objetivos de la investigación _____	13
<b>CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL</b> _____	14
Antecedentes de la investigación _____	14
Bases Teóricas _____	17
1. La Televisión _____	17
1.1. Génesis del invento _____	17
1.2. Televisión en Venezuela: Pasos lentos _____	21
2. La televisión y sus funciones _____	28
2.1. ¿Televisión para la cultura o cultura para la televisión? _____	31
2.2. ¿Qué hay en la programación televisiva? _____	35
3. El cortometraje y la televisión _____	39
4. Animación _____	43
4.1. ¿Qué es la animación? _____	44
4.2. Los primeros pasos hacia la animación _____	47
4.3. Historia de la animación _____	51
5. Técnicas de animación _____	65
5.1. Animación tradicional _____	65
5.2. Animación computarizada (digital) _____	68



5.3. Softwares para animación digital 2D _____	71
6. Proceso de producción de una animación 2D _____	76
6.1. Desarrollo de la idea _____	76
6.2. Desarrollo de los personajes (tridimensionalidad) _____	80
6.3. Biblia de la animación _____	82
6.4. El Guión _____	84
6.5. Diseño de personajes y escenografía _____	86
6.6. Storyboard _____	87
6.7. Presupuesto _____	87
6.8. Conformación del equipo de producción _____	88
6.9. Grabación de audio _____	88
6.10. Animatics _____	89
6.11. Realización de la animación _____	89
6.12. Post-Producción _____	90
7. Adaptación audiovisual _____	93
7.1. ¿Qué es adaptar? _____	95
7.2. Tipos de adaptación _____	96
7.3. Fuentes para la adaptación _____	99
8. Pocaterra y su grotesca visión de la realidad _____	102
8.1. Pocaterra, venezolano ante todo... _____	102
8.2. La “República de las Letras” de José Rafael Pocaterra _____	113
8.3. Los Cuentos Grotescos _____	119
Marco Legal e Institucional _____	122
<b>CAPÍTULO III: MARCO METODOLÓGICO</b> _____	128
1. Tipo de investigación _____	128
2. Diseño de la investigación _____	129
2.1. Diagnóstico de necesidades _____	130
2.2. Estudio de factibilidad _____	135
2.3. Plan de ejecución de la serie de cortometrajes animados _____	137



---

<b>CAPÍTULO IV: ANÁLISIS DE GRÁFICOS Y RESULTADOS</b>	140
1. Análisis de resultados	140
1.1. Resultados de las encuestas	140
1.2. Resultados de las entrevistas	149
2. Consideraciones generales del análisis de resultados	152
<b>CAPÍTULO V: LA PROPUESTA</b>	153
Presentación	153
Ficha Técnica	153
Presupuesto	154
La Biblia de la Serie <i>Los Grotescos</i>	155
<b>CAPÍTULO VI: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES</b>	164
Conclusiones	164
Recomendaciones	166
<b>REFERENCIAS</b>	168
<b>ANEXOS</b>	176
Encuesta 1	177
Encuesta 2	178
Encuesta 3	179
Encuesta 4	180
Encuesta 5	181
Encuesta 6	182
Encuesta 7	183
Encuesta 8	184
Encuesta 9	185
Encuesta 10	186
Entrevista a Antonio Pasquali	187
Entrevista a Elisa Martínez	190
Entrevista a Henrique Lazo	192
Entrevista a Manuel Sáinz	195

## RESUMEN

El reconocimiento social de la televisión es indiscutible pero en cuanto a sus funciones hay una que se ve afectada duramente por las críticas: la promoción cultural. Es por ello que este trabajo de investigación permitirá conocer la necesidad de producir una serie de cortometrajes animados sobre los *Cuentos Grotescos* de José Rafael Pocaterra, adaptados al medio televisivo.

En ese sentido, se quiere exaltar el legado que constituye la obra del escritor José Rafael Pocaterra por representar una narrativa crítica y expresiva acerca de las realidades vividas a comienzos de siglo veinte venezolano. Es muy importante rescatar esa parte de la literatura y llevarla a la televisión porque forma parte de la cultura venezolana.

Para determinar la necesidad de programas de este tipo se encuestará a una muestra representativa de la población de los comités de usuarios de la Comisión Nacional de Telecomunicaciones. Por otra parte, se entrevistará a reconocidos estudiosos de la comunicación social en Venezuela y a conocedores de la producción televisiva nacional.

La propuesta de la serie animada busca mostrar de un modo entretenido esta fracción del acervo literario de Venezuela, contribuyendo con la difusión de valores culturales del país.

**Palabras Clave:** Televisión – Cultura – Cortometrajes – Adaptación – Producción – Animación – Cuentos – José Rafael Pocaterra.



---

**ABSTRACT**

The social recognition about television is indisputable, but regarding to its functions there is one that has been hardly affected by the critics: the cultural promotion. This investigation will allow knowing the necessity of producing an animated short films series about José Rafael Pocaterra's *Cuentos Grotescos*, adapted to the televisión media.

In that sense, this paper wants to praise the legacy in José Rafael Pocaterra's work because it represents a critic and expressive narrative that shows the facts people live at the beginning of the venezuelan twentieth century. It is very important to recover that piece of literature and bring it to television because it takes part on the venezuelan culture.

To determine the necessity of producing this kind of television show, a representative sample of the users committee belonged to the National Telecommunicatios Commission will be polled, while important specialists on venezuelan mass media research and experts about national televison production will be interviewed.

The animated series proposal expects to show this piece of venezuelan literary heritage on an entertained way, as a contribution in the broadcast of the national cultural values.

**Key words:** Television – Culture – Short Films – Adaptation – Production – Animation – Short Stories – José Rafael Pocaterra.

## INTRODUCCIÓN

La televisión ha tenido relevancia a nivel mundial desde su creación hasta nuestros días. La capacidad de penetración en la sociedad ha sido indiscutiblemente abrumadora dejando de ser un invento para convertirse en un elemento básico en la vida de los seres humanos. Asimismo, se tiene en cuenta que el medio televisivo cumple tres roles fundamentales: la información, el entretenimiento y la cultura, siendo este último el menos tomado en cuenta, lo que se evidencia con tan sólo ver la parrilla de programación de los canales venezolanos.

Esto se debe a una mala percepción acerca de los programas de promoción cultural, que se entienden como aburridos y poco atractivos económicamente. Sin embargo, estas fallas no radican en los contenidos, si no en la forma en la que estos son presentados. Tratándose, por lo general, de espacios donde abiertamente se pretende educar, a través de la palabra, a un público ávido de entretenimiento lleno de imágenes y audio.

Una forma de conjugar cultura y entretenimiento en la televisión es el dibujo animado. Así lo afirman Depablos y Riu, al decir que “si bien es cierto que la Industria Cultural ha marcado sus productos, entre ellos los dibujos animados, con un sello mercantilista... se puede tratar de darle a los dibujos animados otra finalidad cuyos contenidos sean más fructíferos” (1990: 9). Esta utilidad se ha puesto de manifiesto en productos animados que llevan a la pantalla chica desde literatura hasta mitos y leyendas, permitiendo difundir y conservar piezas clave del acervo cultural de los pueblos, a través de un tipo de producción que goza de la aceptación del público, sin distinción de edad o clase social.

Se considera que un formato idóneo para producir animaciones de tipo cultural para televisión es el cortometraje, ya que, a pesar de su poca explotación dentro de este medio masivo, su reducida duración obliga a sintetizar los aspectos más relevantes del hecho cultural. Por lo tanto exige un mayor ejercicio de creatividad y originalidad, con lo que se llevarían nuevos parámetros de calidad a



las audiencias, sin que signifique un sacrificio de espacio lucrativo por parte del medio.

Este estudio pretende conjugar las bondades de la televisión, la animación y el cortometraje en una propuesta de producción audiovisual que transmita parte del legado literario del escritor venezolano José Rafael Pocaterra, quien se destacó entre los escritores de su época como exponente del realismo satírico. Se espera, además, que este proyecto abra las puertas a futuras propuestas audiovisuales para televisión que promuevan la herencia literaria de otros autores nacionales.

Por tratarse de una investigación de proyecto factible, este Trabajo Especial de Grado se estructura en seis capítulos. El primero de ellos expone el planteamiento de la situación problemática, la interrogante de la investigación, los objetivos, la justificación del estudio; de modo que se pueda comprender el entorno que hace necesaria esta propuesta y los pasos a seguir para su realización.

El Capítulo II se constituye por los antecedentes de la investigación, entre los que destacan algunos dirigidos a fomentar a través de la animación algún tipo de obra literaria; el sustento teórico-referencial explica la evolución y los usos de la televisión, las nociones acerca de los cortometrajes y las adaptaciones audiovisuales, el desarrollo histórico y técnico de la animación y, por supuesto la vida y obra de José Rafael Pocaterra; y el marco legal correspondiente a Venezuela que le da sustento a la propuesta audiovisual.

El Capítulo III está conformado por las estrategias metodológicas; allí se explica el tipo de investigación, su diseño, las técnicas de recolección de datos, los instrumentos, los procedimientos. Mientras que el Capítulo IV corresponde al análisis de los datos de forma cuantitativa y cualitativa estableciéndose la relación y análisis perteneciente con la teoría.

El Capítulo V presenta todos los pasos ejecutados durante la producción del producto profesional que se deriva de la investigación, permitiendo determinar todas las implicaciones de la realización de un producto audiovisual animado para televisión. Por último, en el Capítulo VI se exponen las conclusiones y recomendaciones resultadas del proceso de investigación y ejecución del Trabajo Especial de Grado.

## CAPÍTULO I

### EL PROBLEMA

#### Planteamiento del Problema

La televisión es el medio masivo por excelencia en cuanto a programación y mayor cantidad de audiencia en el mundo. La importancia de la televisión ha sido tal que en el año 1996, la Organización de Naciones Unidas declara el 21 de noviembre el “Día Mundial de la Televisión” en el desarrollo del Primer Foro Mundial de la Televisión, en él se discutió “la importancia creciente de la televisión en el mundo actual en evolución” (Disponible en: <http://www.un.org/es/comun/docs/?symbol=A/RES/51/205>).

Ello se ve ratificado en el artículo “El consumo cultural del venezolano” escrito por el comunicólogo Marcelino Bisbal en el que deja claro el indiscutible alcance de la pantalla chica en los hogares venezolanos con un 92% de personas que todos los días miran televisión.

Hay un toque especial en la televisión que hace que haya personas que la siguen considerando como el medio predilecto para la información y el entretenimiento. Es así como en Venezuela, la televisión también ha tenido un papel relevante en la vida de los ciudadanos desde su llegada en el año 1952. Según Antonio Pasquali (1980:278) los vacíos comunicacionales fueron “hábilmente llenados por los teledifusores, la televisión comercial ha ratificado y consagrado su papel de instrumento fundamental para la información y la diversión en el país”.

Las variedades y a la información advierten ser las principales funciones de la televisión. Sin embargo, la televisión atiende a un rol más, y es justamente el de transmitir cultura. La información, el entretenimiento y la educación o culturización para los televidentes debería ser la pauta a seguir por los realizadores de productos televisivos y es hacia allá a donde deben apuntar sus objetivos comunicacionales, más allá de los objetivos económicos.



Al mencionar el término “cultura” comúnmente se comete el error de limitarlo a lo que refiere a las bellas artes o las manifestaciones folklóricas. Para el estudioso de la comunicación, Antonio Pasquali: “una definición de Cultura, clásica y siempre aceptable, es la que la opone a Naturaleza. Cultural sería así todo objeto o conducta que el hombre añade a lo natural o incluso modifica dentro del orden natural de las cosas” (Comunicación personal, agosto 2010). De acuerdo con este concepto cualquier creación humana es cultura. No obstante, la problemática que se plantea en este proyecto se delimita concretamente a los contenidos literarios en la televisión venezolana, como expresión cultural.

Aclarado el concepto de “cultura”, cabe la interrogante de por qué no se producen con frecuencia programas televisivos de corte cultural, producidos con creatividad en los conceptos, altos estándares de calidad, y que incluyan los niveles de entretenimiento propios del medio televisivo. La respuesta ya la advertía el estudioso de la comunicación Umberto Eco, en su libro “Apocalípticos e Integrados”, al aseverar que la ley de la oferta y la demanda es lo que apremia a la hora de escoger la programación.

Es bien sabido que la televisión en Venezuela tiene una programación diversa en las que se observan programas de distinta índole: deportivos, culturales, de opinión. Sobresalen los formatos que se presentan como series, telenovelas, unitarios, entre otros. Y un tipo de programa poco explorado es el cortometraje, a pesar de que este puede brindar la oportunidad de transmitir programación educativa y cultural. Además, estéticamente, el cortometraje integra la calidad de los productos cinematográficos vistos en la comodidad del hogar, con “la intensidad implícita del discurso, que es la característica que le imprime ese carácter de mensaje o argumento corto, pero intenso y eficaz” (García, 2005: 47).

No obstante, en el último quinquenio han surgido iniciativas televisivas que buscan darle cabida al cortometraje dentro de la programación habitual, es así como el canal de televisión por suscripción con operaciones comerciales en Venezuela AXN, lanzó en el país desde el año 2006 el AXN Film Festival que,

año tras año, ha convocado a realizadores latinoamericanos brindándoles la oportunidad de exhibir sus trabajos a través de este canal para toda Latinoamérica.

Si bien en los canales de señal abierta en Venezuela no se le ha dado justa cabida a los cortometrajes, Rodrigo García (2005: 91) opina que la televisión en nuestro país no está interesada en la transmisión de cortometrajes “simplemente porque no resultan comercialmente atractivos, ignorando que cualquier ayuda positiva que le pueda dar a este producto audiovisual redundará en la calidad de los mismos”.

Sin embargo, propuestas como éstas les abren paso entre el gusto de las audiencias, dejando ver que sí son atractivos para un público que desea disfrutar de propuestas audiovisuales innovadoras en medios tradicionales, sin que esto represente pasar largo tiempo viendo el mismo programa.

Esto nos lleva a la principal característica que define al cortometraje, y es su condición de producción audiovisual cuya duración oscila entre menos de un minuto hasta un máximo de treinta minutos. Además, los elementos de la historia se diferencian de aquellos del largometraje (filmes de mayor duración) en cuanto a la velocidad con la que deben aparecer los elementos propios de la trama, es decir las intencionalidades, los conflictos y los cambios emocionales se presentan en los primeros segundos o minutos de la pieza.

La utilidad de los cortometrajes para la televisión está en que estos no requieren de grandes bloques horarios para su difusión, permiten la participación de productores independientes en la parrilla de programación. También, constituyen una forma de producir masivamente contenidos culturales y educativos, y de acuerdo a su calidad pueden atraer a los grandes anunciantes interesados en plasmar su nombre en propuestas que cumplan con las funciones más formativas del medio.

Actualmente, la accesibilidad y el abaratamiento de las tecnologías digitales para el diseño y producción audiovisual, ha revolucionado el mundo del cortometraje, pues permite a jóvenes realizadores llevar a cabo sus propuestas sin necesidad de enfrentar las grandes trabas presupuestarias que suponía la



realización de estas pequeñas obras. Mientras mayor sea el uso de las tecnologías, más económicos y factibles se vuelven los proyectos.

En concordancia con lo anterior, un cortometraje es idóneo para llevar contenidos culturales (que informen y eduquen) a la televisión, y habiendo dicho que las tecnologías proveen grandes beneficios al género, cabe preguntarse cómo conjugando ambos se puede cumplir con la otra función de este medio, que no es otra que entretener. La respuesta está en uno de los géneros que por décadas ha atraído la atención de públicos de todas las edades y estratos socioeconómicos: la animación.

La animación es el proceso de generar imágenes que se van alterando una tras otra para crear una secuencia que, presentada a una velocidad sustancial, produce la sensación de movimiento, dándole vida (animando) a los objetos recreados. Lo que distingue a la animación de otras técnicas de captura de imágenes en movimiento, es que en ésta los movimientos se producen uno por uno, ya sea por métodos tradicionales de dibujo o generando las imágenes en un computador (animación digital).

Considerando lo antes expuesto surge la inquietud de realizar una serie de cortometrajes televisivos culturales sobre cuatro cuentos grotescos del venezolano José Rafael Pocaterra a través de las técnicas de la animación digital, poco exploradas en las producciones televisivas en Venezuela. De tal modo que el público pueda acceder de forma entretenida a uno de los más importantes legados literarios del país.

La narrativa de Pocaterra expresa las realidades de la sociedad que iniciaba el siglo XX venezolano, acarreado consigo costumbres y creencias decimonónicas, desde un punto de vista que explota la crudeza, la injusticia y la miseria, pero cuyo contenido crítico inspira simpatía por los más desposeídos e invita a la reflexión. Técnicamente, este cuentista fue pionero en su época, al desligarse de las tendencias literarias de otros autores del momento, destacándose dentro de la corriente realista desde la perspectiva satírica.

Elva Marina Mireles asegura que el uso del lenguaje en la creación de José Rafael Pocaterra lo distanció de la corriente modernista, permitiéndole expresar el

momento que vivía el país “dentro de una praxis social donde no descuida lo religioso, lo político, la condición familiar y educativa; así como la naturaleza misma, parte fundamental del ambiente de su obra” (Disponible en: <http://www.ucm.es/info/especulo/numero30/pocaterr.html>).

Para realizar este proyecto, la metodología de la investigación está enmarcada en el procedimiento de la integración y la estrategia de la triangulación en la que se combinan dos métodos que “se orientan al cumplimiento de un mismo propósito de investigación... [para] reforzar la validez de los resultados” (Bericat, 1998:111). Ello se realizará a través de un método cuantitativo y uno cualitativo con el uso de encuestas y entrevistas.

En cuanto a la postura teórica y paradigmática, este trabajo se guiará por la propuesta de la Escuela de Frankfurt, llamada La Industria Cultural. Sin caer en los extremos de la crítica, se reconocerán las deficiencias del medio televisivo, y a la vez se dejará claro que existen alternativas que pueden aprovechar las bondades de difusión cultural que ofrece este medio.

Por lo tanto esta investigación plantea la siguiente interrogante: ¿es necesaria una serie de cortometrajes para la televisión venezolana con animación digital sobre los cuentos de José Rafael Pocaterra que promuevan la cultura literaria?

### **Justificación e importancia**

La realización de esta investigación está ligada a la elaboración de la Tesis de Grado para optar por la Licenciatura en Comunicación Social. En segundo lugar, se quiere dejar el legado de un trabajo que explore el área audiovisual, específicamente la televisión, y su función como promotor cultural.

En ese sentido, este proyecto plantea la adaptación de cuatro cuentos principales: *El rosal de la cascabel*, *Los come-muertos*, *El aerolito* y *La I latina*, siendo este último el que se presentará como el programa piloto de la serie de cortos. Se seleccionan estas historias, extraídas de los *Cuentos Grotescos* de José Rafael Pocaterra por ser estos la más conocida expresión de la narrativa realista



venezolana, cuyos contenidos y denuncias sociales se han mantenido vigentes desde su publicación en 1922 hasta nuestros días. Despertando el interés por fomentar la crítica de la audiencia a través de una experiencia cultural que reúna creativamente la esencia fundamental de la estética grotesca del autor.

Estos cuentos en su formato literario pertenecen a la llamada cultura de élite, pero su contenido refleja aspectos de la cultura popular y costumbres de la sociedad venezolana, pues contienen parte de las principales críticas sociales contenidas en la obra del autor, como lo son el maltrato hacia la mujer y los pobres, las familias donde el padre no está presente –y dadas las circunstancias de la época en que se escriben los cuentos, esta ausencia masculina bien podría ser consecuencia de la persecución política-, la xenofobia y la creencia en prácticas supersticiosas.

Estas situaciones, así como otras historias extraídas de la literatura venezolana, ya han sido contadas innumerables veces en diversas producciones televisivas, como telenovelas y unitarios. Por lo tanto, parte del reto consiste en producir una adaptación de un modo distinto a lo ya visto por nuestros televidentes y que al mismo tiempo resulte atractiva dentro de las líneas de programación de la pantalla chica, sin perder las características principales de los *Cuentos Grotescos*.

La misma estética grotesca de los cuentos lleva a plantear la producción en los términos propios de la animación, pudiendo así exagerar los aspectos más fantásticos y los más grotescos, respetando la propuesta visual de las descripciones de Pocaterra. También se busca que el público, más allá de sentir aprecio por el aspecto de los personajes, sienta empatía por sus vivencias y emociones. Por lo demás, la animación es un género mundialmente aceptado que puede ser apreciado por todo tipo de público.

### **Alcances de la investigación**

La realización de una serie animada de cortometrajes televisivos basada en cuatro de los *Cuentos Grotescos* del escritor venezolano José Rafael Pocaterra es

una idea creativa que sale de lo que usualmente se ve en televisión. Es por ello que, sería importante llegar a colocarlo en un canal de televisión que los transmita y lleve cultura a la audiencia. De tal manera no se quedaría como un producto académico sino que sería de provecho para los televidentes llenando ese vacío existente en cuanto a la difusión de cultura entretenida para todas las edades.

Por lo tanto, se investigará todo lo relacionado con la animación para televisión en Venezuela, y aunque se tratará, concretamente, de cortometrajes, el trabajo no está enfocado al cine. La idea que se persigue es que el producto audiovisual sea accesible a la figura del “todo usuario” -concebida en la Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión- que está ávido de producción sobre cultura literaria venezolana.

El proyecto audiovisual que se realizó deja a los espectadores conocimientos acerca del contenido de algunos cuentos de José Rafael Pocaterra, pudiendo despertar el interés de leer los *Cuentos Grotescos*. Así, lograr la comparación entre la obra escrita y el producto audiovisual fomentaría el impulso de hacer críticas sobre la adaptación de los cuentos en cuestión, lo que sería satisfactorio para la producción de este Trabajo de Grado.

### **Limitaciones de la investigación**

Para esta investigación práctica las limitaciones que se presentaron fueron diversas. En ese sentido, se destaca que la producción de televisión tiene muchas pequeñas partes que conforman el engranaje final para el objetivo puntual de este proyecto. La realización de guiones, en primer lugar, fue un paso clave pero que estaba sujeto a la duración, así se limitaron los detalles que aparecen en los cuentos originales y se sacrificaron por el proceso de la adaptación.

Por otro lado, los programas informáticos fueron una herramienta indispensable para las realizadoras y asesores de este trabajo. Sin embargo, a veces el hecho de que los softwares no funcionaban correctamente fueron un riesgo y hasta un obstáculo para la edición y postproducción del producto audiovisual.

En el caso del tema económico, siempre se tuvo claro que la producción de animaciones para televisión es costosa y mucho más cuando se trata de una producción independiente. Además existió la limitación bibliográfica; ya que en el país se dispone de pocos textos y estudios académicos de ediciones recientes que traten tanto los temas referentes a animación digital como los de enfoques actuales sobre la situación de la televisión y la cultura. Lo que obligó a recurrir a la existencia de los mismos en otras universidades, en formato digital, disponibles en Internet y en el extranjero. Esto último limitado también por el aumento de la divisa norteamericana y el control cambiario que tiene el Estado venezolano.

Para el estudio del caso venezolano entorno a las audiencias y la televisión con contenidos culturales se dificultó la obtención de cifras oficiales que den cuenta de esta situación en los últimos años. También, se presentaron dificultades al pulsar la opinión de la muestra representativa proveniente de los Comités de Usuarios de la Comisión Nacional de Telecomunicaciones (CONATEL), así como al concretar las entrevistas con algunos de los estudiosos de la televisión y especialistas en programación para televisión en Venezuela.



## OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

### Objetivo general

1. Producir una serie de cortometrajes en animación digital para televisión basados en cuatro cuentos del escritor José Rafael Pocaterra, que permitan transmitir contenidos culturales en las televisoras.

### Objetivos específicos

1. Determinar la necesidad de crear una serie de cortometrajes en animación digital para televisión basados en cuatro cuentos del escritor José Rafael Pocaterra para promover la cultura literaria de Venezuela.
2. Estudiar las teorías de adaptación de textos literarios a guiones audiovisuales para la posterior realización de los libretos de la serie.
3. Adaptar los cuentos *El rosal de la cascabel*, *Los come-muertos*, *El aerolito* y *La I latina*, de José Rafael Pocaterra, en guiones para cortometrajes animados para televisión.
4. Preproducir la serie de cortometrajes animados para televisión basados en cuatro cuentos del escritor José Rafael Pocaterra.
5. Producir el piloto *La i Latina* de la serie de cortometrajes animados Los grotescos con las técnicas de animación digital para televisión.

## CAPÍTULO II

### MARCO TEÓRICO-REFERENCIAL

#### Antecedentes de la investigación

Las investigaciones académicas se basan en trabajos anteriores para poder conocer lo que se ha dicho y hecho y, así, crear nueva información. Estos trabajos reflejan desde inquietudes hasta distintos acercamientos al problema. A continuación se nombran las investigaciones previas que sirven como antecedentes a este Trabajo Especial de Grado.

Armas, L y Dellacasa, M (2004) concibieron **“Cortázar para ser visto. Producción de un cortometraje de animación a partir de la adaptación de un cuento de Julio Cortázar”** para optar al grado de Comunicador Social en la mención Artes Audiovisuales, en la Universidad Católica Andrés Bello. El trabajo tuvo como objetivo realizar un cortometraje de animación a partir de la adaptación del cuento “Instrucciones para llorar” de Julio Cortázar. El método de realización para el cortometraje constó de la preproducción, producción y post-producción del corto.

“Cortázar para ser visto” es una idea en la que la adaptación se realizaría preservando la autenticidad y el concepto original del cuento corto. Teniendo en cuenta esto, se escoge el anterior trabajo como antecedente por relacionarse con la propuesta de esta tesis, al tomar en cuenta a un importante escritor para a partir de su obra hacer un producto audiovisual. Armas y Dellacasa produjeron un cortometraje animado que concuerda con lo planteado en el objetivo general del presente estudio y la técnica de realización a desarrollar.

El grupo conformado por los estudiantes Gutiérrez, M y Rodríguez, E en 2004 realizaron un Trabajo Especial de Grado para optar al título de Comunicador Social, mención Audiovisual en la Universidad Católica Andrés Bello, llamado **“Un segundo: un minuto animado en 3DSMAX4”**. El problema que se planteó

afrontar fue el hecho de dar a conocer al público primario una técnica de animación al alcance de sus mentes, dedos y bolsillos.

El proyecto se enmarcó en la metodología de proyecto factible cuyo objetivo general era realizar un cortometraje animado por computadora o CGA (Computer Generated Animation). Se programó hacer una pieza audiovisual que pretendía promover los valores de una técnica audiovisual, como la animación en 3DSMAX4. Gutierrez y Rodríguez llegaron a la conclusión de que la realización de este producto animado se convirtió en una experiencia que sin duda le da fuerza a la repetición de la frase “cualquiera puede hacerlo”.

Para las autoras de este estudio, este antecedente le permitió dar una mirada a la producción de animación hecha en Venezuela desde sus inicios hasta la actualidad y ver las diferencias entre la técnica de la animación 3D y la animación tradicional.

En el año 2000, Rodrigo Jiménez escribió una Tesis de Grado con el título **“La casa de la abuela: proceso de realización de una animación 3D de bajo costo”** para optar al grado de Comunicador Social en la mención Audiovisual, en la Universidad Católica Andrés Bello. La indagación se centró en el detallado proceso de producción de una animación 3D y el libro de producción. La metodología de investigación escogida para este trabajo fue el proyecto factible y una investigación aplicada que pretende ser llevada a la práctica.

El trabajo de Jiménez se escoge como antecedente para esta investigación porque se establece cuáles son los recursos mínimos indispensables para llevar a cabo un proyecto de animación. Para el presente estudio, es de mucha utilidad el conocimiento que aporta esa referencia sobre la teoría expuesta y la conclusión a la que se llega en la que se recomienda diseñar la producción de forma tal que se cree una especie de ecuación, en donde la calidad es resultado de la combinación de la planificación del proceso con los recursos que se poseen.

Por su parte, Depablos, Z y Riu J (1990), presentan un trabajo titulado **CACRI: diseño de una serie de dibujos animados** para optar al grado de Comunicador Social, en la Universidad Central de Venezuela. El trabajo tuvo como objetivo diseñar el capítulo piloto de una serie de dibujos animados, a partir



de una investigación preliminar acerca de la historia del dibujo animado, sus técnicas y evolución, sin dejar de mencionar otras técnicas de animación diferentes a la de los dibujos.

A los autores se le presentaron dos alternativas a escoger: un largometraje o una serie de dibujos animados. Concluyeron que seleccionar la serie televisiva ofrecía más posibilidades de divulgación y de continuidad del mensaje, a través de un medio masivo como lo es la televisión.

Se incluye esta tesis en los antecedentes de la investigación por tener la inquietud de llevar una serie de animación a la pantalla chica venezolana, al igual que la presente. Los autores a lo largo de todo su trabajo dejan claro que la animación y la industria cultural pueden usarse para la cultura y la formación de valores, motivando y propiciando la realización de trabajos de grado de este tipo y con este fin.

## Bases Teóricas

### 1. La Televisión

*Se reconoce... “la influencia cada vez mayor que la televisión tiene sobre el proceso de adopción de decisiones al señalar a la atención mundial los conflictos y amenazas para la paz y seguridad, así como el papel que puede desempeñar centrando la atención en otras cuestiones importantes, incluidas las cuestiones económicas y sociales.”*

*UNESCO, 1996*

#### 1.1. Génesis del invento

Cuando Berzelius descubrió el selenio en 1817 nadie imaginaba la importante utilidad que tendría este metaloide para la humanidad. Asimismo, Becquerel veinte años más tarde constató los efectos electromagnéticos de la luz. A buen ritmo se hicieron muchas innovaciones para conseguir ver a distancia imágenes en movimiento, se destaca el intento del estadounidense Carey quién en 1875 trato de transmitir imágenes desde un emisor formado por 2.500 bombillas, unidas a su célula respectiva por medio de los correspondientes 2.500 cables.

Todos estos descubrimientos contribuyeron al nacimiento de la televisión, que no es más que la transmisión a distancia de sonidos y de imágenes en movimiento por medio de ondas radioeléctricas transportadas por cable. Es así por lo que el primer aparato de televisión realmente funcional –después de muchos experimentos- fue el “iconoscopio” fabricado en 1938 por el norteamericano-ruso Vladimir Kosma Zworykin y fue ese invento el que dio el primer paso para los modernos sistemas electrónicos de televisión.

En la segunda mitad del siglo XIX se gestó una serie de ideas tan ingeniosas que marcaron un antes y un después en el mundo. La comunicación se revolucionó con la llegada de la radio y la televisión. Y con respecto a esta última, en los primeros años de experimentación para llegar a ella, se desarrolla la “fototelegrafía” por cinco personajes individualmente, Paul Nipkow, John Logie

Baird, los norteamericanos Ives y Jenkins y el ruso Vladimir Zworykin quien como ya se había dicho creó el tubo iconoscopio.

Las primeras transmisiones experimentales ocurrieron en Estados Unidos en julio de 1928 desde la estación W3XK de Washington, de la mano de Jenkins quién transmitió imágenes con una definición de 48 líneas. En 1929, la BBC (British Broadcast Co.) de Londres manifiesta cierto interés por las investigaciones de Logie Baird haciendo algunas transmisiones experimentales, pero con cierto recelo el 30 de septiembre de 1929 se hacen oficiales las transmisiones.

Los años siguientes aumentaron las ventas de los receptores en todo el mundo. Y las emisoras radiales formaron redes para construir el nuevo medio de comunicación. Por ejemplo, en Estados Unidos los grandes de la radio, constituidos por RCA, General Electric y Westinghouse, se asociaron y formaron la NBC (Nacional Broadcasting Company). Según Bertrand, “las cadenas o networks, tenían como principal función proporcionar a los grandes productores de bienes y servicios una audiencia nacional... las emisoras se comprometían a difundir las emisiones de las networks y la publicidad incluida” (1992:23).

Para 1935 en la Alemania Nazi empezaron las transmisiones de televisión con sistema de cuatrocientas cuarenta y una líneas, pero no existían tantos aparatos como para que el nacionalsocialismo influyera en las masas con tanto alcance como con la radio. Por su parte, Estados Unidos también empezó a utilizar un sistema de transmisión pero “los preparativos técnicos para implantar comercialmente este nuevo medio ya estaban muy avanzados, cuando en 1941, la entrada en la guerra mundial impidió su empleo para fines no militares” (Wagner, 1972:13).

Wagner también asegura que “en Europa la evolución fue más lenta; devastada material y económicamente por la guerra, tenía que resolver problemas más urgentes antes que implantar la televisión” (1972:14). La BBC reanudó las transmisiones en 1946, suspendidas durante los años de guerra. Francia en 1948 adoptó un sistema de ochocientas diecinueve líneas y luego cambió a un sistema de transmisiones a color. Para España la llegada y asentamiento de la televisión

fue mucho más lento; en octubre de 1956, la televisión española comenzó a transmitir con regularidad y había entonces un solo estudio en Madrid que atendía a tres mil aparatos receptores.

“Con un retraso de varios años, la televisión europea, en su mayoría subsidiaria y administrada por sus Gobiernos respectivos, empezó paulatinamente a ocupar el lugar tan importante que tiene en la actualidad” (Wagner, 1972:14).

En el continente asiático la televisión también tuvo arraigo. En Japón se retardó también la llegada de la televisión hasta que el 1 de febrero de 1953 se transmitió desde el estudio 1 de NHK, Televisión Tokio, y ochocientos sesenta y seis receptores recibieron la señal. En agosto de ese mismo año salió al aire la primera estación comercial de la Compañía de Televisión Japonesa. Para 1968, Japón pasó los veinte millones de receptores por el bajo costo de los aparatos y la instalación de repetidoras por todo el archipiélago.

“En contraste con la República Popular de China, aunque la primera estación de televisión, llamada CCTV (Televisión Central de China) se abrió en Beijing en 1958, las transmisiones fueron interrumpidas por las altas y bajas en la política y su desarrollo fue muy lento” (Zhu y Berry, 2009:2). En 1978 había menos de un receptor por cada cien personas, pero hoy en día según cifras del Departamento de Información y Comunicación del Comité Central del Partido Comunista de China “el número de producciones de televisión [chinas] es el mayor de todo el mundo, mientras que la industria cinematográfica [china] es la tercera a nivel internacional”. (Disponible en: <http://espanol.cntv.cn/20100820/101619.shtml>)

En el caso de Taiwán, cuando la estación de televisión Taiwán Dianshi comenzó su difusión en 1962 había poco vigor a su llegada. Sin embargo, fue aumentando paulatinamente la audiencia taiwanesa.

Volviendo a la década de los 50' y teniendo en cuenta que en Estados Unidos de América ya la televisión tenía algún tiempo al aire siendo exitosa, en el caso de América Latina fue más rezagado el proceso. En México, la XEW (La voz de América Latina desde México) realizó sus primeras transmisiones en 1952 a través del canal 2. La primera transmisión en Argentina se dio el 17 de octubre de



1951 y los demás países de Centro y Suramérica se fueron incorporando al nuevo medio de comunicación. “Hizo falta mucho tiempo para poner a punto esta tecnología... la televisión fue puesta en marcha por los expertos de la radio, con las estructuras que se habían desarrollado entre 1919 y 1927 para el primero de los medios electrónicos” (Bertrand, C, 1992:21).

En Colombia, la televisión llegó el 13 de junio de 1953 con aparatos provenientes de Alemania y operadores cubanos. Así como el caso argentino, la televisión colombiana tuvo origen estatal, bajo el impulso de la Oficina de Información y Prensa de la Presidencia.

Los programas de televisión se transmitían en vivo o se filmaban en película cinematográfica para luego ser revelada en el laboratorio y después de ver que el resultado final estuviera bien, poder ser transmitidos. Esto fue así hasta 1956 cuando apareció la cinta de video que permitió la grabación electrónica de imágenes y sonidos, así como su reproducción inmediata. “La cinta de video provocó una revolución en las técnicas de realización televisiva. Por un lado, abarató enormemente los costos de producción y permitió incorporar elementos del lenguaje del cine a los estudios de televisión” (Maza y otros, 1996:64).

Cerca de 106 países del mundo habían adoptado la nueva tecnología para 1966 y algunos se vieron en la necesidad de cobrar una licencia para disfrutar ese servicio público radioeléctrico. Antonio Pasqualí hace un recuento por partes del mundo de los países que pagaban o no para el año 1966 licencia de uso y la cantidad de receptores, “en países sin licencia, en los cuales predomina, por lo tanto, una explotación comercialista (pública o privada) del medio, que suple los gastos de explotación” (1980:268) entre los cuales figura Estados Unidos y la inmensa mayoría de los países de Latinoamérica.

Hoy en día es posible decir que las características principales de este medio son: la enorme difusión que alcanza, pudiendo llegar a millones de personas; la agilidad en la transmisión de la información y la gran influencia que ejerce sobre los televidentes.

## 1.2. Televisión en Venezuela: Pasos lentos

A principios de siglo XX, Venezuela estaba a penas entrando en la era petrolera y por lo tanto el país no contaba con importantes avances tecnológicos. En ese sentido, la llegada de la televisión fue pausada: los costos de instalación, funcionamiento y mantenimiento marcaban la travesía de que el público viera televisión. Con la inauguración de la Televisora Nacional de Caracas YVKA- TV Canal 5 (TVN-5) el primer canal de televisión de Venezuela, bajo el mandato presidencial de Marcos Pérez Jiménez, el 22 de noviembre de 1952 se dio el primer paso para estrenar la señal de televisión para los venezolanos. Sin embargo su transmisión duró menos de 24 horas por la falla en uno de los equipos y la puesta en funcionamiento de la televisión fue diferida hasta el 1 de enero de 1953.

Siendo éste un tiempo para Venezuela muy fuerte por la dirección dictatorial del país por parte de Marcos Pérez Jiménez, que lanzaba por doquier su slogan “*Orden y progreso*”. El estreno de este invento en su gobierno le cayó como anillo al dedo para dar muestras al mundo de los avances que se estaban dando. Pasquali (1980), en su libro *Comunicación y cultura de masas*, confirma que el país es una de las primeras nueve naciones de la tierra en poseer servicio regular de teledifusión.

En todo el mundo, y Venezuela no es la excepción, el invento de la difusión de imágenes a través de aparatos llamados “televisores” se inició experimentalmente con objetivos culturales, pero nadie imaginaba los efectos y usos tan diversos que podría tener.

El régimen dictatorial de Pérez Jiménez no se preocupó en trabajar en un marco legal para la televisión y por tanto el nuevo medio inicia su función bajo lo regulado en la Ley de Orgánica de Telecomunicaciones y el Reglamento de Radiocomunicaciones promulgados en 1940 y 1941, al cual se le agregan algunas disposiciones dirigidas a los servicios experimentales de televisión.

La Ley Orgánica de Telecomunicación del año 1940 señala que “(...) el establecimiento y la explotación de todo sistema de comunicación telegráfica por

medio de escritos, señales, imágenes y sonidos, de toda naturaleza, por hilos o sin ellos u otros sistemas o procedimientos de transmisión de señales eléctricas o visuales, inventadas o por inventarse, corresponden exclusivamente al Estado”.

Teniendo estas normas, el Estado tomó la decisión de otorgar concesiones a empresas privadas y marca el precedente de la televisión comercial en el territorio venezolano. Así, a mediados de 1953 –el mismo año del estreno formal de la televisión- nace el canal privado Televisa (Televisión Venezolana Independiente S.A.) YVLV- TV Canal 4, luego de esa empresa irse a la quiebra pasa a ser propiedad del Grupo Cisneros y más tarde, el 1 de marzo de 1961, el canal vuelve a salir al aire bajo el nombre Venevisión.

Seguidamente, el domingo 15 de noviembre de 1953, los pocos miles de televidentes que existían entonces en Caracas, vieron la señal del tercer canal del país Radio Caracas Televisión, propiedad de Grupo Phelps y R.C.A y favorecido por Corporación Radiofónica Venezolana (Corven). Estos canales representaron el inicio de las alianzas económicas con las grandes transnacionales estadounidenses.

La dependencia de nuestros medios (...) del sistema transnacional es un hecho evidente. El estado trató de controlar; así se impuso la obligatoriedad de transmitir por lo menos un 50% de producción nacional (...) sin embargo la realidad comunicacional nos presenta una subordinación casi total de los Estados Unidos (Cañizales, 1991:6).

Poco a poco, a lo largo de la década de 1950 se incrementó el número de receptores en miles. En Maracaibo, para 1953 se recibe la señal de Ondas del Lago TV y junto al Canal 11 en Caracas y el Canal 13 en Valencia tienen una vida efímera por la expansión de la señal del Canal 2 y 4 hasta estos estados.

La Cadena Venezolana de TV (CVTV), Canal 8 abrió su prestación de servicios en 1964 por el Grupo Vollmer y durante diez años fungió como un canal

privado de televisión hasta que en 1974 fue adquirida por el Estado durante el primer Gobierno de Carlos Andrés Pérez.

Entre los años 60 y 70 con el establecimiento de la televisión como medio de comunicación de gran actividad en la vida de los venezolanos, se comienzan a ver los resultados de la publicidad y el indudable sustento que significaba para los canales.

A principios de los 70, el presidente Rafael Caldera inaugura la Estación rastreadora de Camatagua, y se marca el inicio de la televisión por cable en el país. De este modo se arraigan las compañías por cable y por suscripción: Omnivisión (1988), Cablevisión (1991), Supercable (1995), DirectTV (1996).

Según Olivieri, en su libro realizado en honor a los 40 años de RCTV en la televisión venezolana hace referencia a las dificultades por la que se atravesó para tener televisión en Venezuela.

Experimentalmente, hay televisión a colores desde los años 20. En los 50, la lucha de diversos sistemas incompatibles obligó a establecer normas técnicas muy difíciles de cumplir que retardaron la extensión de esta maravillosa tecnología hasta poco antes de comenzar la década de los 70 (...) la televisión a colores fue retardada por las autoridades al punto que, a fines de los 70, nuestras televisoras se veían obligadas a hacer fuertes inversiones para “descolorizar” sus transmisiones (1993:154).

Toda esta situación vino dada porque en Venezuela la televisión a color no estaba legalmente permitida por la indecisión en el sistema a escoger para que funcionara esa tecnología. En 1969 se realizó la primera teledifusión a color pero no fue sino hasta 1972, que RCTV produce por primera vez en Venezuela programación a color. Luego en 1974, el gobierno venezolano decide prohibir



cualquier transmisión a color. Finalmente, en el año 1979 en el gobierno del presidente Luis Herrera Campins se decretó el uso del color en la televisión bajo el sistema norteamericano de Color NTSC-M. Este sistema incluye 30 cuadros por segundo con un total de 525 líneas horizontales y una banda útil de 4.25 MHz, y aportando una resolución de unas 270 líneas verticales.

A nivel regional también se crean canales de televisión. En el estado Trujillo existe Teleboconó que surgió por iniciativa de un grupo de ciudadanos de la región en 1979. La Televisora Andina de Mérida (TAM) fue fundada en 1982 por la Arquidiócesis de Mérida. También, en Puerto Ayacucho, estado Amazonas se crea en 1983, Amavisión y en su dirección estaba la Orden Salesiana.

Para Maracaibo en Diciembre de 1986 sale a la luz pública el Canal 11, gracias al Arzobispo de Maracaibo. En el Oriente del país y para la recepción en los estados Nueva Esparta, Anzoátegui, Sucre y Monagas se creó en 1989 Telecaribe. En ese mismo año se estrena la Televisora Regional del Táchira, siendo propiedad del Grupo Jugo-Espejo y del Grupo Polar.

En Caracas también hay novedades. 1988 es el año en el que Televen, Canal 10 sale al aire con cobertura limitada pero con ínfulas de poder convertirse más adelante en canal nacional, como de hecho lo logró en 1999. A finales de los 80, la televisión se convirtió en el medio más importante del país. “Consume más de la mitad de la inversión publicitaria y además está presente en casi la totalidad de hogares. A nivel nacional un 90% de familias tenían televisor en 1984, mientras que en Caracas la cifra ascendía a 98%” (Cañizales, 1991:23).

En la década de 1990 nacen más canales televisivos regionales como Telecentro y ZuliaTv (1990), Telsol (1991), NCTV (1992), Tv Guayana y Telecolor (1993), TVS (1994) y Canal 44 (1999).

A partir de 1993, entraron en funcionamiento varios canales en la banda de Ultra High Frequency (UHF), todos con carácter regional; entre ellos en ese año se creó el canal Metropolitano de Televisión (CMT); en 1995 comenzó sus transmisiones Globovisión, Canal 33, especializado en información; al año siguiente Puma TV, Canal 57, especializado en música. Luego en 1997,

Meridiano TV, caracterizado por su programación exclusivamente deportiva. En diciembre de 1998, el gobierno de Rafael Caldera cede la concesión del Canal 5 al Arzobispado de Caracas y pasa a llamarse Vale Tv (Valores Educativos Televisión) y a transmitir regularmente desde el 2000.

Los primeros años de la década del 2000 estuvieron marcados por la primicia de la creación de un marco legal dirigido a la televisión y a la radio, después de tantos años sin una iniciativa tal. En medio de la polémica que se desató por la oposición de muchos sectores de la población y sobre todo de los medios de comunicación privados, el Gobierno publicó, en Gaceta Oficial en diciembre de 2004, La Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión, encargada de regular los contenidos y los horarios de la programación de los canales de televisión nacional abierta.

En este período también surgieron los canales TV Familia, de programación religiosa católica (2000) y más tarde, la Tele (2002). Para el año 2005, surge Telesur, como la primera cadena de televisión latinoamericana, con sede en Caracas, y con señal en diferentes países de Latinoamérica, bajo la visión de favorecer la integración de la región. Este es un canal especializado de 24 horas de información.

El gobierno del presidente Hugo Chávez desde sus comienzos apuntó a estrategias que dieran oportunidades a los menos favorecidos. En el caso de la inclusión de la nueva figura de los medios de comunicación de corte comunitario concretó la aparición de canales y emisoras manejadas por y para los miembros de las comunidades. Para la historia de las comunicaciones en Venezuela esto significó un fenómeno nunca antes visto y que desde sus comienzos fue apoyado y financiado por el gobierno nacional. En marzo 2001 empezó a transmitir Catia TV, en 2002 inició funciones TV Caricua y en 2006 se crea el canal perteneciente a la Alcaldía Metropolitana de Caracas, Ávila TV. Hoy en día la red de emisoras comunitarias sigue aumentando en números.

Es importante mencionar que los canales regionales han buscado sobrepasar sus fronteras geográficas con el uso de la televisión por suscripción o por cable.

Desde el año 2006, las televisoras regionales se han agrupado estratégicamente entre ellas para compartir información y programación. Entonces se crearon 3 canales por televisión paga: *Televisión Regional* (TVR) que agrupa Global TV, ATV, Promar TV, TAM, TRT, TVO y TVS. El *Grupo Nacional de Televisión* compuesto por el Canal 21 (Táchira), NTV Televisión, OMC Televisión, Mira TV, Telellano, Total TV, Trujillo TV y Universal Televisión.

Y finalmente, el *Circuito Venezolano de Televisión Nacional* (CVTN), conformado por Contac TV, Jerga Visión, Nautavisión, DAT TV, TV Familia, TV Proclamación, Somos TV, V + TV, Sol Televisión, Olímpica Televisión, Telesol, Atel TV y Telecolor. Por supuesto, esta manera de hacer televisión tiene mucha más efectividad y rentabilidad en la publicidad.

Continuando con los acontecimientos históricos, tenemos que el año 2006 fue un año electoral. El 3 de diciembre se realizaron los comicios electorales en los que gana Hugo Rafael Chávez Frías como Presidente de la República por los siguientes seis años. En cadena nacional de radio y televisión, el 28 de diciembre de 2006, el Presidente de la República Bolivariana de Venezuela, anunció públicamente la no renovación de la concesión para el uso del espectro radioeléctrico al canal televisivo Radio Caracas Televisión (RCTV), basándose en el artículo 7 de la Ley Orgánica de Telecomunicaciones: *“El espectro radioeléctrico es un bien del dominio público de la República Bolivariana de Venezuela, para cuyo uso y explotación deberá contarse con la respectiva concesión, de conformidad con la ley”*.

El día 27 de mayo de 2007, al vencerse la concesión otorgada con anterioridad, RCTV deja de hacer uso de la señal abierta y cede ese espacio en el espectro radioeléctrico, por disposición gubernamental, para un nuevo canal llamado Televisora Venezolana Social (TVES). RCTV consigue transmitir su programación únicamente a través de la televisión por cable y por suscripción, y cambió su nombre a RCTV Internacional.

El 22 de diciembre de 2009, CONATEL decretó en Gaceta Oficial, número 39.333, las Normas Técnicas sobre los Servicios de Producción Nacional

Audiovisual, rigiéndose por la Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión, y se estableció que los canales televisivos por suscripción que tuvieran más de 30% de programación nacional serían considerados servicios de producción nacional audiovisual.

Haciendo uso de esta nueva normativa, el gobierno nacional evaluó la programación de los canales que operan en el territorio nacional a través de la televisión por cable y consideró que el Canal RCTV Internacional no cumplía con el reglamento y termina saliendo del aire el 24 de enero de 2010.

El canal Puma TV, en 2008 se enfrentó a una fuerte crisis económica, por lo que confiere su frecuencia a Canal I, cuyo presidente es el empresario Wilmer Ruperti. Canal I empezó siendo de corte informativo pero en 2009 se reinventó para convertirse en un canal de variedades y entretenimiento.

La televisión en Venezuela cumplirá 60 años en poco tiempo, es un medio que ha representado la cotidianidad para las últimas tres generaciones del país. Hoy existen sólo 4 canales de cobertura nacional, dos cadenas privadas (Venevisión y Televen) y dos estaciones televisivas del Estado (Venezolana de Televisión y TVES).

## 2. La televisión y sus funciones

*Con “su manera fácil de entrar en los hogares y mentes, sin distinción de credo, nivel económico o preparación cultural, la televisión ha logrado nivelar las clases.”*

**Fernando Wagner**

Todo invento realizado se concibe para que cumpla una función en específico. Sin embargo, la televisión fue creada como un anhelo de innovar con el uso de cables y sustancias químicas que más tarde fueron nuevas tecnologías. Lo que quiere decir que más que una necesidad había un deseo de idear un aparato que recibiera imágenes en movimiento transmitidas desde un lugar distante.

Está claro que la aparición de la televisión data de la primera mitad del siglo veinte, fecha en la que el mundo se destruyó en dos grandes Guerras Mundiales. Precisamente en ese tiempo es cuando se comenzó a experimentar con las transmisiones y la gente empezó a comprar aparatos para recibir la novedosa señal. Es por ello, que el acceso al nuevo medio la tuvo primero la sociedad de clase alta.

Los realizadores tomaron en cuenta esa realidad y se producían programas para ese grupo social que tenía los aparatos receptores. Muchos programas culturales y clásicos para divertir a un público élite. Algunos teóricos sienten nostalgia por aquellos tiempos experimentales en los que la televisión tenía cultura para los televidentes.

Hoy en día, la televisión es para los seres humanos algo común que convive en el hábitat de la inmensa mayoría. Según Wagner, “pocos inventos han tenido una influencia tan decisiva en nuestras vidas, en nuestra manera de pensar y de actuar, como la televisión” (1972:11). Siendo incluso un integrante más en las familias y el compañero de muchos niños mientras sus padres trabajan.

Estudios argumentan que los principales usos sociales que se le da a la televisión son: vehículo de información, medio de entretenimiento, promotor de la cultura y también desde el punto de vista económico e ideológico se utiliza para



darle cabida a la publicidad y la propaganda. Gustavo Hernández explica los usos de la televisión de la siguiente manera:

[Este medio] nos sirve para entretenernos, para informarnos o para encontrar contenidos que cultiven el intelecto o el espíritu (...) cada cierto tiempo, este mundo audiovisual de ilusiones será interrumpido por la publicidad, por las propagandas, por los segmentos autopromocionales de los canales, por una súbita emisión noticiosa o por una alocución presidencial (2008:17).

Atendiendo a lo anteriormente dicho y en el marco del Proyecto Estudio sobre la Pobreza en Venezuela (Proyecto Pobreza) dirigido por el Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales de la Universidad Católica Andrés Bello, se incluye el Módulo de Consumo Cultural al que se exponen los venezolanos en el acceso a los diferentes medios de comunicación. En cuanto a la “Exposición a la TV” se llegó a la conclusión de que hay una alta exposición a la televisión, “más de las dos terceras partes declaran verla de forma habitual. Entre los programas más vistos por los televidentes sobresalen las telenovelas y noticieros, los cuales son vistos en promedio 6 días a la semana”. No así el resto de los programas, los cuales son sintonizados de 2 a 3 veces por semana u ocasionalmente. (Disponible en: <http://www.gumilla.org/?p=article&id=12693773127658&entid=article>)

Tomando en cuenta que el mundo está lleno de realidades, la información ha alimentado el periodismo en los medios de comunicación social y la televisión no es la excepción. En la mayoría de los países alrededor del mundo, la información es un derecho de todos los ciudadanos y los medios tienen el deber moral de llevar información, y en el caso de la televisión imágenes que reflejen una visión objetiva y detallada.

La información cumple uno de los propósitos más importantes de la televisión. Y en el estudio del Proyecto Pobreza se evidencia esta situación, así

como el gusto por los programas de entretenimiento. Indiscutiblemente, la televisión es un medio que seduce y llama la atención de las personas. Y por ello cuando la gente desea esparcimiento y entretenimiento va a la televisión por ser un aparato que está a su disposición las 24 horas del día, todos los días.

Sin embargo, no es posible que todo se trate de divertir. Se está ante el peligro de caer en banalidad y en un medio que no destaca ni promueve las manifestaciones del arte, la ciencia y la cultura. Incluso la UNESCO (Organización Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) en cada uno de sus decretos habla del fomento de estos aspectos de la vida en los medios de comunicación, como un aporte para cada día tener una mejor televisión y poco a poco un mejor mundo.

Azarola, C. (2006) refleja en un artículo publicado en el sitio Web [www.familiayeducación.org](http://www.familiayeducación.org), que la televisión “más bien puede ser un instrumento -y muchas veces lo es- para aportar soluciones positivas a problemas, para mostrar lo bueno de la humanidad, para concientizar a las personas hacia las realidades que, de verdad, les hace más humanos, solidarios” (Extraído el 15 de julio de 2010)

Pero siguiendo la opinión de Marcelino Bisbal, “estamos en presencia de un sistema cultural al que podemos llamar ecosistema comunicativo, porque la comunicación de los grandes medios y su uso múltiple se está convirtiendo en un espacio estratégico” (2001:89). El uso que los televidentes dan al televisor está mediado por los estudios de sintonía y disponibilidad programática, además en el uso que los anunciantes le dan, se evidencia el uso corporativo- comercial de la publicidad o institucional en el caso de la propaganda política-ideológica.

La televisión se sitúa “esencialmente como un medio comercial, después el uso le añadió las dimensiones informativa y educativa. De ahí que en lo referente a la visión comercial del medio, el programa más importante siga siendo el anuncio publicitario” (Maza y otros, 1996:65).

La televisión ha brindado, en todos sus años de uso por la humanidad, la oportunidad de ver imágenes tan impresionantes como *La llegada del hombre a la luna*, *La caída del World Trade Center*, conciertos de artistas reconocidos

mundialmente como Elvis Presly y hasta se ha conocido la cultura de poblaciones de lugares recónditos.

La televisión es un medio profundamente humano. Ella vincula, a través de la tecnología más desarrollada, a gente con gente. Seres humanos, dotados de talento interpretativo, grandes fuerzas o necesidades comunicativas, que se conectan con las multitudes a través de un proceso de entrega de mensajes y recepción de popularidad, apoyo y no pocas veces idolatría (Olivieri, 1993:386).

Conforme a esto y a todo lo anteriormente dicho, el medio televisivo ha marcado la vida de la humanidad y es necesario el deseo de querer que cada día sea mejor y que el público tenga información, entretenimiento y cultura de calidad en su haber. Aunque su función comercial siempre va a existir, lo importante es tener conciencia al ver los mensajes publicitarios y propagandísticos. Centrarse en ser un usuario activo e inteligente.

### **2.1. ¿Televisión para la cultura o cultura en televisión?**

El hecho de que haya o no cultura en la televisión es muy discutido desde la aparición de la televisión hasta nuestros días. Es por ello que se cree necesario definir la *cultura* desde diferentes puntos de vista.

Para Antonio Pasquali una definición de *Cultura*, clásica y siempre aceptable:

Es la que la opone a *Naturaleza*. *Cultural* sería así todo objeto o conducta que el hombre añade a lo natural o incluso modifica dentro del orden natural de las cosas: un bosque sembrado por el hombre sería entonces un hecho cultural (2010: Comunicación personal).

La *cultura* es para la Real Academia Española (2001) como el “conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social, etc.”, que permiten a alguien desarrollar su juicio crítico.

En 1982, la Organización de Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura organizó en México la Conferencia Mundial sobre Políticas Culturales y allí definieron la Cultura (Disponible en: [http://portal.unesco.org/culture/es/files/12762/11295424031mexico\\_sp.pdf/mexico\\_sp.pdf](http://portal.unesco.org/culture/es/files/12762/11295424031mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf))

En su sentido más amplio, la cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales del ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias, la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden.

Luego de revisar estos conceptos se puede decir que comunicación y cultura se implican mutuamente. Se han realizado muchos estudios alrededor del mundo para encontrar una respuesta al problema de la cultura en los medios masivos.

La relación entre la cultura y los medios de comunicación masiva (cine, radio, y especialmente televisión) se produce de manera distinta pero con un patrón de conducta parecido en cada país del mundo, ya que adquieren carácter de consumo masivo por ser transmisores de información y, además, portadores de bienes culturales –música, ciencia, literatura, teatro, entre otros-. Asimismo, se ha considerado que la transmisión de la cultura cambia y el contenido de la misma se homogeneiza.

La cultura, en una definición simple, es una manifestación espontánea de creencias y valores. Por su parte, la industria atiende a la revolución mecánica y mediática. Entonces, al unir las dos palabras y decir “*cultura industrial*” se produce una frase contradictoria pero que, a su vez está estrechamente relacionada y es allí donde nace como consecuencia necesaria “*la industria cultural*”.

El investigador de la comunicación, Theodor Adorno, cree que los medios de comunicación masivos no están separados entre sí, porque forman parte de una lógica industrial del ordenamiento social. La industria cultural es un ápice, una dimensión de algo más grande para mantener el *status quo*. En ese sentido, la industria cultural se inserta como un eslabón de la dominación. Para los críticos, los medios producen un aplanamiento y homogeneización de las ideas. Son los defensores del término *Cultura de masas* porque según explican hay una masificación de la *cultura popular* (compuesta por la cultura autóctona, las tradiciones) y se pretende banalizar de la *cultura de élite* (caracterizada por las Bellas Artes y las obras que exaltan el espíritu).

Pero ¿cómo explican los críticos la unión de ambas culturas y su aplanamiento? La industria cultural se niega a la novedad para mantener la producción en masas, impera la uniformización de un modelo reproducible bajo la lógica de la simplificación del contenido de los productos. Es decir, la novedad es una exigencia del público universal, personificado por el hombre promedio, que se reestructura como piezas de lego, al final se obtiene la ilusión de un nuevo producto con muchísimas similitudes con los anteriores. Adorno denuncia que la industria descarta todo aquello que no se asemeje al modelo.



Por tanto, la cultura –para los críticos- tiene que ser fácilmente digerible para ser masificada y no hay identidad definida porque todo se aplanan. Algunos estudiosos afirman que la discusión de los críticos es estéril porque están entre dos polos irreconciliables (comunismo-capitalismo). Aparte, los críticos de Frankfurt se entrampan en sus planteamientos porque al tratar de hacer algo para resolver esta situación, caen en lo que critican con tanta fuerza.

Para efectos de la posición de que se asume en esta investigación, la “*cultura de masas*”, se llamará “*cultura masiva*” por considerar que el término “*masas*” es peyorativo para el público que se sabe tiene sus diferencias y peculiaridades. Este fenómeno es la producción de formas culturales del proceso de industrialización en el que los medios masivos redimen un papel decisivo.

Así lo refleja La Comisión Nacional de Televisión de Chile en su informe final acerca el Seminario Internacional sobre Regulación de Televisión (2009), al afirmar que siendo la televisión un espacio de carácter cultural, su función debe ir más allá de la entrega de contenidos educativos que contemplen las artes y las ciencias en su más pura expresión, para dar cabida a la construcción de productos que favorezcan un espacio cultural, de identidad, que sea capaz de rescatar la diversidad como forma de inclusión al mundo globalizado.

Esta apreciación encuentra apoyo en el artículo Televisión con cultura/cultura con televisión de Donacio Bartolomé Crespo (2004), donde se afirma que “la cultura mediática puede ser una fuente de creatividad de gran riqueza y un poderoso estímulo para la cultura”. El problema de la industria cultural y en especial en la televisión no está en dejarse abrumar por la idea de que son medios hegemónicos y satanizar todo lo que provenga de ellos. Lo ideal es reconocerlos, comprender su funcionamiento, integrarse y ver cómo hacemos para trabajar desde adentro para mejorar lo que se lleva al público.

También es muy importante educar a los niños, niñas y adolescentes para ver televisión. Desarrollarles el sentido crítico y que los adultos sean participes de la experiencia televisiva con ellos, explicándoles y determinando qué es más provechoso para su formación, incluso si el programa es de entretenimiento. Jeremiah O’Sullivan cree que “una vez que tomemos conciencia de que hay que

examinar el contenido de los medios con ojo perceptivo y acucioso, también podremos buscar los contenidos que enriquecen nuestra vida y cultura” (1999: 218). También considera que el punto aquí es que debe haber usuarios activos y conscientes de cómo integran de la mejor manera los medios de comunicación social a las vidas de los ciudadanos.

## **2.2.¿Qué hay en la programación televisiva?**

La programación de las cadenas de televisión están ceñidas al conjuntos de distintos programas, publicidad, propagandas y cápsulas informativas, que pueden ser en vivo o grabadas, o ambas. Para cada programa hay un tiempo estipulado de acuerdo con la parrilla de programación y en el caso venezolano también depende de lo instaurado en la Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión en cuanto a los horarios y tipos de programas.

Las características de la parrilla de programación de un canal tienen que ver con la misión, visión y función que se desee llevar al televidente. Puede darse el caso de que se quiera ser un canal especializado en noticias o un canal de programación deportiva, pero también está el caso de los que tienen una programación de variedad de programas, a veces genérica. Por supuesto, entra en juego definitivamente el hecho de que sea una televisora privada o pública.

La programación en un canal nunca es totalmente rígida. Está claro que pueden ocurrir cambios y todo ello está sujeto al horario (las transmisiones de las mañanas no son las mismas de la tarde o la noche), los días de la semana, las épocas del año y hasta las festividades tradicionales (por ejemplo: cada 4 años se celebra el Mundial de Fútbol de la FIFA y la mayoría de la programación se vuelca a cubrir ese acontecimiento).

Para hacer la parrilla de programación de un canal se toman en cuenta “el marco jurídico en materia de comunicación, las pautas horarias de los programas, las políticas comunicacionales... las mediciones de audiencias... así como la intuición” del programador gracias a su experiencia profesional, formación cultural y sensibilidad. (Hernández, 2008:30).

Entonces, los programas de televisión se clasifican por sus características de contenido o metas que se propone alcanzar en su transmisión al público. Principalmente, los canales comerciales y estatales coinciden teniendo en su parrilla de programación los siguientes tipos de programas, propuestos por Miko Viya (1994):

- ♦ De entretenimiento
- ♦ Informativos
- ♦ Didácticos
- ♦ Culturales

*Los programas de entretenimiento* son aquellos que tienen como principal objetivo divertir al espectador “haciéndole pasar un buen momento, y no persiguen otro fin más que el legítimo y no siempre fácil de complacer o agradar” (Viya, 1994: 127). Para este tipo de programas, la variedad es lo que apremia. En esta categoría pueden entrar desde series policíacas o de suspenso, talk shows, magazines, pasando por las telenovelas, programas de concursos, hasta llegar a los eventos deportivos y películas. Crear un programa de entretenimiento requiere creatividad por parte de los productores y todo el equipo de trabajo.

A esta clasificación se puede agregar lo dicho por Gustavo Hernández en su libro *Las tres T de la comunicación en Venezuela: Televisión, Teorías, Televidentes*, en el que explica que el género argumental es aquel que incluye todos los contenidos donde existe un argumento (se cuenta una historia). Por ejemplo: los dibujos animados, telenovelas, series televisivas, cine, humorísticos. Hernández refiriéndose a los tipos de programas en Venezuela asegura que “es uno de los que más se difunde en la programación televisiva”.

*Los programas informativos* “incluyen todo tipo de mensajes nacionales e internacionales, cuya naturaleza sea noticiosa, interpretativa u opinática en torno al acontecer de actualidad” (Safar, 1990:13). A este género pertenecen los noticiarios, los reportajes, los programas editoriales, las crónicas sociales, los debates, las mesas redondas, también las cápsulas informativas y los flashes noticiosos, entre otros.

*Los programas didácticos* son los que pretenden enseñar al televidente algún arte, oficio o disciplina y muchas veces de aplicación práctica. “Estos programas persiguen el definido propósito de dar un servicio al televidente y elevar el nivel de sus conocimientos para una vida mejor” (Viya, 1994:129). Los programas didácticos más realizados son los programas académicos, la tele-escuela, las clases de idiomas, los programas de cocina, de manualidades, de belleza, de gimnasia, repostería, etc.

Existen igualmente, *los programas culturales* que “tienen como propósito elevar el nivel cultural de los televidentes, presentándoles formas elevadas del arte y la cultura. Si esto se puede hacer con entretenimiento, es más probable que el televidente reciba y acepte el mensaje cultural” (Viya, 1994:129).

Es importante destacar que los programas culturales son producidos con una frecuencia menor a los demás de la clasificación. Para muchos, como el autor Viya, este tipo de programas no es beneficioso porque no le interesa a nadie. Pero, mientras se siga pensando así no se le podrá ofrecer al público cultura. “Si el público no gusta más de ellos es por la poca frecuencia con que se le ofrecen, pero en cuanto son presentados, el público responde y agradece el mensaje de calidad” (Viya, 1994:129) y más tarde eso representará rentabilidad para el medio.

Entre los tipos de programas que encajan en este género están los conciertos, la ópera, el ballet y la danza, el teatro y los programas científicos y toda forma de exaltación de las artes y las ciencias.

En la Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión se asienta la clasificación de los programas que se transmiten en el territorio nacional, y se trata de los siguientes programas: cultural y educativo, informativo, de opinión, recreativo o deportivo y mixto. Este último combina cualquiera de los tipos de programas anteriormente mencionados.

La televisión al ser descendiente de la radio copió la fórmula programática y le agregó el aditivo visual. Poco a poco, la televisión le fue quitando terreno a la radio para llegar a ser el medio de entretenimiento favorito del público contemporáneo. En ese sentido, el drama televisivo se considera como el más importante de los géneros que se transmiten diariamente en los canales de

televisión, gracias a los estudios de rating que demuestran ese gusto de los teleespectadores.

Los distintos tipos de dramas en la televisión son: las series, películas para televisión, teleteatros, telenovelas, videos musicales y hasta los anuncios publicitarios. Para efectos de esta investigación, el producto del drama televisivo más relevante son las series y “son el derivado más directo de los seriales cinematográficos. Las series televisivas se pueden clasificar en dos grandes tipos: series episódicas y series antológicas” (Maza y otros, 1996:65).

Las series episódicas son las más usuales en la televisión. Se trata de un grupo de personajes básicos que se enfrentan en cada capítulo a nuevas situaciones. “Cada capítulo es una unidad independiente, unida a los demás capítulos por los personajes” (Maza y otros, 1996:65). Por ejemplo: los dibujos animados para niños *Rugrats*, la serie de Sony, *Friends* y *CSI: Crime Scene Investigation*.

También existen las series antológicas, son historias independientes unidas por un tema general. Por ejemplo: *Mujer: casos de la vida real* y *Pancho Petróleo* que se trató de una serie de cinco cortometrajes venezolanos sobre temas petroleros realizados para Petróleos de Venezuela en 1983.

### 3. El cortometraje y la televisión

*“Puede ser una única flamante y  
meteórica idea. Eso es un cortometraje.  
Un meteoro surcando el cielo.”*  
**Mark Borchardt**

Desde la creación del Cinematógrafo, el arte se revolucionó. La fantástica invención permitía hacer posible un sueño del hombre, como lo era captar la realidad tal como la veía y luego reproducirla. Los hermanos Lumière no tenían idea de lo que sería el cine para la humanidad. Y ya con la fotografía se dio un vuelco en las artes que hoy no ha muerto y que se ha convertido en una aliada en la producción y dirección cinematográfica.

Sin embargo no sólo la magnificación que ha tenido el cine en la actualidad es importante, sino también la creatividad de los realizadores. Las técnicas de producción se han multiplicado y los directores saben colocar y conjugar todos esos avances para hacer creaciones únicas y atractivas al público que es cada día más exigente.

Hoy en día, esta realidad se extiende hasta la televisión donde se ha visto un repunte de programas cortos, denominados cortometrajes televisivos. Pero en primer lugar, es necesario definir qué es un cortometraje. Para los realizadores Pat Cooper y Ken Dancyger se denomina cortometraje a la “película que dura treinta minutos o menos. Su narración tanto puede estar basada en el género dramático como en el documental o en el experimental. Y puede ser una película con actores en vivo o un film de dibujos animados” (1998:9).

También es importante dejar claro que la narración contada a través de un cortometraje es hecha en un lenguaje cinematográfico y son las imágenes en movimiento las que cuentan la historia.

La ausencia de tramas secundarias enfocándose en una trama simplificada y la particular aproximación a los protagonistas caracteriza al cortometraje. Rodrigo García en su Trabajo Especial de Grado hace las siguientes consideraciones:



El corto como expresión artística audiovisual, puede ser algo más allá que una simple película de no más de media hora de duración. Podría incluirse dentro de su definición la intensidad implícita del discurso, que es la característica que le imprime ese carácter de mensaje o argumento corto, pero intenso y eficaz (2005:47).

Cuando se hace un cortometraje en Venezuela para transmitirlo en televisión nacional, a menos que posiblemente sea un canal del Estado, se puede llegar a encontrar una negativa simplemente porque se tiene la creencia de que no son comercialmente atractivos, como dice García (2005), ignorando que cualquier ayuda positiva que se le pueda dar a este producto audiovisual redundará en la calidad de los mismos y de la programación en sí.

“La finalidad del cortometrajista es comunicarse o emitir un mensaje y que este llegue a la mayor cantidad de gente posible” (García, 2005:3). El corto debe ser visto donde sea y como sea, por ello es importante encontrar una salida para este formato cinematográfico, subestimado desde que el cine es industria.

La convergencia de tecnologías ha derivado en que la producción no se quede a nivel local, sino estatal y global. No hay fronteras de distancia y los programas son conocidos en distintas partes del mundo. Rodríguez citando a Martín-Barbero traduce esto en “una camaleónica elasticidad cultural que les permite hibridar y convivir ingredientes de mundos culturales muy diversos” (2006:35).

En tal sentido, “la venta de un cortometraje a televisión es lo que más dinero proporciona. En general los canales de televisión extranjeros tradicionales e importantes (...) son los que pagan tarifas más altas [por minuto de película]” (Adelman, 2005:208). Además, la televisión es capaz de difundir un mensaje a millones de personas alrededor del mundo, simultáneamente, lo cual cumple con el fin último del cortometraje.

El primer canal sólo de cortometrajes, Movieola, se lanzó en Canadá en el año 2001, y es seguro que van a aparecer cadenas similares en el resto del mundo. Iniciativas como esa y todos los festivales de cortometrajes que existen en el mundo representan una oportunidad para los realizadores.

El cortometraje tiene sus modalidades bien definidas: el documental, la ficción, la animación y el experimental. El documental pretende reflejar una realidad registrando las imágenes que con un discurso conductor llevaran al espectador un mensaje contundente. Muchos autores afirman que el documental se preocupa menos por la estética visual y mucho más por su contundencia política, social e ideológica.

Ximena Pereira (1998) en su Tesis de grado sobre el Sistema de producción del cortometraje de ficción entre 1990 y 1997, define el cortometraje de ficción como un “film cuya extensión oscila entre el minuto y la media hora de duración en el que se desarrolla una historia, original o adaptada, a partir de un cuento u otra forma de representación imaginaria”.

La animación es una manera de concretar un cortometraje. Si no se cuenta con todos los recursos para filmar, una buena opción es realizar una animación. Una historia de ficción animada y bien contada podría ser un exitoso cortometraje. Lo ideal es escoger un tipo de animación que se ajuste a los requerimientos que se tiene como productores y directores.

“Because an animated film has so many more visual possibilities than a live-action film, the bar is significantly raised for the animation filmmaker to attempt something truly integral and affecting” (Sullivan, Schumer & Alexander, 2008:vii). Lo que quiere decir que una película animada cuenta con tantas o más posibilidades visuales como una película de acción en vivo, lo que aumenta de manera importante para el director de cine de animación los intentos por hacer algo verdaderamente integral y que llegue a la gente.

Por otro lado, el cortometraje experimental es, la mayoría de las veces, un acercamiento al mundo de la realización audiovisual por parte de los jóvenes. Juan Carlos Martínez, en un artículo para la revista online Comunicación y medios, opina sobre las implicaciones de hacer un buen corto:

Un buen corto constituye una carta de presentación para recorrer las productoras en busca de ayuda y financiación para un largometraje (...) Un cortometraje es la demostración clara de que el aspirante a director de largos sabe desenvolverse en el universo audiovisual y es capaz de narrar con cierta solvencia (2010).

Es cierto. Los grandes directores de hoy, fueron los grandes cortometrajistas de ayer. Por ello, lo principal para hacer un cortometraje es tener una buena idea, motivación y algo de dinero. Independientemente del objetivo que tenga el cortometraje apremia la escritura de un guión que exprese la idea que se tiene. Los cortometrajes, en su brevedad, tienen que sintetizar muchísimo más la información que si se tratara de un largometraje.

En el guión, “el factor tiempo es decisivo y limita el discurso fílmico, por lo tanto lo que se ve y se cuenta, no sólo debe estar en sintonía, sino que tiene, y debe, capturar la esencia de la historia y la trama a través de la imagen” y así procurar en la audiencia atención y concentración (Azuaje, 2004:24).

Por ello es recomendable usar metáforas visuales que permitan ahorrar tiempo y aumenten considerablemente la significación de la imagen. Lo ideal es que todo esté dicho en imágenes con buenos planos y secuencias que hagan el engranaje final de un cortometraje. Al igual que los demás géneros cinematográficos y televisivos, el corto se realiza a través de la preproducción, la producción o grabación-rodaje, postproducción, distribución y la exhibición.

Igualmente, por el hecho de que sea el cortometraje el producto audiovisual preferido por los principiantes para acercarse al cine o a la televisión, no se debe dejar relegado a esa función. El cortometraje no debe ser subestimado, es un producto de calidad y de amplio gusto en el público.

#### 4. Animación

*“La animación no es el arte de los dibujos que se mueven, es el arte de los movimientos que son dibujados.”*  
**Norman McLaren**

Lejos de ser simplemente un género audiovisual de entretenimiento para niños, la animación ha evolucionado de tal manera dentro del espectro comunicacional, que se ha convertido en bandera de la cultura visual del siglo XXI. Así lo asegura Paul Wells, al decir que “en los últimos años se ha reconocido a la animación como un arte; como una forma que abarca más que la tradición del cartoon americano; como un medio de expresión universal, acogido globalmente” (2002:1).

Largometrajes, cortometrajes, dibujos animados, series animadas, publicidad, video juegos, etc., forman parte de la larga lista de usos que se le pueden dar a la animación; sumando el hecho de que encaja en cualquier medio de comunicación audiovisual y multimedia, como cine, televisión, Internet y dispositivos móviles; además, permite la representación de cualquier género cinematográfico o televisivo, ilimitando sus audiencias.

Sin embargo, al tratarse de animación, es mucho lo que se ha visto, pero es poco lo que se sabe acerca de los orígenes y la evolución de esta forma de arte, así como de las características propias de su proceso de producción, desde la concepción de la idea, hasta las mezclas de sonido. Incluso, hoy en día todavía resulta difícil definir claramente a la animación, pues puede limitarse a la concepción técnica o, como lo plantean algunos autores contemporáneos, su definición bien puede abarcar sus implicaciones comunicacionales.

Con este apartado se busca dilucidar estas dudas, a través de los aportes de diversos autores y establecer los parámetros que identifican a cada tipo de animación, así como los términos más importantes y el paso a paso del proceso de la producción animada.

#### 4.1. ¿Qué es la animación?

Etimológicamente, el verbo *animar* proviene del latín *animáre*, que significa “dar vida”; mientras que la Real Academia Española (2001) define a la *animación* en términos cinematográficos, como el “procedimiento de diseñar los movimientos de los personajes o de los objetos y elementos”. La animación nos permite entonces tomar cualquier forma inanimada y darle vida, a través de la ilusión del movimiento.

Viejas definiciones acerca de la práctica de la animación se refieren a la técnica de recrear la idea de movimiento, ya sea a través de dibujos individuales hechos a mano o de fotografías de personajes modelados, presentados en fotogramas continuos que se van modificando entre sí.

No obstante, esta definición resulta insuficiente para describir cualquier otro tipo de animación, especialmente aquellas que se han desarrollado con las nuevas tecnologías, como la animación digital de imágenes que se generan en computadora, así como la amplia y novedosa gama de montajes y manipulaciones que se pueden aplicar sobre las ilustraciones.

Al hablar de animación, no se puede pensar solamente en la recreación exacta de movimientos sobre objetos inertes, pues dejaría entonces de ser un arte para limitarse tan sólo a la capacidad técnica para dibujar, imitando acciones reales, exagerándolas o bien creando aquellas que sean imposibles por naturaleza. Otorgarle alma y vida a un objeto implica dotarlo de expresividad y emoción, y esto sólo se logra al brindarle una experiencia de vida, pudiendo así conectarlo con la realidad de las personas.

El animador y director de cine, Norman McLaren, ayudó a rescatar la definición de la animación de las meras concepciones técnicas, al afirmar que “lo que ocurre *entre* cada fotograma es más importante que lo que ocurre *en* cada fotograma” (McLaren citado en Wells, 1998:10). Es decir, que la historia, aquello que hila cada cuadro gráfico, es lo que en realidad le da sentido al arte de animar. El animador norteamericano, Richard Taylor, lo explica mejor en su *Encyclopedia*

of *Animation Techniques* (“Enciclopedia de Técnicas de Animación”), donde establece la prioridad a la hora de animar:

Se debe hacer énfasis en que la calidad de la secuencia es más importante que la calidad de las imágenes. Es posible realizar una mala animación aunque esta cuente con dibujos o modelos hermosos – el arte de la animación está en la acción. (1996:7)

La acción viene presentada en un buen guión, en el storyboard, se refuerza con la música y los efectos sonoros; pero todo esto parte de la idea inicial, cuando se tiene claro el mensaje que se quiere transmitir y los eventos que lo componen, se podrá tener una noción más clara de cómo representarlos visualmente. Esto lleva a la comprensión, de que la creación de una producción animada no depende del manejo de las técnicas de animación por sí solas; por el contrario, es una labor que requiere de la contribución de varios especialistas, pues aunque se trate de una producción amateur y de bajo presupuesto, sería imposible obtener un trabajo de buena calidad realizado por una sola persona.

Para explicarlo mejor, Wells (2002) cita al veterano de la animación, Preston Blair, quien asegura que la animación es tanto arte como oficio, pues se trata de un proceso en el que dibujantes, ilustradores, guionistas, escultores, músicos, directores de arte, etc., combinan sus habilidades para crear una nueva raza de artistas: el animador. Se establece así la noción de que el animador no es sólo aquel que realiza una secuencia de acciones, dibujándola, fotografiando personajes modelados, o recreándola en un computador; el animador es todo aquel miembro de un equipo de producción que conciba su trabajo de la forma más visual posible.

Cada acción, diálogo, narración y cada transición del guión debe estar pensada en mostrar la mejor calidad en la secuencia de imágenes, es por ello que se debe tener en cuenta que se requiere un promedio ideal de 24 fotogramas por cada segundo de video. Tal cantidad de cuadros permite que el movimiento sea fluido y por lo tanto requiere de acciones bien descritas. Según el tipo de



animación y el ritmo de la historia, se puede animar en un mínimo de 12 fotogramas por segundo, pero ello significa una disminución en la calidad de la secuencia. Actualmente, los softwares de animación digital, han avanzado en la materia, permitiendo el desarrollo de 30 fotogramas por segundo, optimizando así el encadenamiento visual de las acciones.

Desde el guionista hasta el editor de sonido, todos los eslabones de la cadena producción de una animación deben tener plena conciencia de que el objetivo final es contar una historia, teniendo como recurso artístico a seres inanimados, a los cuales se les debe otorgar vida y pensamiento propio, y que deben comportarse con la naturalidad suficiente para que sus acciones parezcan reales, aunque se desarrollen en un ambiente fantástico.

La animación otorga a sus creadores el poder de recrear la realidad o bien de concebir sucesos completamente irreales, pero ese poder no servirá de nada si no se ejerce en la materialización de un producto que ofrezca continuidad técnica, estética y conceptual, cuadro tras cuadro. Más allá de la tendencia visual de las ideas, lo que importa es que la idea esté bien lograda en una secuencia de acciones fluidas, que le permitan a los espectadores entender la historia de la que son testigos.

El fin de toda animación, así como de cualquier otro producto audiovisual, es comunicar, ya sea para entretener, informar o educar: por ello debe concebirse con toda la responsabilidad y la seriedad que demanda cualquier producción. Jean Ann Wright plantea las exigencias de esta labor al referirse a que “para los espectadores, la animación es pura fantasía, pero para quienes la elaboran, esta fantasía debe entenderse como un hecho real, sólo así se podrá comprender la complejidad de sus reglas” (2005:1), que muchas veces rompen con todas aquellas a las que la naturaleza humana está acostumbrada.

La animación, si se quiere, rompe con las leyes de la física. Los personajes pueden ser sometidos a cualquier modificación, pueden correr en el aire, ser aplastados por un carro y luego volver a su forma inicial. Un objeto cotidiano puede cobrar vida para hacernos reír, asombrarnos o conmovernos, tal como ocurre en el corto animado *Luxo Jr.* de Pixar Animation Studios, en el que se

muestra a una pequeña lámpara de escritorio jugando a la pelota junto a su padre (una lámpara más grande).

Ante estas situaciones, nadie hace cuestionamientos, nadie duda acerca de la capacidad de una lámpara para divertirse, pues todos comprenden que se trata de una animación y que, en tal sentido, todo es posible. Ya sea que se trate de la creación de algo irreal o de la recreación de elementos parecidos a la realidad, la animación requiere de un arduo trabajo de creatividad, de visualización y de compaginación de esfuerzos y habilidades.

Por ahora se han logrado integrar en su definición tanto su carácter técnico como su carácter comunicacional, pero mientras más lejos se llegue en el desarrollo tecnológico, más compleja será la tarea de definir y describir esta forma de arte que en sí misma no tiene límites. Para comprobarlo basta hacer un repaso por sus orígenes y su evolución a través de la historia.

#### **4.2. Los primeros pasos hacia la animación**

Para algunos el origen de la animación se remonta a la época de las cavernas. Esto se piensa dadas las evidencias encontradas en cuevas como la de Altamira, en España, donde se aprecian hombres y bisontes, entre otros animales, en lo que sería una representación de la cacería. Allí algunos animales aparecen con cuatro pares de piernas, dando la impresión de que se intentaba ilustrar una secuencia de movimientos.

Pero fue a mediados de la década de 1820 cuando se dieron los primeros pasos en las técnicas y teorías que servirían de base al desarrollo de la animación, como la conocemos hoy en día. En 1826 se crea un juguete óptico llamado *Traumátropo*, cuya invención se le atribuye a William H. Fitton, pero su principal fabricante fue John A. Paris. El objeto constaba de un disco con dos imágenes distintas, pero relacionadas, dibujadas en cada cara y de dos cuerdas ubicadas a los lados del disco, que al templarse y hacerse girar con rapidez producía un efecto que parecía condensar los dos dibujos en uno sólo.

El por qué la vista se dejaba engañar de tal manera había sido explicado en 1825 por Peter Mark Roger. Él desarrolló la teoría de la *Persistencia de la Visión*, que determinaba que cada imagen es mantenida en la retina del ojo por fracciones de segundo antes de que otra imagen la sustituya, éste fenómeno permite que al pasar imágenes estáticas y consecutivas, rápidamente, la vista se vea sometida a la percepción de movimiento.

En 1832, el belga Joseph Plateau inventa el *Fenaquistiscopio*, un disco con hendiduras donde se colocaban las imágenes sucesivas de una acción, que se hacían girar ante un espejo y la secuencia reflejada se veía en movimiento a través de las hendiduras. Con un mecanismo similar, el inglés William Horner, diseñó en 1934 el *Zoótrofo*, también llamado “rueda de la vida”. El invento tenía algunas ventajas sobre su predecesor, en cuanto a que no requería el uso de espejos y su forma cilíndrica permitía cambiar la tira de ilustraciones, evitando tornarse aburrido.

Luego de un poco más de cuatro décadas, el francés Emile Reynaud presentó una versión mejorada del Zoótrofo, a la que llamó *Praxinoscopio*. El invento retomaba el uso de espejos, esta vez colocados en ángulo en el centro del cilindro para reflejar la secuencia de imágenes ubicadas alrededor, eliminando la distorsión que provocaba la escasa luz que podía atravesar las ranuras del invento de Horner. La mejora en la calidad de la percepción de las imágenes, pronto se tradujo en una gran popularidad.

Hacia finales de la década de 1870, el fotógrafo californiano, Eadweard Muybridge, captó el galopar de un caballo, colocando 12 cámaras cuyos disparadores estaban conectados a cuerdas ubicadas en la pista, que al ser pisadas por el caballo activaban el dispositivo. El resultado fue una secuencia fotográfica que recreaba a la perfección movimientos continuos.

El experimento de Muybridge no se tradujo en un juguete óptico más. Las imágenes se plasmaban en transparencias y el movimiento era proyectado sobre una superficie. Su aporte se evidenció en el desarrollo de las técnicas que permitirían el desarrollo del cine y que aportarían conocimientos acerca de la

representación del movimiento y la velocidad de las secuencias ideales para la animación.

Hacia finales del siglo XIX, en 1895, Herman Castler, diseñó un instrumento que funcionaba con monedas, al que llamó *Mutascopio*. El mecanismo consistía en una serie de numerosas imágenes continuas, unidas a un tambor por la parte inferior, que se iban deslizando una tras otra velozmente, creando la ilusión de movimiento.

Durante esta época fueron muchos los intentos y avances en el ámbito fotográfico y fílmico. Pero la animación no alcanzaba aún su condición de arte, pues era considerada más bien como una forma de entretenimiento en ferias y teatros de variedades. Uno de los pioneros de la cinematografía, Georges Méliès, considerado un maestro del trucaje, accidentalmente dio origen a una técnica que sin lugar a dudas resultó vital para los posteriores primeros pasos de la animación como creación estética desligada del cine vivo.

Mientras filmaba imágenes constantes de escenas cotidianas en una calle de Paris, la cámara de Méliès se trabó, él la reajustó y continuó captando fotogramas. Al revisar el material obtenido, se dio cuenta de que el salto de una imagen a otra, durante el tiempo que la cámara estuvo inactiva, había producido lo que se conoce como el primer montaje de la historia, pues vio como de forma espectacular una carreta arreada por un caballo se convertía en un vehículo a motor.

Méliès se dio cuenta entonces que con simplemente detener y reactivar el dispositivo de la cámara, se podían hacer modificaciones en la escena que al mostrarse secuencialmente evidenciaban increíbles trucos de montaje. Así nacieron y se perfeccionaron efectos como el stop-motion, la pantalla dividida, el montaje de acción real sobre fondos o escenarios dibujados y las secuencias aceleradas o en cámara lenta, entre ellos algunos pasarían a ser técnicas de animación.

La profesional de la animación, Jean Ann Wright (2005), destaca que durante la transición del siglo XIX al siglo XX, en Europa se realizaron variadas producciones experimentales en el cine que combinaban estas técnicas. Entre las

que destacan las caricaturas del británico James Stuart Blackton, realizadas en su mayoría con cámaras fabricadas por Thomas Edison.

De las muchas caricaturas presentadas por Blackton, las de mayor renombre fueron *Humorous Phases of Funny Faces* (1906) y *The Haunted Hotel* (1907). Ambas se realizaron con la técnica de cuadro por cuadro (stop-motion); en la primera “no hay historia, sólo una serie de acciones breves en las que un ojo parpadea, el humo sale de un cigarrillo y un payaso es animado con dibujos y recortes de brazos y piernas”, así lo reseña Beckerman (2003:16). Mientras que *The Haunted Hotel*, presentaba una secuencia más parecida a una historia, con un inicio y un final. Allí diversos “artefactos del hogar cobran vida, se mueven a través de la pantalla y se acomodan” (Beckerman, 2003:16).

Se comenzaba a vislumbrar la necesidad de contar historias que le dieran sentido al nuevo arte. Fue entonces cuando el caricaturista francés, Emile Cohl, acostumbrado a realizar ilustraciones clásicas de la época, llenas de detalles, decide simplificar sus diseños casi hasta el infantilismo, para poder lograr una mayor fluidez en la animación. En un artículo Web llamado El legado de Emile Cohl, su autor, Darío Lavia, cita al historiador Giuseppe Lo Duca, quien asegura que:

La idea de Émile Cohl no fue solamente una intuición sino el comienzo de un arte que él llevó tan lejos como los medios de la época se lo permitieron - vale decir, sin color ni sonido - e incluso hasta los límites extremos de lo cómico y de lo surrealista. (2003)

Cohl es, por lo tanto, considerado como el padre de la animación. Su primer dibujo animado fue *Fantasmagoria*, de 1908, que en 1 minuto y 57 segundos mostraba las peripecias de un personaje enfrentado a varias situaciones graciosas, todo dibujado con tiza sobre una pizarra. A partir de ese año y hasta 1923, Cohl filmó más de 300 películas. Ya se habían sentado las bases para que, en diversas regiones del planeta, se comenzara a desarrollar una de las industrias más productivas del cine y la televisión.

### 4.3. Historia de la animación

#### a) Estados Unidos

El nacimiento de la animación en los Estados Unidos se da de la mano de Winsor McCay, quien se desempeñaba como caricaturista para el diario New York Herald. Su formación auto-didáctica le permitió realizar diversas animaciones, pero la que se podría considerar como su ópera prima fue *Little Nemo*, de 1908, un cortometraje compuesto por 4.000 dibujos. Mientras que, sus obras maestras fueron *Gertie the Dinosaur* (1914) y *El Hundimiento del Lusitania* (1918), el primero se acercaba a la comedia, y el segundo era un drama.

Cerca de 1913, el caricaturista John R. Bray, realizó el que se registra como el primer dibujo animado comercial. Bray patentó una técnica que implementaba papel transparente y permitía que fondos y personajes se dibujaran en capas separadas, pudiendo incluir o sacar los elementos necesarios, sin tener que redibujar todo el cuadro. Esta técnica se conoce como Acetato y uno en particular, el celuloide (Cel), se mencionó en la patente y revolucionó la creciente industria de la animación. Sin embargo, fue Earl Hurd quien le dio mayor uso al celuloide, logrando patentar la técnica mejorada por él.

El próximo paso lo dio William Nolan en 1914, al desarrollar un sistema que combinaba acetatos con fondos dibujados sobre largas tiras de papel que durante la grabación se desplazaban debajo de los personajes, creando la ilusión de movimiento. Un año después, los hermanos Max y Dave Fleischer, inventaron el *Rotoscopio*, que significó un gran avance para la realización de movimientos más fluidos. La técnica utilizaba grabaciones reales que eran proyectadas detrás de las láminas de dibujo, permitiéndole al animador calcar cada detalle. Los hermanos Fleischer conjugaron en sus animaciones fondos reales con personajes dibujados.

Para 1917, Hurd se unió a Bray, quien ya había conformado su propio estudio, y juntos emplearon a jóvenes caricaturistas, con ideas nuevas, llegando a

realizar numerosos dibujos animados en serie. Industrializando así la producción animada.

En la década de 1920 se funda un estudio en la Costa Este de los Estados Unidos, conformado por Pat Sullivan, Max Fleischer y Paul Terry. Los éxitos llegaron: *El Gato Félix* de Otto Messmer y *Koko el payaso*, *Popeye* y *Betty Boop* de Fleischer. Mientras que en 1928, Terry presentó el primer corto animado sonoro, *Dinner Time*. Más tarde, una nueva alianza dio nuevos frutos a Terry, los *Terrytoons*, de los que se extraen series animadas famosas, como *Súper Ratón* y *Las Urracas Parlanchinas*.

Paralelamente, un joven llamado Walt Disney conformaba su primera compañía de animación en su natal Kansas City. Sus inicios transitaron por las fábulas, siendo su primer éxito *Alicia en Dibujolandia*, una serie que presentaba a una niña real y sus aventuras en un mundo de dibujos animados. La fama alcanzada por esta creación y las ganas de formar parte de la industria, llevaron a Disney a mudarse a California.

En 1928 nace Mickey Mouse, el personaje ícono de la compañía, cuya primera aparición se dio en *Plane Crazy*. Pero no fue sino hasta su tercera película, la sonora *Steamboat Willie*, que el ratón alcanzó la fama que lo ha mantenido en el tope de la industria por casi un siglo. Acerca de sus orígenes, se han forjado varias historias, que señalan tanto al propio Walt Disney como a uno de los dibujantes de la compañía, Ub Iwerks.

El animador Howard Beckerman plantea en su libro *Animation: de whole Story* (“Animación: la historia completa”), que ciertamente el célebre ratón fue el producto de diversos bocetos que Disney realizó en un viaje de tres días desde Broadway hasta Hollywood y que fue su esposa Lillian quien sugirió el popular nombre, siendo ellos “los padres naturales del Mickey, pero de vuelta a los estudios, el aspecto de Mickey sufrió varias modificaciones por parte de su padrino, Ub Iwerks” (2003:34 y 35). Sin embargo, hasta ahora no existe una historia precisa de su verdadero origen.

En la década de 1930, un experimentado Disney innovaba la animación, al realizar el primer dibujo animado a color con la tecnología Technicolor, *Flores y*



*Árboles*, y dotar a sus personajes con personalidades iguales a las de los seres humanos. Se le da entonces mayor importancia a la historia como eje de las animaciones y en Disney, los encargados de ella trabajan e investigan arduamente para lograr producciones de alta calidad tanto en el arte como en los contenidos. En 1937, la compañía presentó *The Old Mill*, el primer cortometraje realizado con múltiples cámaras.

Ese mismo año, Disney dio otro gran salto en la industria, al animar su primer largometraje, *Blanca Nieves y los siete enanos*, iniciando así la serie de producciones de larga duración que tendrían gran auge “durante la Gran Depresión, porque eran una manera barata de escapar de la realidad de los tiempos duros” (Wright, 2005:15). Películas como *Pinocho*, *Bambi*, *El Rey León* y los famosos cuentos de hadas, son sólo una pequeña muestra de la maestría de Disney, que no pierde vigencia.

Otra compañía elemental en la historia de la animación, ha sido sin duda Warner Bros. Allí, Leon Schlesinger sugirió la creación de una serie de dibujos animados que incluyeran diálogos, así en 1930 nacen los *Looney Tunes* y más adelante se crea la serie *Merrie Melodies*, basadas en temas de la división musical de Warner.

Uno de los más famosos animadores de la época, Tex Avery, llega junto a su equipo y nuevas ideas ante Schlesinger, creando en 1936 el estilo de animación que caracterizaría las caricaturas de Warner Bros. Más adelante, Frank Tashlin aportaría nuevas técnicas, como montajes, ángulos de cámara, entre otros; y con ello surgen los personajes emblemáticos de la compañía: Bugs Bunny, Porky Pig, el Pato Lucas, Piolín, Silvestre, por mencionar sólo algunos.

A comienzos de los años 40, los estudios MGM deciden renovar su plantilla de animadores. Es entonces cuando contratan a Bill Hanna y Joe Barbera, quienes crean el mayor éxito de la compañía: *Tom y Jerry*. Cuando, en 1957, los estudios cierran sus puertas, Hanna y Barbera encuentran en la televisión un nuevo medio para ofrecer dibujos animados económicamente rentables.

Ambos animadores desarrollaron un sistema que les permitía emplear la menor cantidad de movimiento y reutilizar secuencias, y aprovecharon el reciente

interés por mostrar en la televisión matutina de los fines de semana programas dedicados al público infantil. Nace así, una de las series más famosas: *Los Picapiedra*, a la que en las décadas venideras le seguirían éxitos como *Scooby Doo*, *Los Súper Amigos*, *Los Supersónicos*, entre muchos otros.

Durante la primera mitad de 1940 surgieron diferencias entre Disney y algunos de sus artistas, entre ellos Zack Schwartz, Dave Hilberman y Stephen Bosustow. El trío creó la United Productions of America (UPA), que pronto se asociaría con Columbia Pictures, con quienes crearían sus series más importantes: *Mr. Magoo* y *Charlie Brown*.

Para 1950, las tres cadenas televisivas de Estados Unidos (ABC, NBC y CBS) eran las encargadas de comprar y distribuir las producciones animadas, con lo que se estaba conformando un monopolio que restaba ganancias a las compañías productoras. No fue sino hasta 1970 que el gobierno norteamericano estableció nuevas normas que le otorgaban a los estudios la propiedad de sus productos, permitiéndoles renegociarlos dentro y fuera del país, luego de una temporada de difusión en las grandes cadenas.

Las décadas de 1980 y 1990 trajeron consigo un repunte para las producciones animadas televisivas. Series como *Los Simpson*, *Garfield*, *Los reyes de la colina*, *El Show de Ren y Stimpy*, etc., ofrecían un nuevo estilo de animación, innovador en sus contenidos y atractivos a un público más amplio que el infantil. A ello se sumó la creciente ola de canales televisivos que, por la especificidad de sus contenidos, podían transmitir programación animada durante 24 horas a lo largo y ancho de los Estados Unidos y expandirse hacia el resto del mundo, tal fue caso de las cadenas Nickelodeon, Cartoon Network y Disney.

La innovación pronto golpeó la fórmula sostenida con la que se dio a conocer Hanna-Barbera, lo que llevó a la compañía a un estado de decadencia que incluyó severos problemas financieros. Pero a mediados de 1990 se unen a Cartoon Network, con quienes lanzan *World Premiere Toons*, que acogía varias series de cortometrajes animados, logrando gran éxito con producciones como *El Laboratorio de Dexter*, *Johnny Bravo* y *Las Chicas Superpoderosas*. Para 2001, el

nombre Hanna-Barbera había sido totalmente desplazado por Cartoon Network Studios y pasó a formar parte de Warner Bros. Animation.

En el ámbito cinematográfico, los esfuerzos se destinaban a crear formas nunca antes vistas en la animación. Es así como se dan los primeros pasos en el desarrollo de la animación computarizada, la tridimensionalidad y la aplicación de efectos especiales. Fue así como en los 80, un grupo de investigadores de software y hardware colaboran en la materia con las producciones de Lucas Film, del director Georges Lucas, y luego conforman Pixar Animation Studios.

Desde 1984 hasta 1991, con John Lasseter a la cabeza, Pixar se dedicó a explorar el mundo de la animación digital tridimensional en numerosos cortometrajes. Se une entonces a Disney para producir una serie de películas, entre las que sobresalen la saga *Toy Story* y *Monsters Inc.*, largometrajes que dejaron en evidencia la calidad artística de sus profesionales. En 2006, Disney adquiere la compañía, pero conserva a los directores creativos a cargo del estudio de animación, manteniendo la racha de éxitos con largometrajes como *Ratatouille*, *Cars* y *Up*.

En el año 2000, los estudios DreamWorks SKG, a cargo de Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen, dan inicio a la división de animación de la compañía, a la que llaman DreamWorks Animation. Con amplia libertad creativa y una sociedad inicial con la británica Aardman Animation, especialista en stop-motion, los estudios se dedican a producir largometrajes animados digitales en los formatos 2D y 3D. Entre sus realizaciones más aclamadas destacan *Hormigas*, la saga de *Shrek*, *El Espantatiburones*, *Madagascar* y *Monsters vs. Aliens*.

## **b) Reino Unido**

Si bien muchos de los pioneros de la animación eran ingleses, es a Arthur Melbourne a quien se le adjudica la primera película animada del Reino Unido, llamada *Matches: An Appeal*, en 1899. Durante las primeras décadas del siglo XX, se realizaron diversos cortometrajes basados en tiras cómicas y durante las

dos Guerras Mundiales, la animación tradicional fue utilizada con fines propagandísticos.

Para 1920 comenzaron a surgir los primeros estudios, pero las producciones eran proyectadas únicamente en Gran Bretaña, aislando a los animadores de otras regiones del Reino. En los años 40 se funda Larkins Studio, con un estilo de animación innovador, seguido de Halas & Batchelor, que alcanzó prestigio mundial.

Durante la década de 1960, Inglaterra se consolidó como uno de los principales centros de producciones animadas con innumerables largometrajes, series televisivas, publicidad y dibujos animados con fines educativos. En 1972, Peter Lord y David Sproxton crean Aardman Animation, produciendo series para la BBC y el Channel 4, enfocadas al público infantil, así como largometrajes en stop-motion y animación tridimensional; desarrollaron reconocidos personajes como Wallace & Gromit. Cuatro años más tarde se crea Cosgrove Hall, que aún se mantiene entre los más importantes estudios europeos.

Los años 80 dieron pie al surgimiento de más de 30 nuevas productoras en todo el Reino Unido, en su mayoría dedicadas a la realización de contenidos infantiles y educativos. Algunas de ellas son Telemagination, Granada Kids, Pepper's Ghost Productions, Chorion y Hit Entertainment, cuya serie más famosa es *Bob el constructor*.

De allí en adelante el Reino Unido se ha convertido en un importante centro de intercambio y formación de profesionales de la animación, provenientes del mundo entero. Su atractivo está en el desarrollo de producciones utilizando las más novedosas tecnologías, lo que ubica a Aardman Animation como uno de los principales colaboradores en la realización de animaciones 3D.

Con la intención de seguir desarrollando la industria animada, Channel 4 ha enfocado sus esfuerzos en el apoyo a los nuevos talentos de la animación, otorgando financiamiento para la producción de cortometrajes y especiales animados.

### c) Italia

Las animaciones italianas se produjeron durante los años 20 y estaban dirigidas al público infantil. Luego con el advenimiento de la Segunda Guerra Mundial se comenzaron a realizar películas animadas de propaganda, entre ellas, la más conocida fue *Lalla, piccola Lalla*, de Nino Pagot.

Durante la década de 1940 la producción continuó, a pesar del conflicto bélico. Los animadores italianos admiraban las producciones de Disney, pero a la vez buscaban demostrar que era posible hacer producciones con la misma calidad en Europa. Para ello retomaron cuentos clásicos europeos y se inspiraron en las tradiciones de su país, destacándose *Pinocchio*, de Ugo Amadoro; *Zibillo e l'orso* y *Pulcinella nel bosco*, ambas de los hermanos Carlo y Vittorio Cossio.

Hacia finales de los años 50, la industria de la animación italiana se vio favorecida cuando la RAI-TV permite la inclusión de publicidad. Con los nuevos beneficios económicos, los animadores dejan de lado la producción rudimentaria y experimentan nuevas técnicas y habilidades, empleadas en la creación de series televisivas. La primera de ellas fue *Carosello*.

De allí en adelante surgieron los grandes estudios, como Gamma Film, y los más actuales, Rainbow Animation SRL., Mondo TV, Corona Cinematográfica; al tiempo que la RAI se ha mantenido en el financiamiento de proyectos animados, con la condición de que sean realizados enteramente en Italia.

### d) España

La historia de la animación en España tiene un antes y un después, basados en la Guerra Civil. Entre 1905 y la década de 1930, la mayoría de las animaciones eran realizadas con modelos y marionetas. Una vez superadas las incidencias de la guerra, la industria animada española experimenta su verdadero nacimiento.

En la década de 1940, se crea Dibujos Animados Charmartín, dedicada a la realización de series cinematográficas, entre ellas *Érase una vez*. Durante la

misma época, Arturo Moreno realiza la película *Garbancito de la Mancha*. Otras productoras, como ICA Films, Estudios Moro, Estudios Castilla, Pegbar y Filmmax traspasan la gran pantalla y aprovechan el auge de la televisión para producir nuevas series animadas.

Con la llegada del nuevo milenio, los animadores españoles han incursionado nuevamente en el cine, restándole prioridad a la producción televisiva. Ello les ha permitido darse a conocer internacionalmente con películas como *Donkey Xote* (2007) y *El Cid, the Legend* (2003), ambas dirigidas por José Pozo.

#### e) Francia

Como ya se ha visto, el pionero del cine francés fue Emile Cohl, pero fue Robert Collard quien creó el primer estudio de animación en Francia, hacia 1919. Durante la década venidera, se destacarían las producciones de Marcel Duchamp y Fernand Léger, quienes combinaban la animación tradicional cuadro por cuadro, con el dibujo sobre la cinta de película e integraba actores reales.

En los años 30 se fundaron nuevos estudios, como Animat y Les Gémeaux, pero gran parte de las animaciones se destinaban a la publicidad y a la propaganda. Una vez culminada la guerra se reinicia la industria fílmica animada y en 1950, Jean Image realiza el primer largometraje animado francés, *Jeannot l'intrepidé*. De ésta época se destaca la labor de Paul Grimault, quien realizó innumerables películas y colaboró en la formación de otros animadores como Jean-Françoise Laguionie.

Hacia finales de los 50, se crea la Association Internationale du Film d'Animation (ASIFA), que promueve alrededor del mundo la producción animada tanto independiente como de las grandes casas productoras. En adelante, la televisora francesa ORTF, se dedicó a colaborar con proyectos animados de series y películas.

A pesar de las altas y bajas económicas que afectaron a la industria en los años 80, para finales de esa década se consolidó la animación francesa con calidad

de exportación. Países de Europa del Este, Asia y, en ocasiones, Estados Unidos, se ubicaron entre los principales clientes de las producciones francesas, realizadas por estudios como Toon Factory, Futurikon, AnteFilms, Milimages, Marthon, entre otros.

En lo que ha transcurrido del siglo XXI, entre los productores franceses destacan Robert Réa y Didier Brunner. El primero realizó los largometrajes *Babar* y *Corto Maltese: La cour secreete des Arcanes*, y algunas series televisivas. Mientras que Brunner, a través de su compañía, Les Armateurs, ha sido el productor de importantes animaciones, como *Las trillizas de Belleville*, nominada a los premios Oscar en 2004.

#### **f) Japón**

Entre 1910 y la década de 1940, se forjaron los inicios de la industria de la animación en Japón. Los principales productores de la época fueron Seitaro Kitiyama, Junichi Kouchi, Zenjiro Yamamoto, Noburo Ofuji y Masuji Murata; estos últimos exploraron las producciones para adultos y la técnica de Acetato, respectivamente. Durante la Segunda Guerra Mundial, la animación quedó a disposición del gobierno, que requería producciones propagandísticas.

Una vez terminada la guerra, se da el verdadero surgimiento de la animación en Japón bajo esquemas industriales y se crean grandes estudios de la mano de los principales animadores de la época. La competencia impulsó la realización de gran cantidad de películas animadas y, más adelante, animadores como Yugo Serikawa y Matsue Jinbo, se dedicaron a producir series televisivas, muchas de ellas con contenidos educativos.

Los años 60 fueron muy importantes para la consolidación de la animación televisiva en Japón. Las producciones niponas, conocidas como anime, pronto alcanzaron gran acogida en el mercado internacional; tal fue el caso de *Astro Boy* (1963), una de las primeras series presentadas ante el mercado estadounidense. Tal fue el crecimiento de la industria animada en Japón que “para 1976, se habían producido 200 series animadas, un número que se duplicó para 1986” (Wright,



2005:27). Parte del éxito se sostenía en que muchos trabajos eran realizados en otros países asiáticos a bajo costo.

A partir del 2000, la influencia del anime se ha ampliado alrededor del mundo. La presencia del manga (historietas japonesas) en la pantalla chica, ha atraído a miles de fanáticos y ha llevado a estudios como Cartoon Network a producir series animadas diseñadas en formato anime.

### **g) China**

Según Jean Ann Wright (2005), por al menos dos décadas (1920-1940), sólo hay registros de animaciones producidas por los hermanos Wan, incluyendo el primer largometraje chino, *La Princesa con el Abanico de Hierro* (1941). En adelante comienza a conocerse el trabajo de otros animadores, entre ellos Qian Jajun, Fang Ming y algunos miembros del Partido Comunista.

En 1957 se funda el Shanghai Animation Studio (SAS) -auspiciado por el gobierno-, que luego de tres años supera los 300 empleados. Las animaciones se realizaban con las técnicas de stop-motion, cutout y acetato, y debían presentar contenidos educativos y de entretenimiento que promovieran el nacionalismo. La compañía fue cerrada en 1965 y reabierta en 1972. Actualmente se llama Shanghai Fine Arts and Film Factory.

Tras la caída de los principales dirigentes del Partido Comunista Chino, conocidos como la Banda de los Cuatro (Jiang Qing, Zhang Chunqiao, Yao Wenyuan y Wang Hongwen), la industria de la animación comienza una nueva era, más creativa. Algunos animadores encuentran cabida en China Central Televisión (CCTV), mientras que otros comienzan a trabajar en los crecientes estudios de animación privados y en los de formación académica.

Para apoyar a la industria, con la llegada del siglo XXI, la Administración Estatal de Radio, Cine y Televisión, ha desarrollado planes que incentivan la producción animada, como la transmisión, por parte de los operadores, de al menos 300 minutos de animación al mes, de los cuales el 60% debe corresponder a producciones chinas.

## h) America Latina

La animación llega a Argentina en 1916 de la mano de Federico Valle, quien se destacó por sus dibujos sarcásticos, al punto de que, en 1917, realizó el que se conoce como el primer largometraje animado de la historia, *El Apóstol*, una sátira política. Junto a Valle, había trabajado Quirino Cristiani, quien, en 1931, produjo la primera animación sonora del mundo, llamada *Peludópolis*.

Entre 1930 y 1950, los animadores Juan Oliva, Dante Quinterno, Víctor Iturralde, Rodolfo Julio Bardi y Carlos Gonzáles, junto a otros, produjeron varias películas, pero ninguna alcanzó la relevancia de las pioneras. Es a partir de 1960 que se le da mayor prominencia a la animación argentina, gracias a su empleo en la industria publicitaria. Ello lleva a Manuel García a fundar una compañía dedicada a la publicidad y la televisión, logrando producir varias series animadas para este medio.

Uno de los animadores más reconocidos de Argentina es Jorge “Catú” Martín, quien en los 70 realizó más de 200 cortometrajes animados. Actualmente, el Grupo Patagonik Film, puede considerarse como el estudio más exitoso del país sureño, pues ha logrado distribuir en otros países algunas de sus producciones, como *Patoruzito* (2004) y *El Ratón Pérez 1 y 2* (2006 y 2010).

A México y Brasil la animación llegó a partir de 1930. El primer largometraje brasileño, *Sinfônia amazônica*, lo realizó Anélio Latini Filho en 1953; él aprendió las técnicas necesarias gracias a algunos manuales y a su afición por las animaciones norteamericanas. En adelante, la producción animada carioca se ha caracterizado por las series televisivas y los cortometrajes, destacándose animadores como Ernesto Stilpen, Antônio Moreno, Marcos Magalhães y Maurício De Sôusa.

Retomando el caso mexicano, desde 1940 se fundaron varias productoras, como Caricolor y Cinemuñecos. La llegada de la televisión permitió que se abrieran más estudios. Pero es en 1976 que se realiza el primer largometraje animado en México, *Los tres reyes magos*, de Enrique Escalona y Fernando Ruíz.

En 2003, la productora Anima Studios realiza *Magos y Gigantes*, la primera animación completamente digital hecha en el país azteca.

Cuba conoce la animación en 1937, cuando el caricaturista Manuel Alonso presenta el cortometraje *Napoleón, el faraón de los sinsabores*. Diez años más tarde, un grupo de animadores, encabezados por César Cruz Barrios, realizó el primer corto a color del país, llamado *El hijo de la ciencia*.

Tras la Revolución Cubana, el Estado funda el Instituto Cubano de Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC), bajo la responsabilidad de Jesús de Armas. Muchas de las producciones de la época presentaban contenidos políticos y sociales, y a mediados de 1960 se incrementan las animaciones de corte educativo. A partir de 1970, el ICAIC replantea sus producciones, procurando hacerlas más atractivas para el público infantil y adolescente.

En Colombia, la producción animada se ha enfocado principalmente en cortometrajes para cine y más recientemente para Internet, logrando presentar sus realizaciones en diversos festivales alrededor del mundo. Por otra parte, la historia de la animación en Chile es más reciente. A partir de los años 70, es Álvaro Arce, junto a otros colegas, quien se encarga de fundar el Chile Grafilms, que llega a producir algunas miniseries y comerciales, y se dedica a forjar nuevos animadores. El primer largometraje animado chileno es presentado por Cineanimadores en el año 2002, se llamó *Ogu y Mampato en Rapa Nui*. Un año después se estrena *Cesante* de Álvaro Arce y Ricardo Amunategui.

### **i) Venezuela**

En 1934 es presentado el primer cortometraje animado venezolano, *La Danza de los Esqueletos*, de Efraín Gomes con el apoyo del Laboratorio Cinematográfico de la Nación. Luego Ávila Films y Bolívar Films realizarían otras producciones de la mano de Luis Mejías, Fernando Álvarez, Helena Mazera, Ángel González, Félix Nakamura, Cesar Rosellon, entre otros. Para entonces gran parte de la producción animada nacional se destinaba a la publicidad en el cine.

La década de 1970 trae consigo un mayor desarrollo de las producciones animadas en el país. Algunos animadores desarrollan excelentes trabajos publicitarios, mientras que José Castillo experimenta con la animación dibujada sobre el celuloide y Félix Nakamura se dedica a las producciones didácticas y educativas. En el ámbito universitario se vislumbran las creaciones de Leopoldo Ponte, Edgar Vivas, Carlos Sánchez, Haydee Pino, Nora Marcano, Alonso Toro, Isabel Urbaneja, entre otros.

En 1975 se crea el Departamento de Animación, dentro del Departamento de Cine de La Universidad de los Andes, con la finalidad producir animaciones dedicadas enteramente al público infantil. De allí surgen producciones como *Tres Cuentos Infantiles* (1976), de Armando Arce y Roberto Siso. En 1979, Leopoldo Ponte realizó el cortometraje animado *Papagayo*, una historia original de ficción. Seguida de *Manzanita* (1979), de Armando Arce, realizada con plastilina en stop-motion, logrando gran éxito a nivel nacional.

Bajo la misma técnica, el uruguayo Alberto Monteagudo produce *El Cuatro de Hojalata* (1978), que obtuvo reconocimiento dentro y fuera del país. Por su parte, Arce se destacó por los trabajos realizados en plastilina, y es en 1981 cuando produce *Wanadi*, un cortometraje basado en la mitología de la tribu indígena Makiritare, que cuenta cómo nació el río Orinoco; seguido en 1986 por *Watunna* o *El sueño de los hombres*, basado en otra leyenda de la misma tribu.

Luego de *Wanadi*, Arce se encaminó en la realización de la serie de largometrajes *Un Hombre llamado Aquiles*, que conjugaba tres relatos de Aquiles Naoa: *La historia de un caballo que era bien bonito*, *El Espantapájaros* y *El Aviso Luminoso*. El primero de ellos se terminó en 1982 y fue dirigido por Leopoldo Ponte, haciendo uso de diversas técnicas de animación, y se conoce como el primer largometraje animado venezolano.

Tras una época en la que parecía que podía surgir una verdadera industria de la animación en Venezuela, la falta de apoyo público y privado, no permitió que esa área de la producción audiovisual nacional superara su estado experimental e institucional. A partir de los años 80, la animación estuvo prácticamente limitada a la publicidad, a pesar de esfuerzos educativos y

culturales como la serie audiovisual *La Ventana Mágica*, que invitaba a la lectura infantil y juvenil. Así como, *Pancho Petróleo* (1983), una serie de cortometrajes sobre temas petroleros realizados en stop-motion. Todo lo anterior permitió que se siguieran aprendiendo y desarrollando novedosas técnicas de animación.

En la primera década del 2000, se han hecho diversos intentos por revivir la animación nacional, pero estos no han llegado a producir largometrajes. Sin embargo, cortometrajes como *La Nube*, de José Antonio Varela con el auspicio de la Villa del Cine, las animaciones para Web, como *Isla Presidencial*, de Plop y Estudios Pararrayos, y propuestas de series animadas, como *El pequeño gran libro*, de David Rodríguez y Gustavo González, representan un nuevo comienzo. Además, en el año 2009, se creó el Centro Nacional de Cine Animado (CNCA), dependiente del Centro Nacional de Artes Cinematográficas (CNAC), bajo la dirección de Armando Arce; con la finalidad de formar nuevos animadores en país.

## 5. Técnicas de animación

*“Cualquier dirección que tomes,  
te darás cuenta que el dibujo es  
la base de la animación.”*  
**Howard Beckerman**

La evolución de los procesos de animación ha dejado un legado de técnicas para su realización que, de acuerdo a los objetivos comunicacionales y a los recursos humanos y técnicos de cada equipo de producción, no pierden vigencia, al tiempo que otras crecen a pasos agigantados a la par de las tecnologías digitales.

### 5.1. Animación tradicional

La animación tradicional es aquella en que cada cambio de movimiento se representa de forma individual y directa sobre el formato de presentación, para posteriormente ser grabada cuadro por cuadro por una cámara de video colocada perpendicularmente sobre la mesa o el artefacto por el que se vayan desplazando o intercambiando los efectos de movimiento.

Generalmente se le conoce como animación bidimensional ya que, de acuerdo a la técnica, los objetos, personajes y ambientes no poseen mayor profundidad o volumen que el obtenido por el juego de luces y sombras. Sin embargo, algunas técnicas que trabajan con figuras modeladas, maquetas, marionetas, etc., permiten que la animación tenga la profundidad y los volúmenes de una grabación real, por lo que se puede decir que existen tipos de animación tradicional tridimensional.

#### a) Dibujo a mano alzada sobre papel

Es el tipo de animación tradicional por excelencia. Se trata de dibujar uno por uno cada cambio en la acción sobre hojas individuales de papel. Requiere la ejecución de un arduo trabajo: el dibujante no sólo debe dibujar cada modificación que permita recrear la ilusión de movimiento en los personajes, sino que además, es

necesario dibujar una y otra vez los escenarios sobre cada hoja de papel, cuidando el no perder los detalles que le dan continuidad al fondo sobre el que se ejecuta la acción. Esta técnica también es utilizada plasmando los dibujos directamente sobre la cinta de película.

#### **b) Dibujo por capas o Acetato**

Este tipo de animación, al igual que el anterior requiere del dibujo manual de todos los elementos del cuadro de imagen, pero tiene como ventaja que no obliga al animador a dibujar los fondos u otros elementos estáticos una y otra vez. Al usar esta técnica se dibuja el escenario sobre una lámina de acetato –el tipo utilizado para la animación se conoce como Cel- que se ubica al fondo, luego cada elemento que entra y sale de la escena se dibuja en capas individuales permitiendo así que se extraigan o inserten diversos efectos, objetos, etc., en una misma secuencia, sin necesidad de redibujar los otros elementos de la composición. Laura Armas y Maitsi Dellacasa (2004), en su Trabajo de Grado, Cortazar para ser visto, afirman que esta técnica surgió en 1914 de la mano de Earl Hund, quien introdujo el uso de acetatos en la animación.

#### **c) Animación con recortes (Cutout)**

Es en cierta manera una animación que se hace en vivo y directo. La animación con recortes requiere que se elaboren dibujos de cada gesto, movimiento y postura corporal de los personajes en forma de patrones, luego cada figura es recortada y organizada para la grabación. Se pueden intercambiar las piezas a medida que se ejecutan los movimientos, armar cuerpos articulados al unir varias piezas o trabajar piezas imantadas que permitan ser movidas desde la parte posterior de la mesa de trabajo. Richard Taylor asegura que “al no ofrecer perspectiva visual, esta animación rápidamente se torna tediosa” (1996:60)

#### **d) Arena y vidrio**

A diferencia de otros tipos de animación convencional basadas en composiciones de dibujos, la técnica de arena sobre vidrio se basa en la creación sobre áreas de luces y sombras, y requiere el animar en vivo frente a la cámara. Consiste en trabajar sobre una o varias láminas de vidrio, cubiertas con arena y sobre ellas ir definiendo las formas de los personajes, los objetos o los paisajes, modificándolas cuadro a cuadro. Para facilitar el proceso de dibujado con arena es recomendable elaborar bocetos referenciales sobre hojas del mismo tamaño de la superficie sobre la que se va a animar y colocarlas por debajo del vidrio, de este modo el trabajo se realizará más rápido y las proporciones coincidirán.

Esta técnica de animación sobre vidrio también puede aplicarse utilizando pinturas líquidas, cuya ventaja es que permiten combinar colores, mientras que el trabajo con arena es monocromático. Sin embargo, la principal ventaja de la arena está en que no se seca y una misma cantidad se puede utilizar para definir todos los cuadros de la animación, al contrario del uso de pinturas, en que siempre está presente la posibilidad de que estas se sequen, lo que obliga a acelerar los tiempos de trabajo.

#### **e) Stop Motion**

El director de cine Tim Burton, citado por Armas y Dellacasa, define al stop motion como “un proceso donde se toma un títere y se va moviendo poco a poco, tomando fotos por cada estatus del movimiento” (2004:77). Esta técnica permite trabajar con todo tipo de objetos tridimensionales, como muñecos articulados, modelos de metal, plastilina, tela o látex; también con recortes y, prácticamente, con cualquier objeto como muebles, juguetes y comida.

Burton hace referencia a la “importancia de combinar arte y técnica a la hora de realizar un film animado” (Armas y Dellacasa, 2004:77), y ello es esencial al animar en stop motion, por el hecho de que los personajes y la escenografía deben ser elaborados a escala, en maquetas, así como la instalación del set de



iluminación. Gracias a los avances tecnológicos, diversos fabricantes de softwares han desarrollado programas especiales para esta técnica, que permiten conectar y controlar la cámara desde la computadora, así como agregar efectos especiales o hacer montajes sobre la película obtenida.

La Escuela Nacional de Realización y Experimentación Cinematográfica de Buenos Aires (2005), reseña que el stop motion debe su nombre al tiempo en que las cámaras no tenían motor y su mecanismo era arrastrado por una manivela. Esto hacía necesario detener la acción luego de haber expuesto el fotograma. Mientras que su descubrimiento como técnica de animación y montaje sobre películas, se le atribuye al pionero del cine George Méliès, en el año de 1896.

#### **f) Pixilación**

Es una variante del stop motion, cuyo recurso es la animación de personas como si fueran marionetas, logrando que los personajes aparentemente ejecuten acciones curiosas, como volar, flotar, desplazarse por el suelo sin mover los pies, aparecer y desaparecer de la escena, etc. Esta técnica de animación es comúnmente utilizada en la producción de video clips musicales.

A pesar de que su origen se remonta a principios del siglo XX, es el animador Norman McLaren a quien se le atribuye su perfeccionamiento, gracias a la destreza fílmica y narrativa expuesta en su cortometraje de 1952, *Neighbours*.

### **5.2. Animación computarizada (digital)**

A partir de mediados de 1980, la masificación de las computadoras alcanzó a la animación. De allí en adelante, lejos de restarle cualidades artísticas, la digitalización animada ha permitido crear historias, que con las técnicas tradicionales no habrían podido ser contadas. No se trata simplemente de hacer un guión y dejar que un animador digital haga todo el trabajo, pues aún se requiere la realización manual de dibujos, obligatoriamente para el storyboard, así como para el diseño de personajes y escenografías; y en el caso de la animación digital

tridimensional, es necesaria la elaboración de modelos a escala que permitan al animador apreciar los volúmenes y otros detalles.

#### **a) Animación digital 2D (Bidimensional)**

Esta técnica combina los elementos clásicos del diseño de la animación bidimensional, pero con el agregado tecnológico que, gracias a los avances en la computación, permiten diseños mejor definidos, mayor agilidad en las secuencias de movimientos y la aplicación de un sin fin de efectos especiales y retoques digitales, que derivan en un producto animado estéticamente más limpio y vistoso.

Para la animadora Marcia Kuperberg, “una de las principales formas en que las computadoras han ayudado a agilizar el proceso de animación, ha sido el uso del escáner para transferir los diseños a sistemas digitales” (2002:10), al tiempo que destaca la velocidad que han adquirido los procesos de animación, gracias al constante aumento en la capacidad de memoria de las computadoras.

La diversidad de recursos que ofrece la animación computarizada permite que varios animadores trabajen simultáneamente en diferentes partes de una misma escena y luego unirlos sobre los fondos o escenarios. Además el uso de cámaras virtuales hace posible tomas y combinaciones de planos que resultan difíciles en la animación tradicional, como el realizar al mismo tiempo un acercamiento y un paneo. La tecnología, de esta y muchas otras maneras, ha venido para duplicar la capacidad creativa y de trabajo en los procesos de animación.

Actualmente existen numerosos softwares especializados para la animación digital bidimensional, que permiten que los dibujos se puedan crear en la computadora, ser editados y dotados de movimiento. Pero una de las principales ventajas que ofrecen estos programas de computación es la vectorización de las imágenes, lo que permite que al ampliarlas para que se ajusten al tamaño de cualquier pantalla, mantengan su forma y claridad intactas, a diferencia de las imágenes rasterizadas, que al agrandarse se pixelan.

Sin embargo, a pesar de la ayuda que representan los programas de animación digital, Kuperberg asegura que:

La etapa tradicional de dibujar en papel (...) es aún la preferida por la mayoría de los animadores. Ellos prefieren la inmediatez del lápiz y el papel. Las otras etapas, como colorizar, crear los escenarios, componer la escena, así como los movimientos de cámara pueden realizarse en la computadora, pero por supuesto, la computadora es sólo una herramienta y la fuerza creativa siempre le corresponde al artista (2002:10).

Si bien las técnicas de animación bidimensional han sido desplazadas del ámbito cinematográfico, a excepción del más reciente éxito de Disney, *La Princesa y el Sapo*; la televisión sigue acogiendo a la animación bidimensional, basta con ver la oferta de programación de canales/productores tales como Cartoon Network, ANIMAX, Nickelodeon, Discovery Kids, Disney, Playhouse Disney y Disney XD. Dada esta circunstancia y sus características se considera que este tipo de animación es idóneo para la elaboración de la serie animada propuesta en este Trabajo de Grado.

#### **b) Animación digital 3D (tridimensional)**

El desarrollo de los programas de animación digital han agregado una nueva dimensión de posibilidades creativas a los animadores y productores, se trata de la animación 3D, que hace posible que los objetos parezcan reales. Al contrario de la animación 2D, los personajes modelados en tercera dimensión pueden ser vistos de forma realista desde cualquier ángulo, como ocurre en la vida real. La posibilidad de dotar con estas características a objetos artificiales se conoce como fotorealismo, y ése era el propósito de muchos de estos softwares.

Constantemente las compañías que fabrican estos programas hacen esfuerzos por mejorar la oferta de posibilidades que simulen la realidad, tomando en cuenta todo aquello que pueda serle útil al animador en las áreas de modelado, iluminación, uso de materiales y texturas para las superficies, y el renderizado de las imágenes finales.

Estos avances se han podido apreciar en filmes animados como, *Buscando a Nemo*, *Up*, *El Expreso Polar*, *Ratatouille*, las sagas de *Shrek* y *Toy Story*, entre muchas otras que han copado las salas de cine en la última década. Además los avances han permitido recrear escenarios fantásticos, apreciados desde perspectivas visuales novedosas, tal como las presentes en la película –mitad animada, mitad real- *Avatar*, que combina las más avanzadas técnicas tridimensionales tanto de la animación digital, como de filmación real.

### **5.3. Softwares para animación digital 2D**

Hasta el momento, mucho se ha dicho acerca de las ventajas que ofrecen los softwares en el proceso de animación computarizada, sin embargo es necesario conocer que ofrece cada uno en cada etapa del proceso de producción. La lista de programas que facilitan el trabajo del equipo de animación es extensa. A continuación se hará referencia a aquellos que son más utilizados en la realización de animación digital bidimensional, desde los que permiten editar y crear imágenes, hasta aquellos dedicados a la aplicación de efectos especiales.

#### **a) PhotoShop**

Es una aplicación informática que permite editar, retocar y componer imágenes, y pintar. Más allá de su uso en el ámbito fotográfico, PhotoShop resultad útil en disciplinas como publicidad, diseño gráfico, diseño Web, edición y grafismo de video, y cualquier otra actividad que requiera el tratamiento de imágenes digitales.

En la actualidad contiene herramientas avanzadas para los gráficos animados. La compañía que lo desarrolla, Adobe Systems, destaca entre sus

propiedades el que “los usuarios pueden pintar directamente en modelos y superficies 3D, fusionar archivos 2D en imágenes 3D y también animar objetos (...). [Permite] la edición de propiedades como la iluminación y la capacidad de crear representaciones más realistas” (Disponible en: <http://www.adobe.com/es/aboutadobe/pressroom/pr/sep2008/PhotoshopCS4.pdf>)

### **b) Illustrator**

Es un software de diseño gráfico que permite la creación artística de dibujo y pintura. Su principal característica es la producción de objetos vectorizados. A partir del lanzamiento de sus últimas versiones (Ai CS3 y CS4), se le han agregado propiedades para la creación de gráficos que posteriormente pueden ser usados en películas creadas con Flash, esto permite que los animadores creen ilustraciones de alta calidad para escenarios, personajes, etc., y luego exportarlas a Flash, listas para ser animadas.

En el caso particular de los escenarios o fondos, Illustrator ofrece la creación de espacios dotados de profundidad gracias a la incorporación de una reciente herramienta llamada “Dibujo con perspectiva”, así, aunque la composición animada sea plana o bidimensional, poseerá mayor realismo visual.

### **c) Flash**

Es una aplicación diseñada para la creación de animaciones. En principio su uso se destinaba al diseño de anuncios y aplicaciones interactivas para la Web. Pero su utilidad se ha extendido a diversas áreas de la producción audiovisual, en especial la televisión. Flash emplea fotogramas para la composición de animaciones 2D, permitiendo trabajar tanto con gráficos vectorizados, como con imágenes rasterizadas, sonido, flujo de video, etc. Facilita todas las modificaciones que se pueden aplicar sobre los dibujos u objetos, como el cambio de posición, tamaño, aspecto, color, forma, entre otras características.

La flexibilización a la que ha sido sometido este programa, le ha permitido ubicarse entre los principales utilizados para el desarrollo de series animadas. Los estudiosos de la animación y autores del libro *Foundation Flash Cartoon Animation* (“Fundamentos de la de Animación Flash”), Jones, Kelly, Rosson y Wolfe, sentencian que “desde las grandes producciones televisivas de Hollywood (...) hasta proyectos individuales, Flash se ha convertido en la herramienta elegida de los productores y animadores 2D” (2007:1). Ejemplo de ello lo apreciamos en dibujos animados como *Pucca*, *Yin Yan Yo!*, *Luces*, *drama*, *acción*, *Little Einsteins*, *Mansión Foster para amigos imaginarios*, *Wow! Wow! Wubbzy!* y *Johnny Test*, sólo por mencionar algunos que se han transmitido en cadenas televisivas de los cinco continentes.

Además, gran parte de su éxito se debe al factor económico, pues según algunos autores, entre ellos Corsaro y Parrott, “la difusión de animaciones Flash puede reducir los costos de producción a sólo una fracción del correspondiente a los métodos tradicionales, lo que resulta beneficioso para aquellos estudios que claman por bajos presupuestos” (2004:xvi).

#### **d) Toonz**

Es un programa útil tanto para la animación basada en dibujos vectorizados, hechos directamente en la computadora, como para aquellos en que los diseños se han hecho a mano para luego ser escaneados. Toonz ofrece iluminación digital, la posibilidad de agregar nuevos elementos a la animación en el transcurso de la producción, herramientas para colorizar, movimientos de cámara e incluso efectos especiales.

#### **e) CTP**

Es un software diseñado para la realización de dibujos animados en formato televisión o cine. Su uso requiere de la disponibilidad de un escáner y una tabla gráfica. CTP permite realizar todas las etapas de producción y según sus creadores

“es especialmente interesante para los animadores independientes de dibujos animados y las productoras, puesto que simplifica notablemente su proceso de trabajo” (Disponible en: [http://www.cratersoftware.com/cto\\_info.html?lang=es](http://www.cratersoftware.com/cto_info.html?lang=es)).

#### **f) Retas! Pro (CoreRetas)**

La principal ventaja de este software está en su capacidad para diseñar y trabajar cada elemento de la escena en capas separadas –como en la animación en Acetato. Permite una amplitud de movimientos de cámara, la combinación de animación 2D y 3D, gran velocidad para renderizar la animación, efectos especiales y el uso tanto de imágenes vectorizadas como rasterizadas.

#### **g) Toon Boom**

Es un programa basado en la animación vectorizada, cuyos resultados son idénticos a los obtenidos en una animación de Flash. Permite trabajar con imágenes escaneadas o dibujadas directamente en la computadora, colorizarlas, sincronizar el sonido, hacer movimientos de cámara y aplicar efectos especiales. Pero una de las mayores ventajas que ofrece Toon Boom es la posibilidad de crear puntos de unión articulados, como si se tratara de huesos, que permiten que los movimientos sean más fluidos.

#### **h) Cel Action**

Es un software profesional que crea animaciones bidimensionales para televisión. Según el sitio Web [www.celaction.com](http://www.celaction.com), el programa se destaca “gracias a su alta calidad y capacidad para producir en gran cantidad” (Extraído el 24 de julio de 2010). Ofrece la posibilidad de crear “esqueletos” en las figuras para facilitar la animación y poder reusar un mismo diseño en varias escenas.

Contiene una amplia gama de efectos especiales de fácil aplicación, al tiempo que permite sincronizar el sonido con las acciones. Sin embargo, su

desventaja está en que no posee herramientas de dibujo, obligando a trabajar previamente en otros programas como PhotoShop, Illustrator o incluso Flash.

#### **i) After Effects**

Es un avanzado editor de video que, más allá de que su nombre haga referencia a efectos, sirve para mucho más que para la creación y adición de efectos especiales. After Effects permite crear composiciones de video, montajes, generación y animación de textos (ideal para el diseño de créditos), aplicar filtros y retoques de color y por supuesto permite animar en 2D, en especial para un área del diseño audiovisual llamada Motion Graphics.

Si bien, no es la principal herramienta para la producción de animaciones en el sentido que se ha planteado en esta investigación, After Effects es ideal para post-producir las animaciones, porque permite crear efectos en capas separadas y le da un acabado más profesional y realista al producto final.



## 6. Proceso de producción de una animación 2D

*“Les pedimos a los animadores que nos  
lleven a un viaje fantástico, donde lo  
cotidiano se vuelva mágico y lo  
imposible sea plausible.”*  
**Chris Webster**

Hablar acerca de producir una animación va más allá del proceso técnico/artístico de animar, pues la producción comienza desde el primer momento en que se concibe la idea de la historia que se quiere contar. El proceso de producción que se sugerirá en las siguientes páginas está destinado a los escritores y los productores, tomando en cuenta todas las etapas del proceso comunicativo de la animación.

No se pretende esquematizar un manual técnico acerca de cómo se realiza una animación, si no más bien ofrecer una guía de cómo realizar una producción animada independiente para un medio masivo, como lo es la televisión, teniendo conciencia de las exigencias técnicas y creativas de cada etapa, para así poder conjugar con éxito las habilidades del equipo de producción.

### 6.1. Desarrollo de la idea

Todo buen guión debe ser el resultado de una buena idea. En el libro *How to Make Animated Films* (“Cómo Hacer Películas Animadas”), Tony White, asegura que “es increíble cuantos animadores pierden gran cantidad de tiempo trabajando en proyectos que fallan en entretener o informar a la audiencia, puesto que la idea o la trama son terribles” (2009:217). Para este autor, el público tolera que una buena historia esté mal realizada, pero no lo contrario. Su recomendación apunta hacia la conjugación de una buena trama plasmada en una animación de calidad.

Una de las principales ventajas que ofrece la animación es que no tiene límites para representar todos los géneros audiovisuales y por lo tanto su capacidad para recrear cualquier idea es infinita. Sin embargo, la trama obligatoriamente debe cumplir con dos elementos básicos: el primero es que debe

mostrar en lugar de decir, mientras que el segundo es el conflicto, pues sin este no hay elementos que sustenten las acciones.

En vista de que la animación se basa en dibujos, que por lo general se utilizan para recrear efectos o situaciones que con actores y locaciones reales resultan difíciles, es indispensable pensar visualmente. Wright trae a colación una anécdota en la que Joe Barbera –de Hanna-Barbera, “solía decir a sus artistas que si en el storyboard los personajes hablaban durante seis fotogramas consecutivos, el equipo estaría en problemas” (2005:1), a lo que la autora agrega la importancia de comenzar la historia con una acción. Al respecto, Karen Sullivan, Gary Schumer y Kate Alexander explican las diferencias entre decir y mostrar:

Decir significa el uso de la exposición o la descripción sin involucrar las experiencias emocionales y sensoriales del personaje. Mostrar significa hacer claramente evidente la experiencia emocional del personaje, a través de la apariencia, el comportamiento, la acción, o la reacción (2008:37).

El conflicto es la base de toda historia, sea audiovisual, literaria, etc. Sin él no habría nada que resolver y por lo tanto no habría expectativas acerca del final. El conflicto significa drama, pero no necesariamente debe ser trágico. El drama está representado en la búsqueda del personaje por alcanzar un objetivo y su lucha contra las adversidades que se le presentan en el camino. No debe confundirse con acontecimientos como guerras, peleas, competencias, etc., pues estas son circunstancias a la que el personaje va llegando en la búsqueda de su objetivo. Sullivan y otros (2008), establecen tres tipos de conflicto: Personaje vs. Personaje, Personaje vs. El entorno y Personaje vs. Sí mismo.

La primera tipología está representada en dos o más personajes que tienen objetivos opuestos, los principales participantes son el protagonista y el antagonista, y existe la posibilidad de agregar más personajes que colaboren o entorpezcan esos objetivos. La segunda se aprecia cuando el protagonista encuentra oposición en su entorno social o natural, como se puede apreciar en

*Shrek 2*, en la que Shrek y Fiona deben enfrentar los prejuicios del pueblo del Reino de Muy Muy Lejano debido a su apariencia.

Mientras que, el tipo de conflicto que enfrenta al protagonista consigo mismo es, para Sullivan y sus colaboradores, “el más difícil de animar porque es un conflicto interno”. Sin embargo, en *El Expreso Polar* se ve el éxito de los creadores al representar este drama, pues los niños que protagonizan el largometraje animado se embarcan en un viaje que les enfrenta con sus propias debilidades, que al final son superadas.

Teniendo claras las características primordiales de una historia es más fácil buscar las fuentes que proporcionen elementos que permitan construir la trama. El libro *Ideas for the Animated Short* (Sullivan y otros, 2008), presenta un listado de fuentes de inspiración, entre los que destacan los siguientes:

**a) Observarse a sí mismo.**

Explorando en las propias emociones y experiencias se puede obtener suficiente material para comenzar una historia, no se trata de realizar una autobiografía, sino de utilizar los gustos, cuestionamientos, limitaciones, habilidades, deseos y frustraciones personales, entre otros; y dotar con ellos a un personaje, que se expondrá a situaciones emocionantes, extraídas de un entorno conocido.

**b) Cuestionar el por qué de las cosas.**

Se trata de plantear las situaciones o afirmaciones que son comunes desde un punto de vista distinto. Tomando como ejemplo al largometraje *Buscando a Nemo*, se sabe que es común que las personas tengan peceras, el cuestionamiento y la originalidad se presentan cuando, como en la película, la historia se plantea desde la experiencia y los sentimientos de los peces que son capturados para vivir en esas peceras.

**c) Observar el mundo.**

Para Sullivan y sus colaboradores, “la observación es una de las grandes herramientas del animador” (2008:52), ya que las personas siempre se enfrentan a un conflicto, desde escoger el sabor de una bebida, hasta entrenar para ganar unas olimpiadas. Salir a la calle y observar el comportamiento de las personas, conversar con alguien que cuente algo de su vida o ir en el transporte público y escuchar lo que otros hablan, puede proveer de material sumamente valioso, no sólo para idear una historia, sino para tener referencia acerca de gestos, modos de caminar, jergas y cualquier otra característica que se le pueda dar a los personajes.

**d) Leer el periódico.**

Indagar acerca de cómo las noticias afectan a las personas, suponer como continuarán los hechos o que hay “realmente” detrás de ellos, qué motivos llevaron a las personas a ser parte de esa noticia, ver las fotos y desarrollarlas como si fuesen una escena, o simplemente colocarse en la perspectiva del periodista. Todo eso se puede obtener con tan sólo ver la primera página de un periódico, que como en el caso anterior es una fuente ideal para explorar el comportamiento humano que de pie a una gran historia.

**e) Hacer una adaptación.**

Las adaptaciones son una herramienta ideal para obtener ideas. Las obras literarias, teatrales o musicales son excelentes fuentes de inspiración. Se puede ser fiel a las características de la obra original, pero la animación también permite recrear esas historias desde otras perspectivas, bien sea desde un personaje distinto al protagonista, tomando sólo una parte del conflicto, o desarrollando uno completamente distinto a partir de una situación particular de la historia. Muchos de los cuentos de hadas animados más famosos provienen de la larga lista de relatos de los Hermanos Grimm.

**f) Parodiar situaciones o eventos comunes.**

Muchas situaciones cliché son dignas de ser representadas desde un punto de vista humorístico. Los personajes políticos son comúnmente utilizados para realizar parodias, como se puede apreciar en la serie animada venezolana *Isla Presidencial*, que se trasmite en la Web, cuyos protagonistas son los líderes políticos de Iberoamérica.

Los dibujos animados para niños también han sabido sacarle provecho a las parodias, un ejemplo es el cortometraje *How to hook up your Home Theater* (“Cómo instalar tu Teatro Casero”), de la serie “How to” de Disney, en la que el personaje animado Goofy intenta, catastróficamente, hacer una tarea común como lo es instalar un aparato eléctrico. Otros capítulos de dicha serie, muestran al personaje probando suerte en otras tareas comunes, parodiando la dificultad que representa seguir el paso a paso de algunos manuales.

**6.2. Desarrollo de los personajes (tridimensionalidad)**

Antes de comenzar a escribir la historia se deben tener claros los rasgos físicos, psicológicos y sociales que se le quiere otorgar o que posee cada personaje; a estas características de personalidad se le conoce como tridimensionalidad de los personajes. Este desarrollo requiere de altas dosis de creatividad, así como de investigación acerca del contexto histórico-cultural que rodea a los personajes. Más allá de las experiencias que ellos vivirán en la historia animada, se deben establecer algunos parámetros de su vida previa; tomando esas vivencias como las que determinarán la forma de actuar, pensar y reaccionar de cada personaje.

**a) Rasgos físicos.**

- ◆ Edad
- ◆ Sexo

- ◆ Apariencia: altura, peso, color del cabello, color de ojos, postura, si es feo o atractivo, forma de vestir (si luce limpio o sucio, si tiene buen o mal gusto, etc.).
- ◆ Movimientos y gestos.
- ◆ Voz: dicción, vocabulario, tono, atributos especiales (si los tiene).

#### **b) Rasgos psicológicos.**

- ◆ Nivel de inteligencia, habilidades, talentos, cualidades (es imaginativo, juicioso etc.).
- ◆ Personalidad, actitud y temperamento:
  - Es ambicioso, leal, sensible, acomplejado, optimista, tímido, etc.
  - Hábitos, debilidades, fortalezas, defectos, virtudes, etc.
  - Es solitario, pertenece a algún grupo, es líder, etc.
  - Motivaciones, objetivos, ambiciones, etc.
  - Valores.
  - Decisiones difíciles que haya tomado y cómo lo afectaron.
  - Tiene buena o mala suerte.
- ◆ Hobbies y diversiones.

#### **c) Rasgos sociales.**

- ◆ Modales.
- ◆ Lugar de nacimiento.
- ◆ Contexto étnico y bagaje cultural.
- ◆ Condición socio-económica.
- ◆ Entorno social, económico, político, cultural y su postura ante ellos.
- ◆ Educación.
- ◆ Ocupación.
- ◆ Estilo de vida.
- ◆ Entorno familiar: miembros, relación entre ellos y cómo afecta al personaje.

- ♦ Ambiente físico en el que habita: lujo, precariedad, etc.

El nombre de un personaje es un elemento muy importante al momento de desarrollarlo. No se ha colocado en ninguna de las categorías anteriores, ya que en el caso particular de las animaciones, nombres como “Coraje”, “Rico McPato” o “Bella” pueden hacer referencia o reforzar cualquier tipo de rasgo y ser determinantes en el conflicto que envuelva al personaje.

### 6.3. Biblia de la animación

Es la carta de presentación de una propuesta de serie animada que es llevada al canal televisivo o a los posibles inversores. En la Biblia se incluye todo aquello que explique claramente el proyecto, como la idea de la serie, las características más relevantes de los personajes, las relaciones entre estos, etc. Si se cuenta con el diseño gráfico de los personajes y las locaciones o fondos, estos pueden ser agregados a la Biblia para ilustrar lo que se explica, más no es necesario.

Christy Marx (2007), explica que para las series se presentan dos tipos de biblias: la de la serie y la de cada capítulo; ambas poseen la misma estructura, pero permiten que quienes las revisen tengan la oportunidad de observar cómo la idea central del proyecto se plasma en cada episodio, especialmente en el que corresponde al programa piloto. Asegura Marx, que es común “que la biblia de cada episodio se reescriba durante la redacción del guión. Mientras se desarrolla un capítulo surgen muchos ajustes de último minuto. Hay que ser flexible ante los cambios” (2007:61).

Tanto Wright (2005) como Marx (2007), coinciden en la estructura que debe tener una Biblia:

- ♦ **Portada:** Incluye el nombre de la serie, el logo, el nombre de los creadores y, si lo tiene, los datos correspondientes al derecho de autor y al registro de la marca.
- ♦ **Concepto:** Explica de qué trata la serie, quiénes son los personajes principales, el ambiente que caracteriza a la serie, una breve descripción de la época y las

reglas comunes en las que se enmarcan los episodios. Según Marx (2007), la biblia de la serie debe captar al lector y dejarlo con ganas de saber más, mientras que en la biblia de cada capítulo, se debe dar a conocer toda la información necesaria.

- ♦ **Escenografía:** Es una breve descripción de las locaciones más importantes. Es indispensable cuando se trata de historias ambientadas en otras épocas, o cuando pertenecen a los géneros de ciencia ficción o fantasía, por ejemplo.
- ♦ **Personajes:** En la biblia de la serie se debe hacer una breve descripción de los personajes más importantes, destacando sus rasgos más atractivos. Cuando se trata de la biblia de cada episodio, se deben presentar, de forma más completa, las características de los personajes más importantes y, brevemente las de los personajes secundarios. Además se debe explicar las relaciones o interacciones que existen entre los personajes.
- ♦ **Elementos especiales:** Esta sección sólo es necesaria cuando la naturaleza de la historia requiere el diseño o el uso de objetos únicos. Es frecuente en el caso de animaciones de ciencia ficción, fantasía, etc., en los que se deban utilizar artefactos particulares, como vehículos espaciales, espadas de luz, laboratorios científicos, etc., los cuales deben ser detallados y contener una explicación acerca de su utilidad en función de la historia.
- ♦ **Trama de cada episodio:** Se utiliza sólo en la biblia de la serie y contiene el título de cada capítulo, acompañado de breves descripciones de los conflictos presentes en cada uno de ellos.
- ♦ **Contexto:** Hace referencia a los aspectos técnicos de la serie, como la técnica de animación en la que se debe realizar, el género al que pertenece, la duración de los episodios y el segmento del público al que va dirigida.

La biblia de la animación debe redactarse con creatividad, buscado destacar todo aquello que comercialmente resulte más atractivo. Permite dar rienda suelta al estilo de quien lo escribe, pero se debe ser lo más específico posible, para no dejar que detalles secundarios se roben el interés de aquello que es relevante. Estéticamente no requiere de una estructura particular, por lo que se



pueden utilizar tipografías e imágenes que representen la propuesta visual de la serie.

#### **6.4. El guión**

El proceso de escribir el guión comprende varias etapas, que requieren la redacción de diversos textos, cuya finalidad no es otra si no la de dejar claro cuáles son los aspectos más importantes y los detalles que no deben perderse al momento de hacer el guión definitivo. Estas etapas son: la trama, la sinopsis, la escaleta, los primeros borradores del guión y el guión final. Todos estos textos deben ser escritos en tiempo presente.

##### **a) La Trama**

Se trata de unas pocas oraciones que exponen los aspectos básicos de la idea, como por ejemplo, el propósito del protagonista y el suceso, o la serie de estos, que debe confrontar para lograr su cometido.

##### **b) La Sinopsis**

Es una estructura narrativa en la que se desarrolla el inicio, el clímax y el final de la historia, dando a conocer los detalles más interesantes, pero de forma concisa. Christy Marx (2007) recomienda que, para un programa de 30 minutos de duración, la sinopsis no debe superar una extensión de dos páginas escritas a doble espacio, o una página si el interlineado es sencillo.

##### **c) La Escaleta**

Es una descripción de las secuencias que componen la historia, repartidas en la cantidad de actos necesarios. La escaleta debe ofrecer todos los detalles necesarios que expliquen el desarrollo de la historia, pero plasmados de forma descriptiva,

sin necesidad de agregarle los diálogos o las transiciones de video; debe dejar claro el ritmo de las acciones, la esencia de la interacción entre los personajes, los tonos emocionales y todo aquello que deba ser ilustrado en el guión.

#### d) El Guión

A pesar de que no existe una regla única que determine la estructura de los guiones, la práctica ha establecido ciertas pautas acerca de los contenidos que deben estar presentes en un guión y la forma en que se distribuyen para explicar lo que va ocurriendo en cada escena. Marx (2007), enumera los elementos básicos de todo guión, estos son: el encabezado, la descripción de las acciones, el diálogo, las acotaciones y las transiciones; precedidos por la portada, en la cual se debe presentar el título de la serie, el del episodio, seguidos del nombre del guionista. También se recomienda iniciar cada escena en una nueva página.

En el **encabezado** se indica si la escena es en interiores o exteriores, si es de día o de noche, el lugar donde se desarrolla la acción y el plano o movimiento de cámara que compone la escena. Es importante destacar que cada escena se descompone en varios planos y que estos no pueden condensarse ya que se prestaría a confusiones; por ello, la estructura que muchos autores ofrecen, desglosa cada plano de una escena, acompañado de su respectiva descripción de la acción, diálogo y acotaciones.

La **descripción de las acciones** se condensa en un párrafo que permite describir las características de la escenografía, la secuencia de acciones de cada personaje, las intenciones emotivas, los sonidos y algunos movimientos de cámara, además de todo aquello que permita conocer los elementos que componen la escena. Luego se escriben los **diálogos**, encabezados por el nombre del personaje y la especificación de si la voz lo acompaña ante la cámara (VOZ ON) o si está fuera del plano (VOZ OFF), y si la línea es la continuación de la anterior (CONT.), que ha sido interrumpida por otro personaje, algún efecto sonoro etc.; después del encabezado se escribe la línea del personaje, dejando claro, a través de signos de puntuación las inflexiones de la voz.

Las **acotaciones** contienen cualquier información adicional que deba ser interpretada en el diálogo, como las tonalidades e inflexiones de la voz (sarcasmo, amabilidad, etc.), las emociones, los sonidos que el actor deba hacer (risas, tragar grueso, toser, etc.), si la línea es susurrada o en voz muy baja (*sotto voce*) y cualquier filtro o efecto que se le deba colocar al diálogo durante la edición (al teléfono, a través de un altavoz, bajo el agua, etc.). Y por último, se especifican las **transiciones**, que son las formas en que se cambia de una escena a otra; las más comunes con el CORTE A, que indica que el cambio de escena se hace directo sin ningún efecto; y la DISOLVENCIA, que es el encadenamiento del final de una escena con el inicio de otra, sobreponiendo las imágenes transparentadas.

Un guión para una producción animada debe dar todos los detalles acerca de la composición de la escena, como ubicación de los personajes, ambientación, iluminación. Como ya se dijo, es necesario desglosar cada plano y los diálogos deben ser cortos y concisos. Así como las narraciones no deben ser una repetición de lo que se observa en pantalla.

### 6.5. Diseño de personajes y escenografías

Antes de comenzar con el storyboard, es recomendable haber realizado el diseño de personajes para así saber cómo lucen y poder ilustrar mejor sus gestos y movimientos. Sin embargo, en algunos casos, ambas etapas se pueden desarrollar paralelamente, aunque esto pueda representar la necesidad de hacer retoques al storyboard luego de finalizado.

El diseño de los personajes debe ser llevado a cabo por alguien que realmente sepa dibujar, preferiblemente un diseñador gráfico, cuyos conocimientos le permitan combinar los tamaños y estructuras de cada personaje en relación con los otros, plasmar las principales expresiones –de acuerdo a lo indicado en el guión- y las posiciones básicas de los labios, que permitan simular el habla; y seleccionar los colores adecuados para cada vestuario, cabello, piel, etc., tomando en cuenta la estética general que se le quiera dar a la historia.

En cuanto al diseño de escenografías, se suele realizar luego del storyboard, para ajustarlas según las necesidades de las escenas, con los distintos cambios de iluminación y diseñadas de acuerdo al tamaño de los personajes. Es común que los fondos o locaciones se dibujen a mano y luego se escaneen para su vectorización; sin embargo, dependiendo del estilo que se quiera recrear, la tecnología permite diseñarlos directamente en la computadora, así se puede trabajar únicamente con dibujos, o combinar estos con elementos o texturas reales, tomados de fotografías.

## **6.6. Storyboard**

El storyboard es un tipo de guión gráfico, compuesto de cuadros de dibujos que representan los planos y secuencias de las escenas, su utilidad está en que permite visualizar la historia antes de que sea animada, y así poder determinar cuáles planos funcionan y cuáles no. Mark Simon recomienda que “al hacer el storyboard de un proyecto animado, se deben plasmar todos los movimientos clave y el comienzo y final de cada acción, no se debe hacer sólo un dibujo por escena” (2003:62). Cada cuadro del storyboard debe ir acompañado de una breve explicación del plano y de los diálogos o sonidos que acompañen la acción.

## **6.7. Presupuesto**

Todo proyecto audiovisual debe evaluar los costos de producción, para determinar la factibilidad de llevar a cabo el proyecto y para que los posibles inversores conozcan el gasto real. Una producción animada no escapa de esta necesidad, al contrario, la potencia y aunque se trate de un proyecto individual o estudiantil, siempre será necesario adquirir algún equipo o contratar los servicios de alguien que diseñe los personajes, haga la animación, etc. Simon (2003) indica que se debe tomar en cuenta, incluso, todas las hojas de papel que se deben utilizar para las distintas etapas hechas a mano y la cantidad de fotocopias que se deberán hacer.

Cuando se trata de un proyecto independiente se debe entender que la carga de costos es mayor y que, aunque se pueda lograr que algún miembro del equipo reduzca sus honorarios o colabore gratuitamente, siempre se debe tener conciencia de los costos reales, para el cálculo de próximas producciones.

### **6.8. Conformación del equipo de producción**

Agrupar a personas que aporten calidad en sus habilidades y que se involucren con el proyecto, no es tarea fácil. Simon, asegura que “uno de los trucos al hacer producciones independientes está en atraer a las personas para que colaboren. El otro truco está en completar el trabajo y alcanzar la calidad deseada” (2003:91). Para ello se debe ser capaz de inspirar a quienes se involucren en el proyecto y hacerles sentir la importancia de su labor, ya que, continúa el autor, “las personas tienden a hacer un trabajo mejor y más creativo cuando se sienten responsables y orgullosos de lo que hacen” (2003:91).

Cuando corresponda, se le debe dar a cada quien el crédito respectivo dentro de la producción y permitirles una copia del trabajo finalizado para que lo puedan utilizar como muestra de sus habilidades. Pero más allá de las cordialidades, es importante dejar por escrito todos los acuerdos a los que se llegue con cada miembro del equipo, esto es tanto los tiempos de entrega de cada etapa del proyecto y las negociaciones económicas que se establezcan. Aunque se trate de un proyecto pequeño, es necesario elaborar contratos que dejen claras las responsabilidades y limitaciones de cada miembro del equipo.

### **6.9. Grabación del audio**

Es recomendable grabar las voces de los actores antes de iniciar la producción de la animación, para que se puedan compagnar los tiempos de las acciones y sincronizar los movimientos de los labios (lip sinc). Sin embargo, no siempre es necesario grabar con las voces de los actores definitivos, porque más adelante

puede haber cambios que impliquen la eliminación de algún diálogo o la inclusión de otros.

Al momento de grabar se tienen dos opciones: grabar a cada actor por separado o reunirlos a todos. Según Wright, “las grabaciones individuales facilitan programar los horarios con cada actor (...) [permitiendo condensar para la edición todas las líneas de cada personaje, mientras que] grabar a todos los actores juntos da pie a las interacciones reales, que serían difíciles de obtener por la otra vía” (2005:3).

### **6.10. Animatics**

Es un producto intermedio entre el storyboard y la animación, suele llamarse también leica reel o prueba de lápiz. Incluye una secuencia animada combinada editada con la grabación de las voces, para determinar el tiempo de cada escena y la duración del programa. Permite captar cualquier error que pueda ser corregido antes de iniciar la producción de la animación.

### **6.11. Realización de la animación**

Una vez que se han revisado los guiones, se tienen todos los diseños definitivos de personajes y locaciones, se ha elaborado el storyboard y se ha hecho la prueba de tiempo entre voces y secuencias, es hora de comenzar a animar. En el caso de las animaciones digitales bidimensionales, se requiere una serie de pasos previos, como el escanear los diseños hechos en papel, o dibujarlos directamente en la computadora, vectorizarlos, colorizarlos, etc.

El animador puede realizar algunos cambios sobre los diseños que le han sido entregados, para que se ajusten a los movimientos de cada acción. Un animador con talento será capaz de aportar mejores ideas al storyboard, al diseño de personajes y de escenografías, para que el producto final sea de mayor calidad.

Las secuencias comienzan a elaborarse, y para ello es esencial que se llegue a un acuerdo acerca de los softwares a utilizar, seleccionando aquellos en

los que el animador se desenvuelva mejor, para que así pueda entregar un producto bien elaborado, y evitar pérdidas de tiempo en conocer nuevos programas que retracen la producción y no garanticen el nivel de calidad esperado.

## **6.12. Post-Producción**

Durante esta etapa, la última de todo el proceso, se revisa todo el material animado en busca de errores, posibles y necesarias correcciones de color, etc., a tiempo para que el animador haga los retoques. Luego de que la animación se ha corregido, se procede a crear los títulos, los créditos, colocar los efectos de sonido, la música, montar los diálogos, entre otros elementos necesarios para completar la historia y la presentación, previamente requeridos en el guión.

### **a) Edición de video**

Una vez que todas las secuencias de la animación se han elaborado y unido, llega el momento de revisar el material en busca de errores. Este proceso es crucial porque evalúa de forma crítica, para poder detectar cada detalle que deba ser cambiado, ya sea restando o sumando elementos, en vista de que dependiendo del tiempo con que se cuente serán pocas las futuras oportunidades para hacer modificaciones.

No obstante, en el caso particular de una animación, es recomendable que la historia y los elementos necesarios para su elaboración hayan sido revisados previa y repetidamente antes y durante la producción. Así, durante la edición de video, no deberán salir a la luz cambios representativos en escenas o secuencias.

En esta etapa se pueden colocar efectos especiales y filtros de luz o color, que se hayan pasado por alto durante la producción de la animación y que, visualmente, le den más sentido a las escenas.

Una vez que el editor ha detectado los errores y estos han sido corregidos, las productoras Catherine Winder y Zahra Dowlatabadi, en su libro *Producing*

*Animation* (“Produciendo Animación”), recomiendan realizar una presentación de prueba, que incluya música, sonidos y voces preliminares, cuyo propósito es “obtener una retroalimentación del público al que está dirigido el programa acerca de la historia y los personajes” (2001:263).

Es importante que si la historia busca que la audiencia se conmueva, se alegre, se sorprenda, etc., estas emociones sean reflejadas por el público de la presentación de prueba. De lo contrario, habrá fallas en el guión. Con esta prueba saldrán a la luz nuevos cambios necesarios, una vez realizados y revisados, se podrá dar por concluida la edición de video.

### **b) Edición de audio**

La etapa de agregar diálogos, música y efectos de sonido a la animación es una de las más importantes, pues con ellos se le da vida a la historia. Se debe revisar todo el material en video para determinar qué música y qué sonidos ayudarían a reforzar la historia. Mientras que, es necesario evaluar la calidad sonora de los diálogos, regrabar lo que sea necesario y cuidar que exista una perfecta sincronía entre las voces y los movimientos de boca de los personajes.

La música permite acentuar las emociones y sirve de acompañante al ritmo de las acciones. No se debe abusar de su uso cuando se cuenta con suficientes diálogos, porque eso podría desconcentrar al público. Por su parte, los efectos sonoros le otorgan realismo a las escenas y sirven para enmarcarlas en el tiempo y el espacio, recreando así la ilusión de vida.

Es necesario contar con el apoyo de un especialista en sonido y, de ser posible, con alguien que pueda componer música original para la producción, o hacer arreglos sobre otra música, cuidando no alterar los derechos de autor. Mientras que los efectos de sonido se puede obtener fácilmente de galerías ofrecidas en la Web, o bien se pueden grabar algunos en el estudio. Lo más importante es que todo el audio concuerde con el video y que los sonidos no se atropellen entre sí, como ocurriría si el nivel de la música no permite entender el diálogo, a menos que esa sea la intención.



**b) Adición de títulos y créditos**

Los títulos son la carta de presentación de la serie y de cada capítulo, en ellos se incluyen el nombre del programa y del creador. Se pueden elaborar varios diseños de títulos para ser utilizados en promociones, y su presentación bien puede ser estática, como si se tratara de un afiche, o animada.

Los créditos contienen los nombres de cada miembro del equipo de producción, desglosados de acuerdo a la labor que hayan desempeñado. También se suelen colocar algunas referencias técnicas que den cuenta de la calidad de la imagen y el sonido con que se ha realizado la producción, como por ejemplo: Sonido Dolby Digital Surround, HD (high definition), etc., así como de la marca de los programas y equipos que se utilizaron en la producción.

Cuando el proyecto va a ser emitido en televisión, se deben colocar barras de color y un tono de audio al inicio, para que se puedan probar los niveles de color y audio; seguidas de un conteo regresivo que anuncie el comienzo del programa. Una vez añadidos estos elementos, se puede dar por concluido todo el proceso de producción.

## 7. Adaptación audiovisual

*“Adaptar, por fin, no es traicionar,  
sino respetar.”  
André Bazin*

A lo largo de la historia, los medios audiovisuales se han nutrido de las adaptaciones para lograr muchos de los grandes y más recordados éxitos. El cine, particularmente, es una muestra de la constante presencia de las adaptaciones, en principio porque sus orígenes son paralelos. Según José Luis Sánchez, citando a Talens y Zunzunegui, cuando el cinematógrafo de los hermanos Lumière pasa de ser un invento de feria a ser una herramienta comunicacional, el cine recurre a “los géneros narrativos y espectaculares tradicionales (...): las representaciones sacras y la narrativa hagiográfica, las *féeries* teatrales y la literatura fantástica e infantil, el melodrama teatral y la novela por entregas, el circo y la comedia” (1996:45).

Otros autores, como Linda Seguer, se han dado a la tarea de contabilizar las producciones cinematográficas y televisivas que han recurrido a la adaptación. Así en el libro *El arte de la adaptación*, Seguer da cuenta de que “entre un 30% y un 40% de las películas que se producen cada año en el mundo están basadas en obras literarias” (2000:9). Más impactantes resultan las cifras ofrecidas por la autora, al indicar que de las obras premiadas con el Oscar a Mejor Película, el 85% han sido adaptaciones. El medio televisivo no es la excepción:

El 45% de las películas realizadas para televisión son adaptaciones; pero las que reciben el Premio Emmy son adaptaciones en un 70%. El 83% del total de las miniseries son adaptaciones; pero ese porcentaje sube hasta el 95% entre las premiadas con Emmys (Seguer, 2000:24).

Tanto en la pantalla chica como en el séptimo arte, las producciones animadas han representado un vehículo idóneo para mantener vivas las historias

clásicas de la narrativa universal, fabulas y leyendas; para reanimar las pasiones que despiertan los héroes de los cómics y, por qué no, para darle cabida al trabajo de los nuevos autores de la literatura infantil.

Ejemplo de ello son las incontables producciones animadas basadas en los cuentos clásicos de los Hermanos Grimm, como *Hansel y Gretel*, *Rapunzel*, *El sastrecillo valiente*, *Caperucita Roja*, *Los músicos de Bremen*, *Pulgarcito*, etc., destacando los largometrajes de Disney: *La Cenicienta*, *La Bella Durmiente* y *Blancanieves y los siete enanos*. Originalmente, estos cuentos fueron una recopilación de historias orales que recreaban tradiciones de Alemania, Francia y otras regiones de Europa. Al recurrir a ellos, la animación ha permitido que diversas generaciones conozcan esas tradiciones y parte del modo de vida de los siglos XVIII y XIX.

En el caso de las adaptaciones animadas, las cifras también reflejan el alcance de este género audiovisual. *Blancanieves y los siete enanos* es aún, luego de 73 años de su estreno, el largometraje animado más taquillero de la historia, dado que sólo en Estados Unidos recaudó 184 millones de dólares en 1937. Según lo reseña el sitio Web del diario El Nacional, al calcular el ajuste de la inflación, *Blancanieves...* superaría en cifras a las dos animaciones más taquilleras de la actualidad: *Toy Story 3*, con 940 millones de dólares recaudados en 2010, y *Shrek 2*, con 918 millones de dólares en 2004. (Disponible en: [http://el-nacional.com/www/site/p\\_contenido.php?q=nodo/149535/Arte\\_y\\_Espectaculos/Toy-Story-3,-la-película-de-animación-más-taquillera-de-la-historia](http://el-nacional.com/www/site/p_contenido.php?q=nodo/149535/Arte_y_Espectaculos/Toy-Story-3,-la-película-de-animación-más-taquillera-de-la-historia))

La programación televisiva, en especial la dirigida al público infantil, ha aprovechado la fama, no sólo de los cuentos clásicos, sino también de las historietas de aventuras con fanáticos alrededor del mundo, como *Batman*, *El Hombre Araña*, *X-Men*, *Superman*, entre otros. Así como de tiras cómicas que se posicionaron favorablemente en la prensa, entre las que destacan *Peanuts*, *Garfield*, *Mafalda*, *Popeye*, *Daniel el Travieso*, sólo por mencionar algunos.

### 7.1. ¿Qué es adaptar?

El diccionario de la Real Academia Española (2001) define *adaptar*, en su primera acepción, como “acomodar, ajustar algo a otra cosa”, mientras que en una tercera acepción la especifica como el hecho de “modificar una obra científica, literaria, musical, etc., para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original”.

Linda Seguer es enfática al hablar de la necesidad de cambio que implica realizar una adaptación, básicamente por el hecho de llevar una historia de un medio a otro. Salvo en los casos en que los escritores literarios elaboran sus obras pensando en la versión cinematográfica, “todo material previo –literario o no- se resistirá en principio al cambio, como si dijera: <<tómame tal como soy>>” (Seguer, 2000:30).

Continúa la autora, indicando que las adaptaciones no siempre deben servir de espejo al texto original; de ser así se limitaría la posibilidad de transformar el drama literario en uno audiovisual. “La adaptación es un original nuevo. Y el adaptador trata de lograr el equilibrio entre conservar el espíritu del original y crear una forma nueva” (Seguer, 2000:38), teniendo en cuenta que el resultado debe ser, en la mayoría de los casos, comercialmente atractivo.

Ir de un medio expresivo a otro involucra inevitablemente una variación tanto de los contenidos como de las características temporales, espaciales y estilísticas que componen la obra original. Algunas fuentes para la adaptación poseen contenidos muy condensados, mientras que otras son demasiado amplias en su extensión. En consecuencia, las transformaciones del guionista lo obligan bien a reducir o ampliar el material de partida, y así lo exige cada tipo de producción, sea un largometraje, un cortometraje o una serie televisiva, etc.

No han sido pocas las discusiones que han surgido en torno a las atribuciones transformadoras que deben tomar los guionistas al adaptar un texto literario -poco se habla acerca de fuentes de otra índole-, pues algunos críticos en la materia consideran que la obra original, valiosa en sí misma, será banalizada o traicionada al ser llevada a otro medio.

Para el especialista en cine y adaptación, José Luis Sánchez, se deben evitar los juicios en torno a la calidad de la producción audiovisual con respecto a la literaria, pues la obra original no gana ni pierde estética o comercialmente, mientras que la película, la serie, etc., no tendrá mayor o menor valor por la idea en la que se basa. En un artículo llamado Defensa de la adaptación, publicado en 1966, André Bazin presenta una reflexión basada en el sentido común:

Por muy aproximativas que sean las adaptaciones, no pueden dañar al original en la estimación de minoría que lo conoce y aprecia; en cuanto a los ignorantes, una de dos: o bien se contentan con el film, que vale ciertamente lo que cualquier otro, o tendrán deseos de conocer el modelo, y eso se habrá ganado para la literatura. (Bazin citado en Sánchez, 1996:54)

El guionista, haciendo uso de su creatividad, está legitimado para plasmar su visión personal de la obra literaria, como en efecto lo hace cualquier lector, en vista de que la adaptación no es otra cosa que la interpretación de una historia, que se cuenta parcial o completamente bajo otras circunstancias preceptivas.

De todo esto se desprende, en concordancia con Sánchez, que la fidelidad del guionista para con la obra original no implica concebir esta última como un material intocable, sino que se desprende de la relación con una sustancia narrativa valiosa en sí misma. Se pueden efectuar modificaciones propias de la adaptación respetando aquellos elementos que impactaron al guionista tanto como para querer llevarlos a otro nivel comunicacional.

## **7.2. Tipos de adaptación**

En vista de que elaborar un guión es un asunto que requiere libertad creativa, aún cuando se trate de una adaptación, establecer una tipología básica para las adaptaciones audiovisuales podría representar una limitación en la relación entre

el guionista, la fuente y el resultado de la relación entre ambos. Al respecto, Sánchez (1996) considera que se correría el riesgo de plantear modelos extraídos de las adaptaciones conocidas hasta el momento. A pesar de ello, el autor alega que “la ventaja de una tipología radica en obligarnos a reflexionar sobre las adaptaciones existentes” (1996:63).

Por lo tanto, esta investigación tendrá en cuenta dos clasificaciones planteadas por Sánchez en el libro *De la Literatura al Cine*, de las cuales se pueden desprender los diversos tipos de adaptaciones más comunes.

#### **a) Según la dialéctica fidelidad/creatividad**

De acuerdo a este criterio, se analiza el grado de similitud existente entre los hechos del relato literario y del relato audiovisual.

- ♦ ***Adaptación como ilustración:*** se le conoce también como adaptación fiel o literal. El principal interés del guionista se halla en presentar un relato audiovisual que refleje totalmente las acciones y los personajes de la historia, ajustando sólo lo requerido por el cambio discursivo. Los diálogos y los elementos visuales presentes en la obra original se imponen sobre las necesidades creativas del nuevo medio al que se enfrentará la historia.
- ♦ ***Adaptación como transposición:*** le es fiel a la obra literaria reconociendo los valores de la misma, pero genera un texto audiovisual con identidad propia, autónomo en relación al literario. Transfiere al lenguaje y la estética audiovisual los elementos estéticos, culturales o ideológicos de la obra inspiradora, dándole libertad al guionista para explotar las cualidades dramáticas de la misma.

La transposición elimina lo superfluo, amplía lo necesario y establece los paralelismos precisos para ajustar la historia a su nuevo contexto mediático. Sánchez, cita a Jean Mitry, quien se refiere a este tipo de adaptación como una puesta en escena que “constituye el mundo que la novela sugiere, su clima, su ambiente, y se registra por medio de la cámara” (1996:64).

- ♦ **Adaptación como interpretación:** implica transformaciones notorias en la historia, en los personajes o en el estilo, pero puede guardar grandes similitudes en cuanto al trasfondo temático. Se trata del resultado de la interpretación hecha por el lector-guionista de lo planteado en la obra original.

Se diferencia de la transposición porque no le es fiel al relato literario, sino que lo utiliza para plasmar una visión propia, cuyo resultado es una obra audiovisual que va más allá de la escrita.

- ♦ **Adaptación libre:** conocida también como digresión, este tipo de adaptación coloca al texto original en segundo plano, se inspira en él, pero no lo refleja con evidencia. “Responde a distintos intereses y actúa sobre distintos niveles: el esqueleto dramático, sobre el que se reescribe una historia, la atmósfera ambiental del texto, los valores temáticos o ideológicos, un pretexto narrativo, etc.” (Bettetini, citado en Sánchez, 1996:65). De acuerdo con el autor, la adaptación libre no es moralmente legítima, por ello no debería presentarse con el mismo título de la obra literaria.

#### b) Según la extensión

- ♦ **Reducción:** es frecuente cuando la obra literaria es muy extensa, como ocurre con las novelas. Se toman en cuenta los episodios más importantes, se restan acciones, personajes, locaciones e incluso capítulos enteros, de modo que el guión encaje con las exigencias de tiempo del medio audiovisual.
- ♦ **Equivalencia:** ocurre cuando el texto literario y el audiovisual presentan una extensión similar, lo que permite fidelidad narrativa.
- ♦ **Ampliación:** supone el uso de textos literarios cortos, que sirvan de idea inicial para crear una historia audiovisual más extensa. Convierte la narración en diálogo, desarrolla acciones implícitas e incorpora nuevos personajes, lugares, acciones, etc.

### **7.3. Fuentes para la adaptación**

Prácticamente se puede adaptar todo aquello que provea al guionista de ideas visuales. En el libro *Guión para medios audiovisuales: cine, radio y televisión*, Maximiliano Maza y Cristina Cervantes, ofrecen un listado con las más frecuentes fuentes adaptables, explicando las implicaciones que cada una de ellas presenta al momento de ser transformadas en un guión audiovisual.

#### **a) Novelas, cuentos, ensayos y biografías**

Representan las fuentes más utilizadas en el campo de la adaptación. Su complejidad radica en las consideraciones de tiempo que implican, por lo que algunas novelas deberán ser reducidas para poder ser presentadas en películas cinematográficas o en unitarios televisivos. Mientras que si se desea ser fiel al texto original, deberá considerarse su entrega en varios capítulos.

Algunos cuentos o ensayos son más apropiados para realizar cortometrajes o para servir de base a una extensión para un largometraje o una serie. Para Seguer, las historias cortas requieren más de la ampliación que de la reducción, en vista de que “normalmente, un relato breve tiene menos personajes que una novela; y estos se enfrentan a situaciones sencillas que a veces carecen de un principio, medio y final” (2000:31)

Se debe tener en cuenta el estilo literario de la obra original y su factibilidad para ser plasmado audiovisualmente. Algunos textos poseen una gran carga temática e ideológica o personajes muy interesantes, pero visualmente no ofrecen aportes que permitan su transformación a un nuevo medio. Por otra parte, otros describen imágenes tan impactantes, que corren el riesgo de debilitarse al ser presentadas de forma audiovisual. Aseguran Maza y Cervantes (1994) que mientras más descriptivo sea la obra de origen, más fácil será la adaptación.



**b) Poemas, letras de canciones y otros versos**

Al intentar adaptar este tipo de fuentes, la mayor complicación está en que no permiten ser fiel a la estructura original a menos que cuenten una historia. Por lo general, al adaptar cualquiera de estas fuentes se deberá recurrir a la ampliación.

**c) Obras de teatro: dialogadas o musicales**

Los libretos teatrales y los audiovisuales comparten muchas características, entre ellas la estructura dramática, el uso de la escena como unidad narrativa y limitaciones de tiempo. Llevar una obra del teatro a un medio audiovisual representa “un proceso de apertura del material original (...) es posible mostrar escenas que en la obra teatral sólo son sugeridas mediante el diálogo” (Maza y Cervantes, 1994:74). Asimismo, la adaptación no tomará en cuenta las limitaciones escenográficas de la puesta en escena teatral.

**d) Óperas, ballets y otras interpretaciones en escena no teatrales**

Esta fuente se encuentra en un punto medio entre las obras de teatro y las adaptaciones de canciones o poemas. En vista de que si bien están estructuradas en actos, presentan dificultades cuando se pretende ser fiel a la forma original. Un ejemplo de este tipo de adaptaciones se encuentra en el largometraje animado de Disney, *Fantasia*. Se trata de una recopilación de fragmentos de piezas de música clásica, como *Tocata y Fuga* de Bach, *El Cascanueces* de Tchaikovsky, la *Sexta Sinfonía* de Beethoven, entre otras, de las cuales algunas se han presentado en ballets.

**e) Notas, artículos, reportajes y ensayos periodísticos**

Implican partir de cero en la estructuración dramática pero, por lo general, la descripción de los hechos, de las personas/personajes, de los lugares, etc., ofrece

elementos suficientes para construir la historia. Algunas series televisivas como *Mujeres Asesinas*, se inspiran en casos reales, muchos de ellos reseñados en la prensa.

#### **f) Historietas y fotonovelas**

Es una de las fuentes más populares para las adaptaciones audiovisuales. Su principal atractivo es el uso de la imagen como elemento discursivo, lo cual la asemeja al storyboard. Supone mayor facilidad de traslado al cine o la televisión, gracias a la sugerencia de movimientos, ángulos y planos, y efectos sonoros. Según los autores, su distribución fragmentada las hace perfectas para la adaptación en capítulos.

#### **g) Guiones**

Es común encontrar producciones audiovisuales basadas en otras ya vistas. No siempre se trata de cambios significativos, sino de adaptaciones fieles o transposiciones en la que se cambian aspectos como la época, las locaciones, o simplemente se adaptan a otro contexto social o a otro formato de presentación.

Un ejemplo es la telenovela colombiana *Yo soy Betty, la fea*; que luego fue producida en México con el nombre de *La fea más bella*, y posteriormente llevada al público estadounidense como una serie de varias temporadas, llamada *Ugly Betty*, entre muchas otras versiones presentadas alrededor del mundo.

## 8. Pocaterra y su grotesca visión de la realidad

*“Estudié solo, sufrí solo, solo luché contra el trágico cotidiano. Después la existencia me enseñó a tener colmillos y garras; más tarde la piedad humana me ha enseñado a sonreír.”*  
**José Rafael Pocaterra**

### 8.1 Pocaterra, venezolano ante todo...

Mercedes MacPherson de Pocaterra y Jaime Demetrio Pocaterra vieron nacer a José Rafael, el tercero y último de sus tres hijos, en Valencia, Estado Carabobo, el 18 de diciembre de 1889. José Rafael no creció con el cariño de su padre porque en 1990, el señor Jaime Pocaterra murió. La señora Mercedes se quedó sola cuidando de sus hijos en medio de un país que vivía una época de conflictos internos y batallas caudillescas.

“Cuando murió mi padre todavía no terminaba yo de echar los dientes” dijo una vez aludiendo al vacío que dejó y que la madre se encargó de llenar como pudo. José Rafael Pocaterra fue un niño con una infancia muy corta. A la edad de nueve años le tocó ser testigo de los sobrevivientes de una batalla que se libró en Tocuyito. En Valencia, Pocaterra vio arribar a los guerreros desorganizados y los moribundos que yacían por doquier.

Hay un episodio en el que ve morir a un soldado frente a sus ojos, él no supo si era del ejército del presidente Ignacio Andrade o de los enemigos. Aquél hombre moribundo le clamaba un sorbo de agua como su último deseo, fue allí donde quedó la inocencia de José Rafael.

Su madre lo inscribió en el Colegio Don Bosco de Valencia donde llevó a cabo sus estudios primarios llegando sólo al sexto grado de primaria. De ahí en adelante fue él mismo, el único responsable de su formación.

En notas autobiográficas para las ediciones de sus libros, los editores lograron que hiciera confesiones como que a los 12 años había sido mandadero en una zapatería, en la que le pagaban 3 pesos de sueldo más un par de zapatos. Más tarde fue mandadero en una camisería, donde ganaba 8 pesos pero sin los zapatos.

Al tener una infancia corta por supuesto que la adolescencia fue abrupta. Él mismo la describe como “una adolescencia precoz y turbulenta”.

En 1907, cuando a los 17 años entró a la redacción del periódico carabobeño *Caín* nació el periodista, novelista, cuentista, y poeta que fue hasta su fallecimiento. El azar lo puso allí “y el azar determinará los episodios que se van encadenando como algo fatal en aquel país de Cipriano Castro que se agita como nave en océano borrascoso” (Consalvi, 2010:18).

La redacción del periódico tenía el firme objetivo de adversar y combatir al dictador de turno, Cipriano Castro. *Caín* fue fundado por R. Tovar García en agosto de 1907 y cuando ya circulaba el décimo número fue detenido y enviado al Castillo Libertador. Por lo pronto, los redactores se encargaron de colocar en el siguiente número un aviso que decía así: “En tanto dure la prisión del fundador de esta hoja, quedan frente de ella los señores Salvador Carvallo y José Rafael Pocaterra”.

El joven Pocaterra asumió las riendas del periódico opositor al régimen y hasta en Caracas se vendía. Las campañas anti-castro eran fuertes y cualquier ocasión era buena para hacer “una sátira feroz” como muchos definieron al impreso. Sin embargo no pasó mucho tiempo cuando a Carvallo y a Pocaterra le dijeron la siguiente frase: “Hay orden de Caracas para pasarlos al Castillo”. Son hechos prisioneros en el Castillo Libertador de Puerto Cabello y luego fueron trasladados al Castillo de San Carlos en Maracaibo.

Las horas de prisión se convirtieron en horas académicas para el “preso político”. La prisión se convirtió en su Universidad. Allí aprendió latín, griego, inglés, alemán, además de las lecturas que pasaron por sus manos (las que no estaban censuradas para los prisioneros). Pocaterra escribió una copla cínica antes de entrar al Castillo:

Ya me llevan, ya me traen  
Ya me remachan los grillos;  
Qué contentos no estarán  
Los que son mis enemigos...

Como dice Simón Alberto Consalvi (2010) en la biografía que escribió sobre Pocaterra, fue su última visión poética. Al ingresar al Castillo sólo había sordidez, interrogatorios, penumbra, hambre y muerte. Y así descubría el otro rostro de Venezuela.

El calabozo número 8 despidió los restos de adolescencia que le quedaban y reconoce entre los encarcelados a Tovar García, fundador de *Caín*. Allí, Pocaterra se dedicó a hacer testimonio de todo lo que vivía en el Castillo Libertador. Aún sabiendo que los reclusos no podían leer, ni escribir, ni hacer nada que constituyera una distracción, ya que los guardias les negaban todo diciendo que “los ‘políticos’ no tienen derechos”, Pocaterra a escondidas todo lo escribía y todo lo documentaba.

Cuando planeaban una fuga fueron sorprendidos con el cambio de cárcel. A los escritores del *Caín* los embarcaron en una nave llamada “Zumbador” y en el sótano de la popa pensaban que los matarían. Pero su destino no era ése, era el Castillo de San Carlos en Maracaibo. Allí abundaban los presos, alrededor de 80 presos políticos y Pocaterra volvió a quedar en el calabozo 8. Las torturas, el hambre y la miseria eran iguales o peores que en el anterior.

El presidente Castro enfermó mucho ese año. Ya no podía ser atendido en el país y prefirió irse a Europa en su intento de no morir. Los redactores de *Caín* fueron liberados antes de que Castro saliera de Venezuela. No pudieron reseñar la caída del dictador porque ya *Caín* había desaparecido pero vieron cómo el mejor amigo de Castro, Juan Vicente Gómez tomó el poder sin ninguna timidez.

Esa fue la primera experiencia de prisión de Pocaterra “la primera prueba del escritor y la primera demostración de que no lo amilanarán ni los peligros ni los riesgos, y tras los muros de los antiguos castillos comienza a blindar su espíritu”, a ser fuerte y a disciplinar su carácter (Consalvi, 2010:35). También se aloja en él una amargura y una necesidad de denuncia que refleja en sus escritos y le forjó su estilo como escritor.

Ante la instauración del gobierno gomecista, Pocaterra no soportaba tanta hipocresía y comodidad. Los que estaban con Castro, pasaron a ser los defensores de Gómez y desconocían y vejaban todo aquello relacionado con Cipriano Castro.

En 1909, el doctor Roberto Vargas fue designado Ministro de Obras Públicas en el primer gabinete del general Gómez y sugiere a José Rafael ser su secretario personal. Al año siguiente, Vargas fue elegido para ser presidente del Estado Guárico y Pocaterra lo siguió acompañando, por ser su protegido.

Durante esos años se dedicó a ser un testigo ocular de todo lo que ocurría cerca de Gómez. Y a escribir todo lo que veía, como era costumbre. Pero cuando Gómez es declarado presidente para el período 1910-1914, José Rafael Pocaterra salió de los círculos de poder porque despidieron a su tutor, el general y doctor Vargas.

Más tarde en 1913, el escritor Pedro Emilio Coll quien era ministro de Fomento designó a José Pocaterra como Intendente de Tierras Baldías del Zulia. Pocaterra trató de defender el territorio zuliano pues se había percatado que el olor a petróleo les había llegado a los ingleses y a los norteamericanos. Igualmente, perdió el cargo porque el ministro Coll pronto fue sacado del trabajo.

Ese mismo año se inicia formalmente su carrera como escritor al publicar su primera novela *Política feminista*, así como su columna semanal en el diario marabino *El Fonógrafo* llamada *Lecturas del Sábado*. A partir de la edición española de la Editorial América, el nombre de la novela pasó a ser *El Doctor Bebé*. Es la novela escrita a Valencia en los primeros años del siglo XX.

La próxima novela fue *Vidas Oscuras* que fue terminada cuando él vivía en Caracas. En ella se desarrolla la historia de la Guerra Federal y muchos autores creen que más que el rol de novelista ejerce el rol de historiador.

Entre 1917 y 1918 escribe para Maracaibo una novela llamada *Tierra del sol amada*. En 1917 dirige la revista *Caracteres* en Maracaibo. Cuando clausuraron *El Fonógrafo*, el gobierno incluye en la lista de “*los malos hijos de la patria*” a José Rafael Pocaterra.

En 1918 salió de Maracaibo con rumbo a Caracas y allí fue colaborador de *El Universal* e importante redactor en el periódico *Pitorreos*, del humorista Francisco Pimentel (Job Pim). En tal ocasión participó en la conspiración de 1919 que se trataba de detener al presidente provisional de la República, Victorino Márquez Bustillos en su casa en Los Dos Caminos, se le presionaría para que

renunciara y se facilitara la transición del poder. La noche de un golpe fallido fue para Pocaterra un fracaso que describió así:

Nunca, ni en el momento de cierto naufragio, ni aguardando poco después la muerte en el fondo de mi celda por largas noches de terror y de angustia, experimenté la agonía de aquel instante. No era una conspiración la que fracasaba. Era una generación.

Tiempo después, para ser exactos el 19 de enero de 1919, el prefecto de Caracas interceptó a Pocaterra junto con Eduardo Coll quienes caminaban por la Plaza San Pablo. Estuvieron detenidos esa noche en la Prefectura y al día siguiente directo a La Rotunda. Pocaterra escribió: “He caído en el pozo de la desesperación. Esta noche, mañana me aguarda algo peor que la muerte: la tortura”. Simón A. Consalvi (2010:88) agrega que sólo “tenía 29 años de edad y era su tercera, última y más larga prisión”.

En aquellos años de encarcelamiento en una bóveda mugrienta y bajo condiciones infrahumanas escribió su obra *Memorias de un venezolano de la decadencia* que relata la historia de la vida en los calabozos para principios del siglo XX en Venezuela. Y algunos analistas literarios dicen que es una obra autobiográfica.

Hubo un cambio de poder en La Rotunda y llegó a la dirección Macedonio Guerrero “el cabo de los presos políticos” y le dijo un día a Pocaterra: “Yo sé que usted está escribiendo un libro, yo lo sacaré de aquí y lo entregaré a la persona que me indique”. Y así en pequeños rollos en forma de cigarrillos fueron sacados de La Rotunda los originales de *Memorias de un venezolano de la decadencia* y *La casa de los Ábila*.

Los papeles fueron llevados primero a México por los estudiantes excarcelados de La Rotunda, Manuel Pulido y Miguel Zuñiga donde se tituló *La vergüenza de América* en el año 1921 bajo los auspicios del escritor José Vasconcelos. Pronto, en la revista *La Reforma Social* editada en Nueva York se

publicaron los capítulos escritos hasta ese momento de la gran crónica de La Rotunda.

La mañana del 25 de diciembre de 1921 se oyó la voz de Guerrero, el jefe de La Rotunda: “los de arriba quedan desincomunicados y se les van a quitar los grillos a todos”. Pocaterra confesó que luego que sus pies fueron liberados de los remaches de los grillos bajó las escaleras con desespero y cayó varias veces porque sus piernas no le respondían. A cinco días de la libertad ensayó los pasos que sus piernas magras habían olvidado dar.

El último día del año 1921 se abrieron las puertas de La Rotunda para José Rafael Pocaterra y él describe el momento así: “Tres años, tres crueles años sin ver ni el cielo, ni el sol, ni el árbol. Es un gozo profundo, un gozo salvaje, inesperado, insospechado que nos hace reír, gritar, hablarnos todos a un tiempo sin oírnos ni entendernos”.

El 1° de enero de 1922, el presidente provisional de la República, Victorino Márquez Bustillos hace de conocimiento público la libertad de los presos políticos; aquél fue un acto de clemencia del presidente Juan Vicente Gómez, un acto de acción de gracias por no haber muerto luego de estar gravemente enfermo. Se le advirtió a los excarcelados no hacer que Gómez revirtiera su decisión.

Ante tal situación, Pocaterra sabía que no tenía libertad plena y se traslada a Los Teques en busca de una recuperación física y del alma. Allí leyó mucho y trató de despejar la mente. Luego de un mes regresó a Caracas y de manera aventurera funda una revista llamada *La Lectura Semanal*. Las oficinas de Altos del Teatro Capitol eran el lugar de encuentro de jóvenes escritores que nutrían las páginas de la revista, convirtiéndola en un éxito que vendía entre 5 y 6 mil copias.

Entre los escritores que escribieron en la publicación están: Teresa de la Parra, Urbaneja Achelpohl, Rómulo Gallegos, Arvelo Larriva, Miguel Rocha, Benavides Ponce, Carlos Villanueva, Job Pim, Ángel Queremel, Wilde, D’Annunzio, Conan Doyle y Queiroz.

Asimismo, Pocaterra editó el primer volumen de *Cuentos Grotescos* y expandió el proyecto editorial con una revista de cine y espectáculos, con el



nombre de *Capitol*, también la revista de un pintor español y una oficina de traducciones. Aunque todo marchaba como quería, Pocaterra fue víctima de rumores, envidias que eran los ojos vigilantes de la dictadura que no quitaban la vista de este “enemigo de la Patria”.

En junio, Gómez y sus familiares en el poder estrenaron Constitución y mandato, pero la policía del régimen afianza su guardia ante la preservación del mando gomecista y llega a la oficina de *La Lectura Semanal* a confrontar a todos sobre la autoría de *La vergüenza de América* y Pocaterra, aunque negó todo, sabía que cualquiera podría decir que fue él, con tal de no volver a los fúnebres calabozos. Pocaterra supo que si no actuaba rápido estaba a pocas horas de ingresar nuevamente en La Rotunda. Entonces, el 3 de julio se dispuso a escaparse con un amigo y una mujer de “la vida alegre”, para evitar sospechas.

Pasaron alcabalas y superaron los obstáculos del régimen gomecista en su fuga que se consumó el 4 de julio de 1922 por el puerto de La Guaira, con bastante pánico porque lo buscaban para devolverlo a la cárcel por sospechar que, efectivamente, era el autor de aquellos escritos publicados en México y Nueva York, titulados *La vergüenza de América*.

Pocaterra se refirió siempre en sus memorias con gran dulzura de la mujer que lo acompañó hasta La Guaira para su fuga. Le hizo escribir: de ella “...recogí el beso último que la Patria me enviaba... Llevo ese beso último de Venezuela en lo más profundo de mi alma”. A las 5 de la tarde de aquel día, José Rafael Pocaterra prefirió el exilio y la promesa de libertad y vida.

El barco que zarpó en La Guaira tenía como destino Curazao. José Rafael llegó el 5 de julio de 1922 y allí en Curazao se consiguió a los exiliados Félix Montes, el candidato de 1913, Francisco de Paula Meaño, Ramón Ayala hijo y otros. Willemstad, la capital de Curazao, era el sitio de espera en donde llegaría la embarcación que lo llevaría a Nueva York. Mientras ese momento llegaba, Pocaterra discernía en lo que pasaría en su país cuando Gómez ya no estuviera.

Consalvi en su biografía de Pocaterra revive lo que pensaba el escritor en aquellas primeras horas de destierro. “El exiliado sostiene que una revolución puede y debe hacerse en Venezuela, porque Gómez no ha dejado otra alternativa,

movido por su insensata codicia y ambición, y bien armado proclama: ‘O me tumban o me aguantan’” (2010:122). Por fin, abordó el barco con destino a Manhattan y ve a una mujer que viajaba sola y tenía una cabellera negra que le cubría los hombros.

Aquella mujer, Mercedes Conde Flores y José Rafael Pocaterra cruzaron sus vidas en ese barco que sólo albergaba soledad para ellos. En una escala en Puerto Rico, Pocaterra se encontró con otros expatriados entre los que están Francisco de Paula Reyes, Lope Bello y el caricaturista Raf, hermano de Leoncio Martínez.

La belleza de la isla de Puerto Rico y la calidez de la gente con la que compartió hace que al volver al barco, Pocaterra tuviera mejor ánimo y en su corazón el milagro de estar enamorado. Tras sufrir, como él mismo describió “la serie de humillaciones y de ultrajes reglamentarios” para desembarcar, pisó suelo neoyorquino agarrado de mano de Mercedes, la mujer que había conocido en el barco.

Semanas después de haber llegado a Nueva York, Mercedes y José Rafael se casaron. Aunque su vida amorosa iba viento en popa, Pocaterra no podía evadir la realidad venezolana. Criticaba y tenía tendidas conversaciones con muchos exiliados como Jacinto López que estaba escribiendo para *La Reforma Social*, cuyo director era Orestes Ferrara. Empezó a escribir para ellos, pero lo directo e inexorable de un artículo contra Gómez firmado por José Rafael Pocaterra provocó la protesta del Ministro de Venezuela en Washington ante el Departamento de Estado.

A principios de 1923, consiguió el contrato con la Compañía de Seguros Sun Life Insurance (para la que trabajó por muchos años) como director del departamento hispano, pero debían mudarse a Canadá. Paralelamente, era profesor de español en la Universidad de Montreal. En abril de ese año, Mercedes y José Rafael se mudan a Montreal, donde vivió 17 años de su vida. En 1923 nació su primogénito, José Rafael y un año más tarde, su segundo hijo, Héctor. En 1925 su esposa Mercedes murió y en 1929, su madre fallece.

En Montreal, alejado de todo, Pocaterra se dedicó a darle los toques finales a *Memorias de un venezolano de la decadencia*. También comenzó a redactar las *Cartas Hiperbóreas* para varios diarios de América Latina y de manera muy especial para *El Heraldo de Cuba*, estos ensayos confieren al periodismo la humanidad y la política propia del memorialista venezolano. Más de cuatrocientos artículos que analizaban la realidad internacional y su opinión más personal.

En 1921 el general Román Delgado Chalbaud le dijo a Pocaterra: “Si salimos los dos, vamos a la guerra; si sale usted y yo me quedo, aguárdeme”. Lo estuvo esperando y hasta 1926 estuvo al margen de toda intentona golpista, pero en 1927 fue el tiempo de cumplir la promesa hecha a Delgado Chalbaud que se trasladó a París para preparar la conspiración.

Para 1927, se publicó en Colombia la primera edición completa de *Memorias de un venezolano de la decadencia* y el director del diario *El Tiempo*, Eduardo Santos, escribió el prólogo. En 1928 se alzan los estudiantes de la Universidad y Pocaterra hace el prólogo de un libro titulado *En la huella de la pezuña* de dos de los estudiantes que participaron en esos sucesos, Rómulo Betancourt y Miguel Otero Silva.

Al despuntar 1929, la vasta red de la conspiración atraviesa el Atlántico, París escribe a Nueva York, Nueva York a las Antillas, a México, a Costa Rica; Montreal a Santo Domingo, a Cuba, a Colombia. Parten hombres de prisa, de incógnito, enviados por la Junta Suprema de la Liberación de Venezuela, parten desde París hacia Venezuela, el Caribe, Estados Unidos.  
(Consalvi, 2010: 132).

El 28 de junio, Pocaterra se dispuso a salir a encontrarse con Delgado Chalbaud en París y así lo hizo al amanecer del día 7 de julio. Allí Román Delgado Chalbaud lo nombró Secretario General de la Jefatura Suprema del Ejército y le comentó el plan que había concebido para la invasión. Delgado

Chalbauld comprometió todos sus bienes en hipotecas para poder comprar el armamento y alquilar la embarcación.

El 15 de julio comenzó el viaje a bordo del *Falke*. Eran 20 venezolanos en la expedición: Francisco Linares Alcántara, Doroteo Flores, Guillermo Egea, Luis Pimentel, Francisco Angarita Arvelo, Raúl Castro, Carlos Mendoza, Luis López Méndez, Edmundo Urdaneta, Carlos Julio Rojas, Juan Colmenares, Rafael Vegas, Armando Zuloaga, Carlos Delgado Chalbauld, A. Morales Carabaño, Juan Frontado, Julio McGill Sarría, José Rafael Pocaterra, Julián Grafttiaux y, el jefe, Román Delgado Chalbauld.

La idea era atacar a Gómez por varios frentes simultáneamente. Pero, el presidente Gómez tenía espías por todos lados que lo mantenían informado de todos los planes de Delgado Chalbauld. El 11 de agosto de 1929 se da la operación. Los guardias del gobierno esperaban con sus armas preparadas en el puerto de Cumaná. El jefe de la invasión –Delgado Chalbauld- se lanzó a tierra con osadía irracional y fue sorprendido con un tiro en la pierna y luego otro en el pecho que le causó la muerte.

El enfrentamiento fue muy violento pero la invasión no se dio completa porque los hombres que cuidarían los otros frentes nunca llegaron. Pocaterra quedó a cargo de la embarcación, el *Falke*, por instrucciones del general. Entonces decidió lanzar las armas al mar en aguas de la isla de Granada, que era el puerto al que podían llegar con la cantidad de carbón que tenían para mover el barco. No podían entrar con ese armamento porque serían enjuiciados y regresados a Gómez.

El 24 de agosto de 1929, Pocaterra envió a los directivos de la Junta Suprema de Liberación de Venezuela un informe detallado de los sucesos y las razones del fracaso de la operación. La invasión dejó un mal sabor en la boca, parecía que nadie podía con el Benemérito.

Pocaterra regresó a Montreal para relajarse y pensar bien sus próximas acciones. También drenó su pesar y trató de encontrar la paz escribiendo la historia de *La invasión de Falke*. Según Eduardo Casanova, en el prólogo de

*Cuentos Grotescos*, el fracaso de esa expedición “afianzó aún más su tendencia a la soledad, al aislamiento, a no participar en grupo alguno” (1985: 5).

En 1934, se casó con Marthe Arcand y tuvieron una hija llamada Soledad en 1936. Gómez muere en diciembre de 1935 y en agosto de 1936, Pocaterra vuelve a Maracay, visitó la tumba del dictador y escribió el epitafio de Juan Vicente Gómez, como el fin de un duelo personal que no le permitía regresar a su tierra.

Luego, el escritor vivía viajando entre Caracas y Montreal, iba y venía. Pero sólo dejó Montreal para establecerse en Venezuela en 1938. En 1939 fue elegido Senador por el Estado Carabobo y presidió el Congreso por un mes. Fue Ministro del Trabajo en 1941 y también Presidente del Estado Carabobo en el gobierno de Isaías Medina Angarita. Para 1943, Pocaterra se convirtió en el primer embajador de Venezuela en Gran Bretaña y embajador concurrente de la Unión Soviética.

Los tiempos de guerra dejaron huella a su paso, destruyendo la embajada de Venezuela en Londres y es allí donde Pocaterra se desenvuelve como político-diplomático. Presentó credenciales al rey Jorge VI en Gran Bretaña, con el presidente de Checoslovaquia, y los reyes de Noruega y Holanda.

Con el escenario de la embajada hecha pedazos, el embajador tuvo que irse de Londres y regresar a Montreal. Más tarde entregó la embajada de Gran Bretaña al nuevo embajador y se dirigió a Moscú para representar a Venezuela en la URSS. En el mandato del presidente Rómulo Betancourt, Pocaterra fue enviado como embajador en Brasil. Se encontraba ejerciendo funciones allá cuando Betancourt fue derrocado y su amigo Carlos Delgado Chalbaud, hijo del fallecido en la invasión Falke, Román Delgado Chalbaud, apareció como presidente de la Junta Militar de Gobierno.

Delgado Chalbaud llamó a Pocaterra para que viajara a Estados Unidos para encargarse del reconocimiento del régimen militar recientemente instaurado en Venezuela y quedarse allá como embajador de los militares en Estados Unidos. Permaneció allí dos años hasta que mataron en un magnicidio a Carlos Delgado Chalbaud. José Rafael Pocaterra había perdido a un gran amigo y ya no quería

tener relación con aquellos que lo traicionaron por lo que presentó su renuncia en 1950.

Pronto regresó a Montreal para ordenar y reacomodar los *Cuentos Grotescos* y volver a lanzar una nueva edición en la que se agregaron más cuentos. En 1955 volvió por última vez a Venezuela con un cáncer que lo estaba consumiendo. El 25 de marzo de 1955 con motivo de la celebración de los 400 años de la ciudad de Valencia fue invitado a dar el discurso de orden.

El escritor hizo gala de su pluma al hacer *Valencia, la de Venezuela* un largo poema de once partes dedicado a su ciudad natal Valencia. Cada una de las partes tuvieron los siguientes nombres: “*Imprecación de ayer*”, “*La crónica*”, “*La tradición*”, “*La anécdota*”, “*La historia de un crimen*”, “*El inmortal pecado*”, “*Contemporánea*”, “*Admonición*”, “*La de los tristes destinos*”, “*Vindicación*” y “*Consumatum est*”.

El dictador de esos días, Marcos Pérez Jiménez se encontraba en aquel acto escuchando los versos de Pocaterra. El mandatario no estuvo a gusto con las críticas a la dictadura, los abusos y por supuesto con la alusión a la trágica muerte de Carlos Delgado Chalbaud.

“Temple y talante de hierro, la vida se obstinó en ponerlo a prueba” (Consalvi, 2010:11). Así fue la vida de José Rafael Pocaterra. Supo aceptar la muerte de sus seres queridos y el deseo de una Patria libre lo guió en todos sus pasos. El 30 de marzo a pocos días después de su visita a Venezuela regresó a Montreal para someterse a una operación quirúrgica. Murió en su casa nevada de Montreal- Canadá, el 18 de abril de 1955. En Valencia, cincuenta mil personas asistieron a las exequias de José Rafael Pocaterra.

## **8.2. La “República de las Letras” de José Rafael Pocaterra**

La vida de José Rafael Pocaterra sorprende por lo duro y convincente de su actitud ante tanto látigo. Para Pocaterra sus miserias y desconsuelos no tuvieron otro escape que el papel, formando así lo que él llamó “la república de las letras”. Para él, la cárcel fue su escuela y el exilio su libertad. Hoy, es considerado uno de

los mejores escritores de Venezuela. En los años 20', se refugió en sus escritos para sobrevivir a las noches frías de La Rotunda. Leía y escribía “basándose en su concepción del hombre atrapado por el ambiente que lo ahogaba y con una clara intención de denuncia” (Mireles, 2006).

Su estilo punzante causó inquietud en los gobiernos de los presidentes Castro y Gómez. Todo inició con el periódico *Caín* en el que ácidos, firmes y originales nuevos escritores se lanzaron en la aventura de criticar al régimen dictatorial. Y por si fuera poco, Pocaterra se hizo responsable de atreverse a señalar las acciones su tío político, Cipriano Castro, casado con Zoila, su tía materna.

En el primer diario para el que escribió sostuvo -según sus propias palabras- una “campana violenta, plagada de diatribas, pero purificadora, fuerte, digna; suplía con la intención las deficiencias, arropaba con su autoridad moral la natural agresividad de nuestras plumas inexpertas”. La consecuencia directa de estos escritos fue la detención y llegada al Castillo Libertador de Puerto Cabello.

Pocaterra escribió su primera novela cuando era un veinteañero, entre 1911-1912 cuando se encontraba en los llanos guariqueños siendo el secretario del presidente de ese Estado. Inicialmente, la novela se tituló *Política feminista* pero luego de arreglos con la edición se llamó *El doctor bebé*. En la vida real “El doctor bebé” era encarnado por el doctor Samuel Niño quien era el candidato oficial castrista para las elecciones a presidente del Estado Carabobo cuando era redactor de *Caín*.

En esta lectura se observaba el lema del escritor: “Mis personajes piensan en venezolano, obran en venezolano, y como tengo la desgracia de no ser nieto de Barbey d’Aurevilly o hijo del cine lascivo, es justo que se me considere, y lo deseo en extremo, fuera de la literatura”. *El doctor bebé* propagó sus ganas de retratar en una novela las realidades que arropaba la dictadura. Más que el “criollismo” buscaba dejar memoria de la primera década del siglo XX y retrataba a Valencia para aquella época.

Uslar Pietri opinó sobre Pocaterra: “Trae una prosa llena, firme, abundante, impetuosa, plástica y ágil. Trae un huraño propósito de asilamiento y

agresividad. No quiere parecerse a nadie. No quiere ser un artista, ni casi tampoco un escritor”.

La siguiente novela se tituló *Vidas Oscuras* en 1913. Esta novela es mucho más compleja en los personajes y en el punto de la historia de Venezuela donde se desarrolla (el período presidencial de Ignacio Andrade bajo la sombra del general Joaquín Crespo). Se observa en la lectura, “la perversión social y el azar del poder. El paisaje de despojos humanos que dejan las guerras” (Consalvi, 2010:69).

En estas páginas se deja conocer como historiador y memorialista de Venezuela. La redacción de los sucesos históricos que se sucedieron en el contexto de Venezuela entre el campo y la ciudad combinado con la narración de la vida de una familia con fuertes implicaciones políticas. Los personajes claves en esta obra literaria son Don Crisóstomo, los miembros de su familia y el general Estrañón González.

Pocaterra “plasmó en sus obras la realidad social en la que se desarrolló; deformando los personajes, las situaciones y el medio, con el objetivo de destacar las injusticias y las situaciones sociales que él consideraba conflictivas” (Mireles, 2006).

Más tarde entre los años 1917 y 1918 escribió *Tierra del sol amada* dedicándosela a Maracaibo. Armando Mijares es el protagonista de esta novela y la historia viene dada por el viaje de estudios que realiza él por deseo de sus padres. Luego regresa a Caracas con buenos propósitos y una actitud muy diferente a los élitescos personajes escritos por Díaz Rodríguez o Rómulo Gallegos.

Esta pieza literaria muestra el erotismo refinado, sutil y elegante que hizo Pocaterra. Además el humorismo, el sarcasmo y la sátira conforman diálogos y situaciones que definen la escritura del novelista venezolano. Ramón J. Velásquez dijo sobre *Tierra del sol amada* que “es la novela del capitalismo alemán en Maracaibo, antes del petróleo”.

Pocaterra expresó que sus libros “son resultado de la fiebre ambiente, del dolor, de la injusticia, de la reacción profunda y sincera. Son músculos vivos y



sueltos que laten dolorosamente al aire libre. Por eso estoy divorciado de una generación de literatos convencionales, escritorzueltos de la clase media mental... Mi público es el pueblo rudo y bajo que me ha visto siempre a su lado..."

Tras ser encarcelado en La Rotunda entre 1919 y 1922, Pocaterra se dispuso a escribir *Memorias de un venezolano de la decadencia*. André Delpeuch elogió a Pocaterra en su "Nota del Editor" que abría el libro *La Tyrannie au Vénézuéla. Gómez, la honte de l'Amérique/ Fragments des "Mémoires d'un Vénézuélien de la décadence"*: "Uno de los más interesantes escritores hispanoamericanos. Periodista hábil y sutil, panfletario terrible, admirable cuentista, se le reconoce como el primero entre los novelistas venezolanos".

Las memorias de las cárceles en la época castrista y gomecista están expuestas en esta obra que se lanzó a la luz pública primero como panfletos, luego como artículos de revistas, más tarde fragmentos hasta que se publicó como libro. Escrito en el calabozo, según Jesús Sanoja "en el trienio de encalabozamiento con los grillos en los tobillos y el diario tormento de la soledad y los cabos de preso, está expuesta en un lenguaje salvaje", definitivamente era el grito de los prisioneros políticos.

Algunos autores dicen que *Memorias de un venezolano de la decadencia* es una autobiografía. Eduardo Santos, el director del diario *El Tiempo* de Colombia en 1927 consideró que "toda su indignación, todos sus recuerdos de las cárceles, de las campañas políticas contra la dictadura, de los sucesos que han caído sobre Venezuela en estos últimos cinco lustros, los condensa Pocaterra" en estas memorias.

Gracias a estos escritos no quedarán en el olvido los sacrificios, muertes y martirios de las dictaduras. La amargura de horas, días y años de encierro se dejaron colar en todos los textos de José Rafael Pocaterra. El libro se basa en una especie de crónica de los regímenes de Cipriano Castro (desde su invasión de 1899 hasta su caída) y de Juan Vicente Gómez (desde el golpe que dio en 1908 hasta su muerte en 1935).

Para Simón Alberto Consalvi, "uno encuentra en sus páginas relámpagos de ira, horas de agobio y desesperanza, signos de persistencia y de coraje, nunca

de resignación o vencimiento, oasis de humor negro, la voluntad de acero de quien escribe con obstinación” (2010:98).

Paralelamente, Pocaterra narró en La Rotunda su novela *La casa de los Ábila* sin tener la certeza de que algún día los textos serían leídos por alguien más a parte de sus compañeros carceleros. Juan Liscano expresó tras leer la novela que “se trata de una obra poderosa, concebida con ese brío, esa pujanza varonil, esa súbita ternura, esa violencia lapidaria, ese sentido de la caricatura, ese aliento americano que caracterizan el estilo de Pocaterra”.

Podría hablarse incluso de una estética Pocaterra, una forma de escribir propia de su espíritu defensor y su ansia de libertad, además de su lado afectuoso tras tanta miseria y tortura.

Sorprende en Pocaterra la capacidad de abstracción, la diversidad de sus afanes... la dualidad del escritor que paralelamente le permite describir las más tiernas escenas de la infancia de Juan de Ábila y, al mismo tiempo registrar el horror que no sólo lo rodea, sino que padece física y mentalmente. (Consalvi, 2010:103).

Pocaterra le confesó a Liscano que *La Casa de los Ábila* la escribió de un tirón, “casi sin borrar una frase. Necesitaba olvidar lo que me rodeaba. La vida de mis personajes me abstraía de la realidad circundante”. En la novela se muestra la vida de la clase alta de principios de siglo XX, la cabeza de la familia Ábila, Don Juan Domingo y su mujer Clara con sus cinco hijos: tres varones y dos hembras. El menor de los varones, Juan se dedicó a trabajar con su padre y es él quién tiene un peso valioso en la historia.

Ulteriormente en 1922, sacó sus *Cuentos Grotescos*, por primera vez. Pocaterra aseveró que en sus cuentos y novelas había querido dar la noción de la Venezuela real y muy bien lo supo hacer. Uslar Pietri observó que “su técnica cuentista es rápida, dramática, directa”.

En ese breve respiro de libertad, tuvo que despedirse de Venezuela y huir al exilio. En estos años subsiguientes, Pocaterra no se aleja de sus convicciones y las expone en ensayos para prensa que luego llamó las *Cartas Hiperbóreas*.

Para Consalvi, Pocaterra “es el escritor infatigable que lee, confronta diarios europeos y norteamericanos, está atento a cuanto sucede en los grandes países y en América Latina, pero tiene siempre puestos sus ojos en Venezuela” (2010:126). Entonces con estas Cartas, José Rafael Pocaterra sigue siendo el memorialista, el testigo, el analista pero esta vez del escenario internacional.

La escritura de estos ensayos de política internacional ha sentado un precedente en el periodismo venezolano. Una mirada al mundo de los años 20, la Guerra Mundial, la revolución en Moscú, el fascismo italiano, los conflictos de Japón y China, entre otros temas que se abordan en más de cuatrocientas *Cartas Hiperbóreas*.

El legado literario de José Rafael Pocaterra es rico e invaluable. Precisamente de *Memorias de un venezolano de la decadencia* escribió lo siguiente: “Si esta obra -que he dedicado y consagro a la renovación social de la América Hispana- con toda su perspectiva de horror, tiene eco en las nuevas generaciones, mi cometido se habrá cumplido. Podré morir en paz”.

En resumen, los títulos más destacados son:

Política feminista o El Dr. Bebé, 1912

Vidas oscuras, 1916

Tierra de sol amada, 1918

La casa de los Ábila, 1921 y 1942

Cuentos Grotescos, 1922 y 1955

Memorias de un venezolano de la decadencia, 1936

Gloria al bravo pueblo (inconclusa), 1946

Después de mí (recopilación poética. Publicación póstuma).

### 8.3 Los Cuentos Grotescos

Cerca de diciembre de 1919 en su estadía en La Rotunda, Pocaterra escribió que hacía del cuento “una especialidad por hallar en él un molde sincero, neto, preciso –faceta de un género tan difícil y que cuando nos aproximamos a llevarlo a término deja un placer intelectual tan completo, porque no adolece ni la presentación siempre convencional del teatro, ni de esa morosa dosificación de valores artísticos de la novela...”.

Decía Pocaterra que con los cuentos podía ver “la ternura, el egoísmo, el amor, los odios, un mundo, un universo de larvas, desentumeciéndome en las tinieblas”. Escribía los cuentos con lápiz y miserables trozos de papel y pasaban de celda en celda siendo la lectura del día de aquellos encarcelados.

Sin embargo, desde muy pequeño el gusto por la escritura estuvo en José Rafael Pocaterra, para la edad de 9 años escribía chistes picantes para un pequeño periódico de su pueblo natal, allí firmaba con el seudónimo “*Chirel*”. Fue un gusto que se convirtió en su carrera hasta sus últimos días de vida.

Los *Cuentos Grotescos* han sido la inspiración de muchísimos escritores y artistas en general. Muchos sueñan con tener una pluma como la de Pocaterra y hacer cuentos tan trascendentales como estos. Pietri aseveró que “pocas veces se ha escrito literatura realista, escueta, cruda, violenta, más empapada de sentimiento y de virtualidad poética”.

Julio Planchart envió una carta el 8 de junio de 1922 expresándole a Pocaterra lo que pensaba de los *Cuentos Grotescos*, de aquella primera edición. “Todos no están muy bien. Para algunos es poco tal expresión... [En cuanto al título, la palabra grotesco] “manifiesta bien tu carácter, tu personalidad, y como un nombre no hace al hombre, tampoco el título hace al libro”.

En cuanto al contenido de los cuentos se ha dicho que es la anti-literatura, el modernismo y el criollismo que recargó la escena literaria de comienzos de siglo XX fue utilizado de una manera atrevida y diferente por José Rafael Pocaterra. Incluso, “la intensidad de los tipos tiene más naturalidad, aún en la caricatura, apenas boceto. Son ante todo personajes en sus cuentos, inventados

con obsesiva intención realista” aseguró Domingo Miliani como crítico de la literatura venezolana.

Al hablar del título “grotescos” conviene decir que el autor habrá tenido sus razones para llamarlo así, pero su contenido no siempre es grotesco. Más bien como ya se ha expresado hay una fuerte carga sentimental y de sensibilidad humana que toca al lector, sin esfuerzo.

Pocaterra percibió en el momento que se lanzó a la aventura de escribir cuentos que cuando el escritor “logra encerrar en pocas páginas lo vital, lo artístico y lo que necesite dos o trescientas para comunicar al lector en dos o tres días lo que él logre en pocos minutos”. Es importante destacar la inclinación de Pocaterra por la no narración de finales felices.

Su literatura se expresa a través de su concepción grotesca de la realidad y lo logra “con el uso de elementos como la exageración, la deformación, comparaciones y contrastes de los hechos y los personajes” (Mireles, 2006) en situaciones tan cotidianas y tan especiales que reflejan grandeza en la simplicidad.

Los más importantes escritores han dicho que los *Cuentos Grotescos* han sido de los mejores cuentos que se han escrito en Venezuela y difícilmente podrán ser superables. La primera edición se publicó en 1922 con 31 cuentos y la segunda serie con correcciones y nuevas pequeñas obras cortas que agregó para ser un total de 44.

Para la ejecución de esta investigación se describirá brevemente los cuentos *La I latina*, *El aerolito*, *Los come-muertos* y *El rosal de la Cascabel*.

*La I latina* es un cuento que relata la historia de un niño que va a la escuela y cuando llega se encuentra con una maestra tan flaca que parece una “i” latina. La figura desmirriada y sufrida algunas veces de la maestra hace que el niño le tome cariño y sufra por ver que ella es sumamente débil. Está contado con “encanto y sutileza”, así lo plantea Simón A. Consalvi. En el cuento *El Aerolito*, se presenta el caso de la mujer abandonada con su hijo, situación muy común en la sociedad venezolana.

*Los come-muertos* son la muestra de violencia hacia los menos favorecidos. “Con una intención evidentemente crítica, el autor muestra en este

cuento la hostilidad hacia el extranjero por parte de una sociedad agresiva y cruel, en donde hasta los niños son capaces de albergar instintos de maldad” (Mireles, 2006). Y *El rosal de la Cascabel* que tras la mordida de una culebra al jardinero, él a pesar de lo ocurrido saca algo bueno de su tragedia. Este cuento presenta una moraleja al final y cierra con broche de oro la serie.

Los títulos compilados en los *Cuentos Grotescos* son:

- |   |                               |
|---|-------------------------------|
| -De cómo Panchito Mandefuá cenó con el Niño Jesús | -Tema para un cuento          |
| -Bastón Puño de oro                               | -Soledad                      |
| -La llave   | -El retrato                   |
| -El chubasco                                      | -Año nuevo                    |
| -La “T” latina                                    | -Una mujer de mucho mérito    |
| -Las Linares                                      | -Familia prócer               |
| -Mefistófeles                                     | -El ideal de flor             |
| -Redención  | -El aerolito                  |
| -Claustrofobia                                    | -El arte de fabricar toneles  |
| -Rosa sabanera                                    | -Patria, la mestiza           |
| -Noche de primavera                               | -Su señoría el visitador      |
| -Pérez Ospino & Co.                               | -La casa de la bruja          |
| -Aniversario                                      | -Las frutas muy altas         |
| -El perro   | -“La mista”                   |
| -La coartada                                      | -Pascua de resurrección       |
| -El vals antiguo                                  | -Los pequeños monstruos- Él   |
| -Como entonces                                    | -Los pequeños monstruos- Ella |
| -La ciudad muerta                                 | -El patriarcado               |
| -Oropéndola                                       | -Matasantos                   |
| -Nochebuena                                       | -Una mujer fría               |
| -La cerbatana                                     | -Las hijas de Inés            |
| -Los come-muertos                                 | -El rosal de la Cascabel      |

## Marco Legal e Institucional

Expuestos aspectos relevantes de la historia, usos y géneros de la televisión, los cortometrajes, la adaptación, la animación y la vida y obra de José Rafael Pocaterra como parte de la cultura en la que se centra este estudio, es necesario hacer referencia al marco jurídico venezolano al que todo tipo de producción televisiva tiene derecho y debe cumplir. Se destacarán aquellos aspectos relacionados con la propuesta audiovisual de tipo cultural que se desarrolla en este Trabajo Especial de Grado.

En primer lugar, partimos por la madre de todas las leyes en Venezuela:

### Constitución de la República Bolivariana de Venezuela

**Artículo 57.** Toda persona tiene derecho a expresar libremente sus pensamientos, sus ideas u opiniones de viva voz, por escrito o mediante cualquier otra forma de expresión, y de hacer uso para ello de cualquier medio de comunicación y difusión, sin que pueda establecerse censura. Quien haga uso de este derecho asume plena responsabilidad por todo lo expresado. No se permite el anonimato, ni la propaganda de guerra, ni los mensajes discriminatorios, ni los que promuevan la intolerancia religiosa.

Se prohíbe la censura a los funcionarios públicos o funcionarias públicas para dar cuenta de los asuntos bajo sus responsabilidades.

En este artículo se indica el derecho que tiene cada ciudadano de la nación venezolana con respecto a expresarse libremente por cualquier medio de comunicación sin que exista censura alguna.

**Artículo 98.** La creación cultural es libre. Esta libertad comprende el derecho a la inversión, producción y divulgación de la obra creativa, científica, tecnológica y humanística, incluyendo la protección legal de

los derechos del autor o de la autora sobre sus obras. El Estado reconocerá y protegerá la propiedad intelectual sobre las obras científicas, literarias y artísticas, invenciones, innovaciones, denominaciones, patentes, marcas y lemas de acuerdo con las condiciones y excepciones que establezcan la ley y los tratados internacionales suscritos y ratificados por la República en esta materia.

Este artículo refleja la voluntad del estado por permitir y defender la creación y difusión de productos culturales, así como la propiedad de los autores sobre tales productos.

**Artículo 101.** El Estado garantizará la emisión, recepción y circulación de la información cultural. Los medios de comunicación tienen el deber de coadyuvar a la difusión de los valores de la tradición popular y la obra de los o las artistas, escritores, escritoras, compositores, compositoras, cineastas, científicos, científicas y demás creadores y creadoras culturales del país. Los medios televisivos deberán incorporar subtítulos y traducción a la lengua de señas, para las personas con problemas auditivos. La ley establecerá los términos y modalidades de estas obligaciones.

En este artículo se indica la responsabilidad de los medios de comunicación social en el proceso de promoción de los valores culturales, con prioridad en aquellos de origen venezolano.



Seguidamente, se incluye el marco legal audiovisual:

### **Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión**

**Artículo 3:** Los objetivos generales de esta Ley son:

4. Procurar la difusión de información y materiales dirigidos a los niños, niñas y adolescentes que sean de interés social y cultural, encaminados al desarrollo progresivo y pleno de su personalidad, aptitudes y capacidad mental y física, el respeto a los derechos humanos, a sus padres, a su identidad cultural, a la de las civilizaciones distintas a las suyas, a asumir una vida responsable en libertad, y a formar de manera adecuada conciencia de comprensión humana y social, paz, tolerancia, igualdad de los sexos y amistad entre los pueblos, grupos étnicos, y personas de origen indígena y, en general, que contribuyan a la formación de la conciencia social de los niños, niñas, adolescentes y sus familias.

5. Promover la difusión de producciones nacionales y producciones nacionales independientes y fomentar el desarrollo de la industria audiovisual nacional.

7. Procurar la difusión de los valores de la cultura venezolana en todos sus ámbitos y expresiones.

9. Promover la participación activa y protagónica de la ciudadanía para hacer valer sus derechos y contribuir al logro de los objetivos consagrados en la presente Ley.

En tal sentido, la Ley propone que se produzcan programas que tengan contenidos relacionados a los valores culturales venezolanos. Así como, promover la producción nacional de productos hechos para los usuarios y usuarias del país.

**Artículo 5.** A los efectos de la presente Ley se definen los siguientes tipos de programas:

1. Programa cultural y educativo: aquel dirigido a la formación integral de los usuarios y usuarias en los más altos valores del humanismo, la diversidad cultural, así como en los principios de la participación protagónica del ciudadano en la sociedad y el Estado, a los fines de hacer posible entre otros aspectos:

a) Su incorporación y participación en el desarrollo económico, social, político y cultural de la Nación.

b) La promoción, defensa y desarrollo progresivo de los derechos humanos, garantías y deberes, la salud pública, la ética, la paz y la tolerancia.

c) La preservación, conservación, defensa, mejoramiento y mantenimiento del ambiente para promover el desarrollo sustentable del hábitat, en su beneficio y de las generaciones presentes y futuras.

d) El desarrollo de las ciencias, las artes, los oficios, las profesiones, las tecnologías y demás manifestaciones del conocimiento humano en cooperación con el sistema educativo.

e) El fortalecimiento de la identidad, soberanía y seguridad de la Nación.

f) La educación crítica para recibir, buscar, utilizar y seleccionar apropiadamente la información adecuada para el desarrollo humano emitida por los servicios de radio y televisión.

En este artículo de la Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión, se definen los programas de tipo cultural y los objetivos que deben cumplir, así como la necesidad de programas como estos en las parrillas de programación de todos los canales en Venezuela.

**Artículo 7.** A los efectos de esta Ley se establecen los siguientes tipos y bloques de horarios:

2. Horario supervisado: es aquel durante el cual se podrá difundir mensajes que, de ser recibidos por niños, niñas y adolescentes, requieran de la supervisión de sus madres, padres, representantes o responsables. Este horario está comprendido entre las cinco antemeridiano y las siete antemeridiano y entre las siete postmeridiano y las once postmeridiano.

En este numeral se establece el horario en el que encaja la producción planteada en esta investigación. Por lo tanto este artículo representa una guía legal para los productores de televisión ubicar su producción.

**Artículo 13.** Se entenderá por producción audiovisual o sonora nacional, los programas, la publicidad o la propaganda, difundidos por prestadores de servicios de radio y televisión, en cuya creación, dirección, producción y postproducción se pueda evidenciar la presencia de los elementos que se citan a continuación:

- a) Capital venezolano.
- b) Locaciones venezolanas.
- c) Guiones venezolanos.
- d) Autores o autoras venezolanas.
- e) Directores o directoras venezolanos.
- f) Personal artístico venezolano.
- g) Personal técnico venezolano.
- h) Valores de la cultura venezolana.

Se deducirá como producción nacional audiovisual o sonora, los programas que estén dirigidos, producidos y post producidos por talento nacional.

**Artículo 14.** Los prestadores de servicios de radio y televisión deberán difundir, durante el horario todo usuario, un mínimo de tres horas diarias de programas culturales y educativos, informativos o de opinión y recreativos dirigidos especialmente a niños, niñas y adolescentes, presentados acordes con su desarrollo integral, con enfoque pedagógico y de la más alta calidad. En la difusión de estos programas se deberá privilegiar la incorporación de adolescentes como personal artístico o en su creación o producción.

Por mandato legal, los contenidos culturales deben tener presencia en la televisión y se establece un mínimo de tres horas dirigidas a niños, niñas y adolescentes. Este artículo deja claro que más que un capricho por ver programas culturales es una norma.

Al tener en cuenta este marco legal se entenderá por donde guiar el producto audiovisual que se desprenderá de esta investigación: la producción de una serie de cortometrajes para televisión “Los grotescos” basados en cuentos de José Rafael Pocaterra que están diseñados para ser transmitidos por cualquier televisora nacional.

## CAPÍTULO III

### MARCO METODOLÓGICO

#### 1. Tipo de investigación

Para la ejecución de este proyecto de investigación se seleccionó la metodología del Proyecto Factible, en vista de que se persigue lograr la realización de una producción televisiva, y con ella ofrecer una alternativa que solucione el problema de los contenidos culturales y formativos en la televisión venezolana.

La metodología correspondiente a los proyectos factibles tiene como objetivo elaborar propuestas o modelos que representen una solución a un problema o necesidad práctica. Se consideran proyectos factibles las investigaciones que acarrear invenciones, programas o diseños dirigidos “a cubrir una determinada necesidad, y basadas en conocimientos anteriores” (Hurtado, 1998:311). Así lo ratifica el licenciado Carlos Blanco en la Revista Entorno-Empresarial.com diciendo que se busca “proponer una solución a un problema practico” por lo que los objetivos son acciones: procesos y actividades (Disponible en: <http://www.entorno-empresarial.com/imprimir.php?id=1926>).

El proyecto factible, epistemológicamente, “se encuentra ubicado en el paradigma tecnológico, porque busca resolver problemas de tipo práctico y su objetivo central es promover tecnologías o esquemas de acción derivados de conocimientos teóricos construidos” (Hernández, 2010: 5). Como en el caso de esta propuesta en la que se busca producir un programa audiovisual que solvete la carencia de contenidos culturales, enfocados a la literatura dentro de la televisión venezolana, para acercar al público de una manera entretenida a un tipo de programación que se suele considerar aburrida. De tal modo se presenta una opción que en adelante sea atractiva para difundir la literatura nacional, desde sus exponentes clásicos hasta los contemporáneos.

La investigación de un proyecto factible se relaciona directamente con los procesos de planificación, pues trasciende el ámbito del qué o cómo son las cosas,

para incursionar en el cómo podrían o deberían ser, teniendo en cuenta las necesidades o preferencias de determinados grupos humanos. En tal sentido y según lo explica Hurtado, la planificación es un proceso sistemático que busca “seleccionar una dirección que conduzca hacia un cambio situacional” (1998:312) y hacerlo posible a través del diagnóstico previo y la orquestación de un diseño estratégico, dirigido a lograr los objetivos que hagan posible un futuro deseable.

En ese sentido, se diagnosticó la necesidad de darle cabida dentro de la televisión nacional a programas culturales basados en la literatura venezolana. Inicialmente se analizó la historia y las funciones de la televisión, a partir de allí se realizó un estudio para conocer la opinión de expertos y otras personas acreditadas en materia televisiva en Venezuela, se determinó la factibilidad de ejecutar el proyecto y los pasos a seguir para tal fin.

## **2. Diseño de la investigación**

Las estrategias de diseño de investigación de proyecto factible, que implican la planificación de escenarios futuros, pueden partir del presente hacia el futuro (perspectiva) o del futuro hacia el presente (prospectiva). Considerando el proyecto propuesto en esta investigación, se determinó que el estudio realizado requería de una planificación desde el futuro hacia el presente.

Hurtado, citando a Barrera (1998:312), señala que la prospectiva consiste en establecer el punto de partida y el objetivo final, una vez determinado este, se procede a establecer una a una las etapas que desde el presente permitirán alcanzar el futuro planteado. También, haciendo referencia a los autores Miklos y Tello, la autora indica que la prospectiva permite “generar visiones alternativas de futuros deseados, identificar los escenarios factibles y determinar las líneas de acción para alcanzar esos futuros deseados”. El estudio prospectivo plantea una visión holística en lugar de una parcial y desintegrada, pues concibe el futuro como una realidad compuesta por múltiples realidades.

Ante la premisa de realizar una serie animada para televisión como base operativa de este Trabajo Especial de Grado, se requirió la ejecución de varias

etapas, que abarcaron desde el diagnóstico de necesidades hasta el plan de ejecución de la producción audiovisual propuesta.

## **2.1. Diagnóstico de necesidades**

Partiendo de la pregunta de si es necesaria una serie para la televisión venezolana con animación digital sobre los cuentos de José Rafael Pocaterra que promuevan la cultura literaria, se estableció un diseño de investigación de tipo no experimental. En vista de que es aquella en la que se observan fenómenos tal y como se dan en su contexto natural, permitió acceder a sujetos pertenecientes al ámbito comunicacional, para conocer la pertinencia de la producción planteada, sin requerir exponerlos a situaciones o estímulos provocados intencionalmente.

Se determinó que la dimensión temporal en la que encaja el diagnóstico es de tipo transversal descriptivo, que según Sampieri y otros (1991:193) tiene “como objetivo indagar la incidencia y los valores en que se manifiesta una o más variables” en un tiempo único. Esto se fijó como consecuencia de que el estudio se aplicaría en una única oportunidad a dos grupos cuyos datos arrojados no serían comparados entre sí, ni requerían de seguimiento alguno a los fines de la investigación.

### **a) Instrumentos de recolección de datos**

Como uno de los instrumentos de recolección de datos se utilizó la entrevista, definida por Rojas (2006:216) como una técnica que se usa en diversos estudios porque su aplicación “permite captar información abundante y básica sobre el problema”. Permite obtener información calificada de personas que tienen experiencia y conocimientos de la problemática a la que se le busca una solución en la investigación.

Para efectos de este trabajo se hizo entrevistas dirigidas que según Pardinás (2005:113) “sigue un procedimiento fijado de antemano por un cuestionario o una guía de la entrevista”. Así esa serie de preguntas son

respondidas por expertos en comunicación y producción de televisión. El análisis de las respuestas aportadas por los entrevistados fue cualitativo.

También se recurrió al recurso de la encuesta, de gran utilidad al “requerir información a un grupo socialmente significativo de personas acerca de los problemas en estudio” (Sabino, 1992:101). Para determinar las conclusiones extraídas de la aplicación de la encuesta, se utilizó el análisis cuantitativo.

Resultó imposible encuestar al total de la población seleccionada de los Comités de Usuarios del Área Metropolitana de Caracas. Por ello, al tratarse de una muestra significativa se aplicó la encuesta por muestreo, cuyos datos arrojados permitieron generalizar a todo el universo de la investigación. Se trató por lo tanto, de que los ítems consultados apelaran a la visión objetiva de los sujetos como veedores organizados de la calidad de la programación televisiva en Venezuela.

Las preguntas se plantearon en base a la Escala de Likert, que para Sampieri y otros “consiste en un conjunto de ítems presentados en forma de afirmaciones o juicios ante los cuales se pide la reacción de los sujetos a los que se les administra” (1991:264). Esta reacción se mide en torno a una serie de puntos que indican cuán de acuerdo está el sujeto en relación a la afirmación planteada.

La encuesta de esta investigación plantea una serie de enunciados en torno a la calidad de la programación televisiva de tipo cultural en Venezuela, para determinar la reacción de los encuestados, se les ofreció tres escalas de opinión: En desacuerdo, Ni de acuerdo-Ni en desacuerdo y De acuerdo.

La utilización de ambos instrumentos de recolección de datos respondió a la necesidad de conocer las actitudes de los usuarios y de los expertos ante la presencia de programación cultural en la televisión nacional y el uso de la animación como herramienta para la promoción de este tipo de contenidos. Buscando corroborar el grado de aceptación que tendría un proyecto audiovisual como el propuesto en este Trabajo de Licenciatura.



## b) Unidad de análisis, población y muestra

La *unidad de análisis* de una investigación corresponde a quiénes serán medidos, tomando en cuenta el problema de la investigación y el objetivo de la misma. En el caso particular de este proyecto, la unidad de análisis se conformó por hombres y mujeres en Venezuela que tienen relación directa con la investigación y la docencia en torno a la Comunicación Social, la producción audiovisual y la evaluación de la programación televisiva nacional, a quienes se les aplicó una entrevista o un cuestionario según el caso.

Según Tamayo y Tamayo, *la población* “es la totalidad del fenómeno a estudiar en donde las unidades (...) poseen una característica común en la cual se estudia y da origen a los datos de la investigación” (1999:114). Asimismo, Hurtado (1997: 79), explica que la población “es el total de los individuos o elementos a quienes se refiere la investigación, es decir, todos los elementos que vamos a estudiar, por ello también se llama Universo”.

Para la aplicación de la entrevista se tuvo en cuenta a la población de expertos en Comunicación Social o en producción audiovisual, que ejercen, en Venezuela, la investigación, la docencia o la práctica laboral en las mencionadas áreas. Mientras que en el caso de la encuesta se tuvo en cuenta por población a los representantes de los Comités de Usuarios adscritos a la Comisión Nacional de Telecomunicaciones (CONATEL) registrados en el Área Metropolitana de Caracas.

Una vez conocidas la unidad de análisis y las poblaciones, se definieron las muestras a las que se aplicaron los instrumentos de recolección de datos planteados. La *muestra* de una investigación es “una parte del todo que llamamos universo y que sirve para representarlo” (Sabino, 2002: 83). Gabaldon complementa, afirmando que “la muestra es obtenida con el fin de investigar, a partir del conocimiento de sus características particulares, las propiedades de una población” (1969:9).

Se utilizaron muestras no probabilísticas, también llamadas muestras dirigidas que, para Sampieri y otros, “selecciona sujetos ‘típicos’ con la esperanza

de que serán casos representativos de una población determinada” (1991:231). El autor y sus colaboradores plantean como una desventaja de este tipo de muestra, su alto grado de arbitrariedad, ya que todos los sujetos de la población no tienen la misma probabilidad de ser elegidos, pues esto depende de la decisión del investigador, lo cual no permite calcular el nivel de confianza de los resultados.

Sin embargo, continúan los autores, una muestra no probabilística resulta útil y válida en aquellos estudios que no necesitan “tanto de una representatividad de elementos de una población, sino de una cuidadosa y controlada elección de sujetos con ciertas características” (1991:231). Siendo ese el caso del presente proyecto, en el que se requiere la opinión de personas calificadas e involucradas con el hecho comunicacional televisivo actual, debido a que se quiere corroborar la necesidad de realizar una producción audiovisual como la planteada en este Trabajo Especial de Grado.

En torno a la aplicación de la entrevista, se utilizó la muestra de expertos, seleccionando a un pequeño grupo conformado por investigadores y docentes de la comunicación social, así como productores audiovisuales, todos avalados por su trayectoria, seleccionados, además, por su disponibilidad al momento de establecer contacto. Siendo estos:

- Antonio Pasquali, comunicólogo, profesor jubilado y escritor.
- Elisa Martínez, profesora de la cátedra de Televisión y actual coordinadora de Trabajos de Grado y Pasantías en la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello.
- Manuel Sáinz, profesor del Departamento de Ciencias Audiovisuales de la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela y periodista. Se desempeñó como productor audiovisual en diversos medios.
- Henrique Lazo, locutor, director de cine y teatro, productor de televisión, actor y músico. Hizo una maestría de animación en la Escuela de Cine de Londres.

Por otra parte, la muestra a utilizar para las encuestas será del tipo de sujetos-tipo que, a saber de Sampieri y otros (1991), es frecuente utilizarlos en

investigaciones experimentales, en las que lo más importante no es la cantidad o la estandarización de las informaciones recibidas, si no su calidad y profundidad. La selección de esta muestra obedece a que los Comités representan a los usuarios y usuarias que consumen televisión, siendo también los responsables civiles de que las legislaciones en esta materia se estén cumpliendo.

En el caso particular de la investigación planteada para este Trabajo de Licenciatura, el uso de la encuesta no permite indagar profundamente en las opiniones de los encuestados, pero la muestra de sujetos-tipo también es utilizada en “estudios motivacionales, los cuales se hacen para el análisis de las actitudes y conductas del consumidor” (Sampieri y otros, 1991:232). Tal descripción se ajusta al objetivo del instrumento a aplicar, ya que se busca conocer la actitud de los representantes de los Comités de Usuarios ante cierto tipo de programación televisiva.

El trabajo en base a muestras no probabilísticas, en el caso de las encuestas, surgió luego de evaluar el listado de Comités de Usuarios del Área Metropolitana de Caracas -66 en total-, resultando que algunos de ellos habían dejado de existir para el momento de la investigación, mientras que fue imposible contactar a otros Comités a través de los teléfonos o correos electrónicos del listado oficial, obtenido en CONATEL.

Por lo tanto, partiendo de que la totalidad de Comités era menor a la reflejada en la base de datos, se consideró ideal seleccionar entre ellos una cifra aproximada del 15%, habiendo contactado así a diez Comités, para entrevistar a uno de sus representantes. El método de selección de la muestra fue la *tómbola*, que consiste en numerar los elementos muestrales, depositar en un envase una ficha por cada uno de ellos e irlos seleccionando al azar según la cifra necesaria. Así, se aplicó el procedimiento, tomando una nueva ficha, cada vez que fue imposible establecer contacto con alguno de los primeros diez Comités sustraídos.

Los Comités cuyos miembros pudieron ser encuestados fueron los siguientes: Comité de Usuarios Conexión Cultural, Asociación Civil Accesibilidad para Todos (ACAT), Comité de Usuarios Amistad y Solidaridad, Grupo de Defensa Psicológica, Comité de Usuarios Te Oigo, Te Veo y Te

Monitoreo, Organización de Observadores Críticos de la UCV, Sucre en Defensa por una Comunicación Social, Comité de Usuarios de San Agustín del Norte, Comité de Usuarios Visión Objetiva y Comité de Usuarios y Usuarías de Derechos de Telecomunicación.

## **2.2. Estudio de factibilidad**

Esta etapa del proceso metodológico resultó esencial para concretar la viabilidad de desarrollar la producción de la serie animada propuesta en este proyecto, pues permitió optimizar los recursos empleados en la misma.

### **a) Factibilidad técnica**

Cuando se inició el estudio de alternativas para llevar a cabo la propuesta de la serie animada para televisión se había previsto su desarrollo con la técnica de stopmotion. Una vez realizadas algunas pruebas de modelado de personajes, se concluyó que si bien la técnica cumplía con los requisitos estéticos de los cuentos, en especial del correspondiente al cortometraje piloto, *La i latina*, su ejecución requería de materiales, recursos humanos, económicos y de tiempo con los cuales no se contaba.

Por ello, luego de diversas evaluaciones y recomendaciones de profesionales del diseño gráfico, se decidió recurrir a la animación digital bidimensional. Esta técnica ha probado su utilidad comunicacional porque se utiliza frecuentemente en producciones animadas para televisión; en relación al cuento *La i latina*, permitió plasmar su estética y su práctica se ajustó a las limitaciones de tiempo y dinero con que contaban las productoras.

Una vez definida la técnica, se constató la disponibilidad de los requisitos técnicos, tanto materiales, como humanos. Sólo se debía contar con profesionales en diseño gráfico y en edición de audio, y con personas que pudiesen prestar su voz para el doblaje, además de los conocedores en producción audiovisual, cargos

ocupados desde el inicio por quienes realizaron este proyecto de Trabajo Especial de Grado.

El equipo de producción quedó conformado por: María Fernanda Campo, diseño a mano de los personajes; Elysmar Rendón, digitalización de personajes, diseño de fondos y animación; Peter Bello, grabación y post-producción de audio; y Scarle García y María Fernanda Torres, guión, producción y dirección.

En cuanto a los requisitos materiales, se disponía por parte de los profesionales con los equipos de computación y audio necesarios. Se decidió utilizar el software de animación Flash, por ser éste el más conocido y de más fácil aplicación. También se contaba con el acceso a un estudio de grabación para el doblaje de voces.

Continuamente se realizaron evaluaciones del rendimiento técnico, para poder confirmar la idoneidad tanto de la técnica, como del software y los profesionales con que se inició la producción del cortometraje piloto. De este modo se pudo prever y reparar con tiempo cualquier falla en la selección, así como hacer los cambios correspondientes al producto animado antes de su culminación.

#### **b) Factibilidad económica y financiera.**

Por tratarse de una producción independiente, ideada inicialmente con fines académicos, la serie de cortometrajes animados se planteó como de bajo presupuesto, sin dejar de lado su naturaleza ambiciosa. Se consideraron los recursos de quienes plantearon la propuesta y además se tomó en cuenta la situación general de la economía venezolana, procurando que la producción resultara financieramente viable y atractiva para los medios televisivos a los que luego se les pudiese presentar.

Las inversiones requeridas para la realización de la propuesta audiovisual, en especial para el piloto *La i latina*, fueron posibles gracias al autofinanciamiento de las productoras. En tal sentido, se propuso reducir los costos tanto como fuese posible. Ello se logró al contactar a profesionales conocidos previamente en

instancias personales, quienes se involucraron emocionalmente con el proyecto y redujeron sus honorarios, sin que ello repercutiera en la calidad de su trabajo. En las mismas circunstancias, se buscó que quienes aportaran sus voces para el doblaje lo hicieran de manera gratuita.

### **c) Factibilidad social**

La propuesta de producir una serie de cortometrajes animados para televisión, basados en cuentos del escritor venezolano José Rafael Pocaterra, nació de una preocupación de tipo social por parte de las proponentes. Dado el alcance de la televisión en la población venezolana, se consideró pertinente utilizar las bondades del medio para ofrecer contenidos que bajo una estructura entretenida, promuevan elementos culturales, tanto de las bellas artes, como de las tradiciones populares. La necesidad social de realizar la serie se determinó gracias a la aplicación de las entrevistas y encuestas.

## **2.3. Plan de ejecución de serie de cortometrajes animados**

Una vez determinada la necesidad de realizar una serie de cortometrajes animados para televisión basados en cuentos de José Rafael Pocaterra, y evaluada la factibilidad de ejecutar el proyecto, se procedió a implementar el plan para realizar el mismo. Se tomó en cuenta las etapas del proceso de producción de una animación 2D, planteadas en el Marco Teórico este Trabajo Especial de Grado, dividiéndolas en Pre-producción, Producción y Post-producción.

### **a) Pre-producción**

Lo primero que se realizó fue el desarrollo de la idea. De antemano se sabía que se buscaba adaptar cuentos de escritores venezolanos para convertirlos en cortometrajes animados, ello redujo el rango de búsqueda durante lo que se conoce como investigación documental. Para Febrero de 2010 se había definido la

obra *Cuentos Grotescos* de José Rafael Pocaterra, como la elegida para ser adaptada al formato audiovisual televisivo.

Posteriormente, se escogieron los cuatro cuentos que formarían parte de la serie de cortometrajes animados utilizando como principal criterio las propiedades visuales de los mismos, tales como las acciones, las descripciones detalladas, las locaciones y los rasgos físicos de los personajes, entre otros detalles. Igualmente se consideró el contenido socio-cultural plasmado en los cuentos. Una vez leída toda la compilación, se seleccionaron los cuentos: *El Rosal de la Cascabel*, *Los Come-muertos*, *El Aerolito* y *La i latina*; tomando éste último para su producción como cortometraje piloto.

Se procedió luego a crear los perfiles de los personajes y a desarrollar las adaptaciones bajo la tipología de la transposición, en vista de que se buscaba ser lo más fiel posible a la obra original, por el carácter divulgativo de la propuesta. Pero se tuvo en cuenta que el cambio de formato implicaba modificaciones en algunos elementos de las historias.

En el caso particular de la pre-producción del piloto *La i latina*, se realizó una investigación documental a través de la Web, para obtener fotografías que dieran cuenta de la forma de vestir, peinarse y del mobiliario de la época a la que remite el cuento, que es aproximadamente la década de 1920. Sin demora, se encargó el diseño a mano de los personajes a la diseñadora gráfica María Fernanda Campo y se acordó que el diseño escenográfico se realizaría directamente de forma digital, utilizando las imágenes obtenidas en la investigación mencionada.

Una vez conocido el aspecto de los personajes, se realizó el storyboard basado en el guión técnico que se asumió como definitivo, luego de haber sido revisado por varias personas conocedoras de la materia. Con ello se tenían los elementos necesarios para iniciar la producción, toda vez que se había conformado el equipo de producción y establecido los costos de la siguiente etapa y las condiciones del contrato.

## **b) Producción**

En este nivel del proceso se contó con las habilidades de la diseñadora gráfica Elysmar Rendón, quien elaboró los escenarios y fondos, vectorizó y colorizó los personajes previamente diseñados; y procedió a elaborar las secuencias de la animación.

Durante la producción se realizaron varias pruebas para evaluar la calidad de la animación y realizar los cambios necesarios para el mejor desarrollo de la misma. Así se conoció que algunas narraciones eran muy largas y entorpecían la fluidez de las secuencias, mientras que otras eran innecesarias y se sustrajeron de las escenas.

Se realizó también el doblaje de voces, para ello se contó con el apoyo del ingeniero de audio Peter Bello, quien incluyó el aporte de sus equipos de grabación en el presupuesto de edición de audio.

## **c) Post-producción**

Durante la última etapa del proceso de producción del cortometraje piloto *La i latina*, Elysmar Rendón corrigió junto con las productoras/directoras el material animado. Se seleccionaron las fuentes con las que se identificarían los títulos y los créditos, para que se procediera a su inclusión dentro del piloto. Tras ello, la diseñadora aplicó los efectos especiales a la animación.

Una vez listo todo el material en video con las voces incluidas, se agregó la música y los efectos sonoros, procurando que en realidad cumplieran su función de intensificar las emociones que se buscó plasmar en *La i latina*.

Por último, se realizó una muestra privada a familiares y amigos, para conocer su opinión acerca del cortometraje, tanto en el aspecto estético y técnico, como el contenido narrativo. Así se pudo tener un primer acercamiento al nivel de aceptación que tendría el público, al tiempo que se pidió una observación crítica que pudiera detectar errores en la producción, de modo tal que se pudiesen corregir antes de la entrega formal del Trabajo Especial de Grado.



## CAPÍTULO IV

### ANÁLISIS DE GRÁFICOS Y RESULTADOS

#### 1. Análisis de resultados

Después de aplicar los instrumentos de recolección de datos, se han recopilado los resultados de ellos para determinar la necesidad de producir una serie de cortometrajes en animación digital para televisión basados en cuatro cuentos del escritor José Rafael Pocaterra, con el fin de promover la cultura literaria de Venezuela.

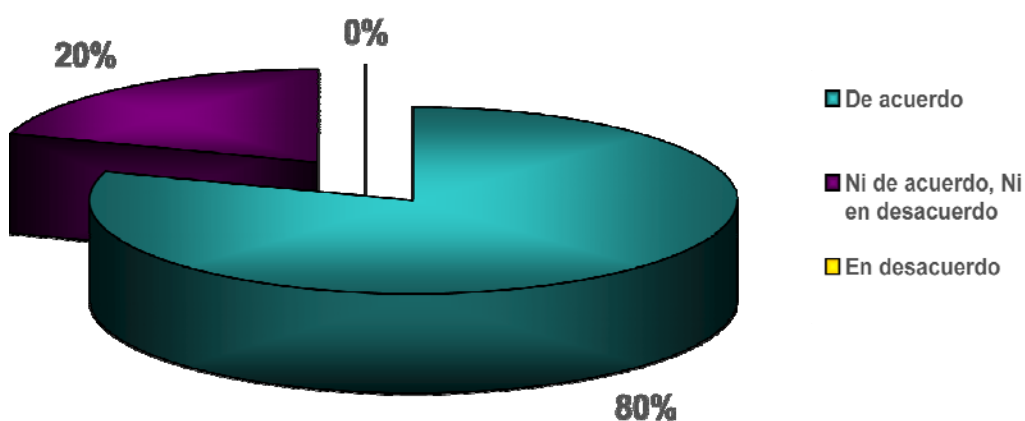
Los instrumentos de recolección de datos aplicados en esta investigación fueron la entrevista dirigida respondida por cuatro expertos en la investigación, docencia de Comunicación Social y producción de televisión. También se utilizó la encuesta con preguntas propuestas bajo el modelo de Escala de Lickert suministrada a los miembros de diez Comités de Usuarios del Área Metropolitana de Caracas.

De esta manera, las derivaciones de la encuesta y las entrevistas fueron un soporte de gran utilidad para percibir claramente la necesidad de cultura entretenida en las parrillas de programación, y mucho más cuando se trata de la difusión de literatura venezolana en la pantalla chica.

#### 1.1. Resultados de las encuestas

A continuación se presenta el análisis de gráficos y resultados de la encuesta aplicada a la muestra del 15% de los Comités de Usuarios del Área Metropolitana de Caracas:

**Gráfico 1: Cobertura de la literatura venezolana en los medios de comunicación del país.**

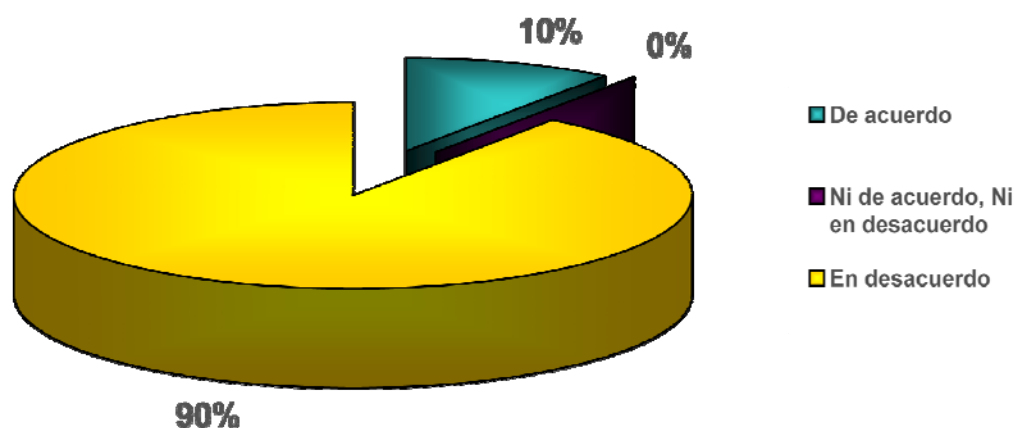


Fuente: Datos propios de la investigación

**Ítem 1:** Los medios de comunicación deben dar cobertura a la literatura de Venezuela.

En el primer ítem del cuestionario se hace referencia a la cobertura que los medios de comunicación social le deben dar a la cultura literaria en Venezuela, un 80% de los encuestados respondió estar de acuerdo con que los medios deban tener programas culturales en su haber. Un 20% expresó no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo con el planteamiento y nadie estuvo en desacuerdo.

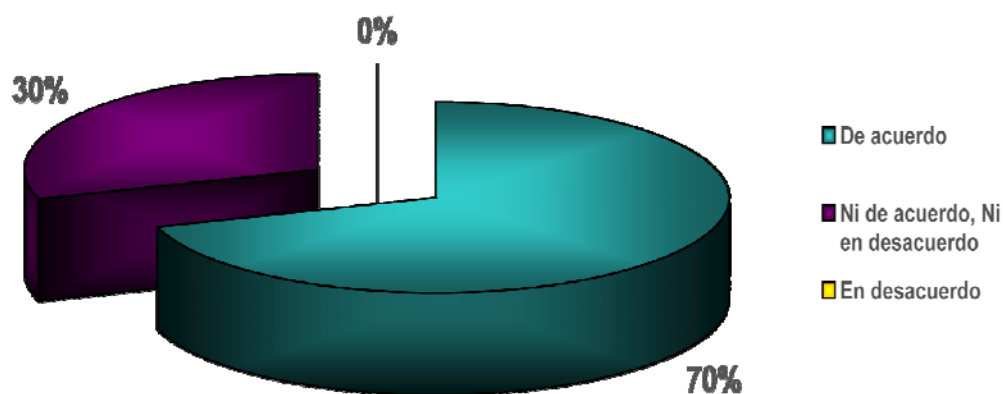
**Gráfico 2: Oferta de espacios que promuevan la cultura literaria en los canales nacionales.**



Fuente: Datos propios de la investigación

**Ítem 2:** Las parrillas de programación de los canales de televisión nacional ofrecen suficientes espacios que abordan la cultura literaria venezolana.

Al cuestionar a los encuestados sobre si la oferta de espacios que promuevan la cultura literaria en las televisoras es suficiente, se obtuvo un 10% de acuerdo con que las parrillas de programación tienen programas de cultura literaria. A diferencia de una mayoría de 90% que se encuentra en desacuerdo con esta afirmación. Lo que permite evidenciar que por parte del público se percibe una amplia carencia de espacios televisivos con contenidos de cultura literaria.

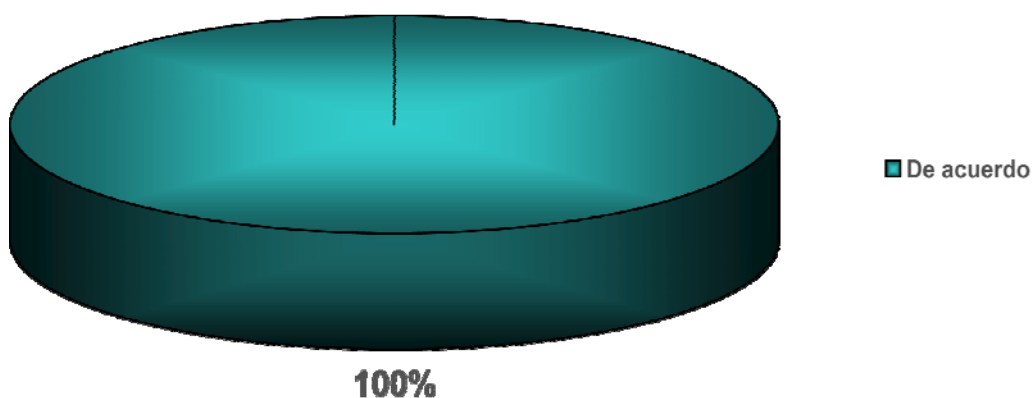
**Gráfico 3: Búsqueda de contenidos culturales por parte de los usuarios.**

Fuente: Datos propios de la investigación.

**Ítem 3:** Los usuarios sintonizan los canales de televisión en busca de contenidos culturales.

Sobre la sintonía de programas culturales por parte de los usuarios de los canales nacionales, un 70% de los encuestados respondió estar de acuerdo con que los televidentes buscan contenidos culturales. Un 30% respondió no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo con este planteamiento por la diversidad de motivos por los que los usuarios se acercan a la televisión.

**Gráfico 4: Éxito de la cultura entretenida dentro de la televisión.**

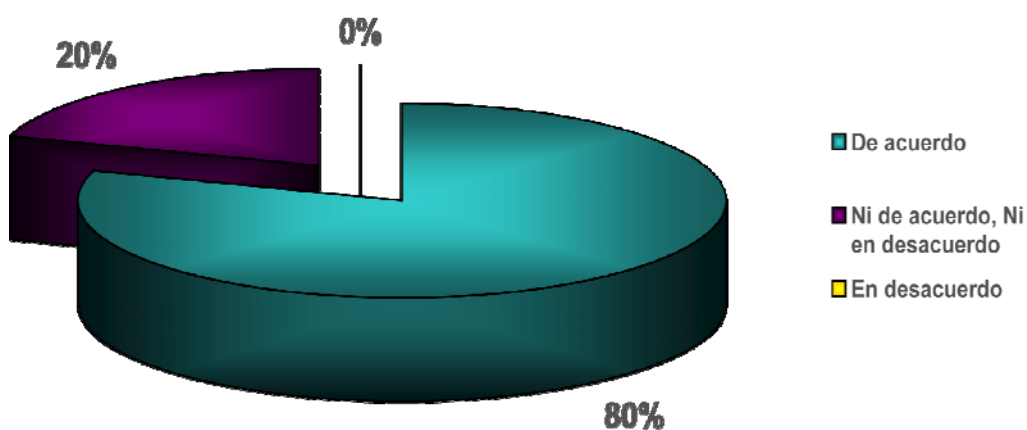


Fuente: Datos propios de la investigación

**Ítem 4:** Un programa que transmita cultura de manera entretenida puede ser exitoso dentro de la televisión nacional.

El gráfico anterior está conformado por la respuesta de los encuestados que, de manera unánime (100%), aseguraron estar de acuerdo con que un programa que transmita cultura que entretenga puede ser exitoso dentro de las televisoras nacionales. Esto demuestra que al público le gusta que los programas sean entretenidos independientemente de los temas a tratar, sobre todo si son de contenido cultural.

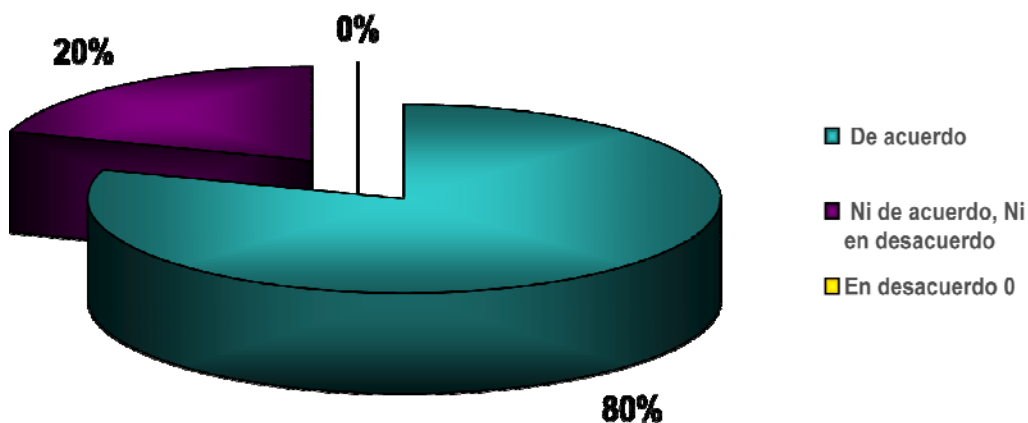
**Gráfico 5: Uso de la animación digital para acercar la literatura al espectador.**



Fuente: Datos propios de la investigación

**Ítem 5:** La animación digital es una técnica que hace más cercana la literatura al espectador.

Ante el hecho de que la animación digital permita acercar la literatura a los televidentes, un 80 % de los encuestados se mostró de acuerdo con la utilidad de tal técnica audiovisual. Sólo un 20% no fijó posición al no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo. Sin embargo ninguno de los encuestados desestimó por completo el uso de la animación digital para el objetivo planteado.

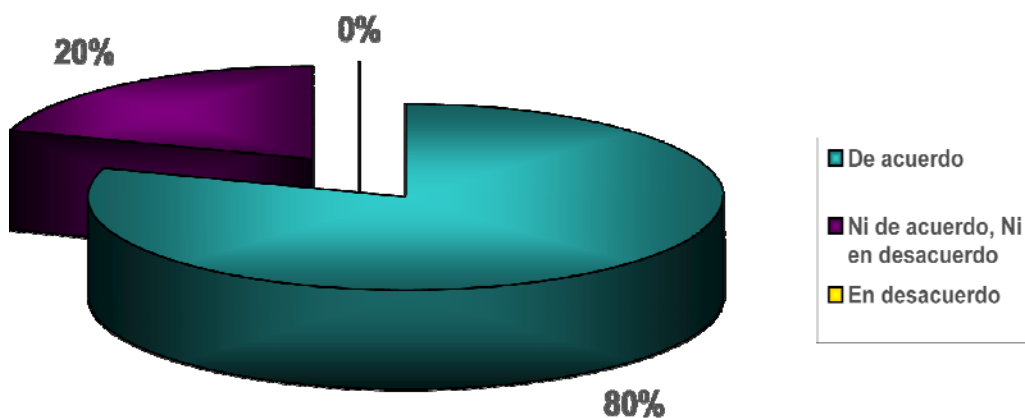
**Gráfico 6: Impacto de la adaptación de cuentos en el espectador**

Fuente: Datos propios de la investigación.

**Ítem 6:** La adaptación de cuentos es la mejor forma de llevar cultura literaria al espectador y crear mayor impacto en este.

El Gráfico 6, muestra como un 80% de los encuestados aseguró estar de acuerdo con que la adaptación de cuentos es ideal para llevar literatura a la televisión y generar mayor impacto en los espectadores. Mientras que un 20% admitió no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo, debido a la variedad de formatos en los que se pueden presentar contenidos literarios en televisión.

**Gráfico 7: Necesidad de un espacio que exponga los aportes literarios venezolanos**



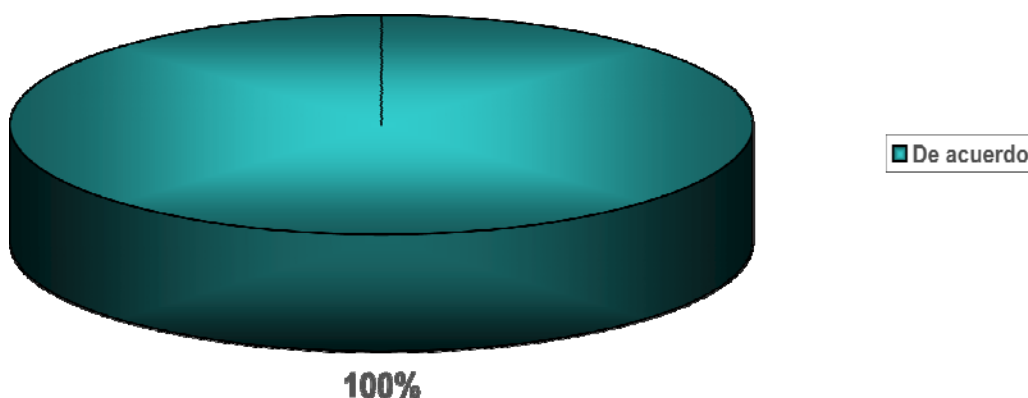
Fuente: Datos propios de la investigación

**Ítem 7:** Dentro de la programación televisiva venezolana, es necesario un espacio que exponga los aportes literarios venezolanos.

Frente al planteamiento de si es necesario un espacio que promueva la literatura venezolana en la televisión nacional, el 80% de los encuestados estuvo de acuerdo con que existe tal necesidad. Por otra parte, sólo el 20% dijo no estar ni de acuerdo ni en desacuerdo con que en Venezuela apremie la difusión de espacios con contenidos literarios, resultando un porcentaje mucho menor al que opina estar de acuerdo. Además ninguno de los entrevistados negó por completo que no exista tal necesidad.



**Gráfico 8: Necesidad de programas culturales interesantes y creativos, que compitan con los ofrecidos por la televisión por suscripción**



Fuente: Datos propios de la investigación

**Ítem 8:** La televisión nacional venezolana necesita de programas culturales interesantes y creativos, que le permitan competir con los ofrecidos por la televisión por suscripción, tanto nacional como internacional.

En relación al planteamiento ofrecido en el ítem 8 de la encuesta, el 100% de los participantes admitió que en el país se deben difundir programas de contenido cultural en televisión nacional abierta, que sean interesantes y entretenidos, para que así resulten suficientemente atractivos como para competir con aquellos ofrecidos por las televisoras de suscripción y que gozan de una amplia aceptación del público venezolano.

## 1.2. Resultados de las entrevistas

Del total de preguntas contenidas en las entrevistas realizadas (ver Anexos), se seleccionaron las respuestas más resaltantes y oportunas ofrecidas por los entrevistados.

### 1.- ¿Cree usted que una de las obligaciones de la televisión es transmitir contenidos culturales? ¿Por qué?

Respecto a esta pregunta, el comunicólogo **Antonio Pasquali** aseveró que “la TV es toda cultura, en tanto que medio, en tanto que código empleado, en tanto que canal y en tanto que contenidos: todo en ella es artefacto y ciencia humana, luego cultural. De adoptarse una concepción restrictiva de Cultura, como conjunto de actividades portadoras de valores prevalentemente estéticos, entonces la respuesta sería positiva por cuanto las actividades estéticas son parte constitutiva de la esencia y la praxis del hombre, y la TV estaría en la obligación cultural de asignarle su cuota-parte de espacio y programación. Esto vale genéricamente hablando, porque si se tratara de un canal no generalista sino temático, esa obligación no subsistiría”.

El deber de la televisión de emitir contenidos culturales también está respaldado por la opinión del periodista **Manuel Sáinz** quien cree que no sólo “es una obligación, desde el punto de vista moral sino desde el punto de vista legal: la Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión lo exige. Se tiene que difundir un porcentaje importante, determinado y en horarios precisos de contenidos educativos y por lo tanto culturales”. Por su parte, el productor de radio, televisión y cine, **Henrique Lazo** considera que le “gusta más bien decir que es un deber o una opción... Ahora, me encantaría que hubiera programas culturales buenos, inteligentemente hechos, que sean atractivos, no que sean un fastidio. Porque aquí (en Venezuela) hay la connotación de que lo que es cultural es fastidioso, quizás por los antecedentes de programas culturales malos y muy fastidiosos, (todo) porque como hay una ley que obliga (a los medios), ellos

transmiten cualquier cosa para cumplir con la ley, en vez de cumplir con la audiencia”.

**2.- Tomando en cuenta que la televisión debe promover la cultura, ¿encuentra necesario incluir adaptaciones literarias dentro de la programación televisiva?**

Las adaptaciones literarias han sido de gran utilidad para hacer programación en la televisión desde sus inicios. Ante esto, la profesora de la cátedra de televisión en la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello, **Elisa Martínez** afirmó que “la literatura puede ser perfectamente adaptada a la televisión” permitiendo llevar diversos textos a un amplio público. Hecho que ratifica el profesor de la Universidad Central de Venezuela, **Manuel Sáinz** quien agregó que “hubo un momento muy interesante dentro de la televisión venezolana donde se hablaba de la telenovela cultural (en donde) se hicieron adaptaciones de Rómulo Gallegos y de los grandes de la literatura venezolana. Además, con muy buen rating y muy buena receptividad de parte del público porque ocurre algo con estos autores venezolanos: nosotros nos vemos reflejados en lo que ellos presentan. Eso en definitiva, yo creo que eso tiene mucho que aportar a lo que es el ideario y a lo que es el fortalecimiento de nuestra identidad cultural”.

**3.- ¿Cree usted que José Rafael Pocaterra es uno de los exponentes de la literatura venezolana cuyas obras deben ser llevadas a la televisión?**

Ante esta interrogante, el profesor y periodista **Manuel Sáinz** aseguró que en Venezuela “tenemos muchísimos autores con calidad y nivel, además de José Rafael Pocaterra, que deben ser llevados a la televisión, que se deben difundir masivamente porque esa es una de las ventajas de la televisión. En un país como Venezuela consideras un súper bestseller a un libro con un tiraje de cien mil ejemplares. En cambio, difundes un programa en televisión con un rating regular y se está hablando que ese programa lo vieron, de repente, 5 o 6 millones de

personas. Entonces se fija allí el alcance que puede tener un medio de comunicación masiva como es la televisión”. Por su parte, **Antonio Pasquali** ratifica que la obra de José Rafael Pocaterra debe ser llevada a la pantalla chica “comenzando por sus escritos de mayor compromiso político”.

#### **4.- ¿Considera a la animación como una técnica factible para la difusión de contenidos literarios en televisión?**

A lo largo de su desarrollo, han sido diversos los usos que se le han dado a la animación. Frente a las posibilidades que esta técnica audiovisual puede ofrecer a la difusión televisiva de programas literarios, la docente **Elisa Martínez** lo considera un hecho factible, pero se muestra poco esperanzada; pues considera que “la animación bien realizada es sumamente costosa y exige un trabajo de producción minucioso, y no sé si es el formato más adecuado para la situación actual de la televisión venezolana”.

Contrario a lo que la profesora Martínez expresa, **Manuel Sáinz** ofrece un panorama económicamente más favorable, para él “la animación es maravillosa porque (...) te permite no tener límites cuando se va a crear. Los actores, además, no te cobran tan caro. Entonces es una buena posibilidad”. En cuanto al éxito de difundir obras literarias en el formato animado, el periodista trae a colación las producciones más reconocidas de Disney, extraídas de cuentos clásicos y destaca la libertad creativa de la animación para mantener la estrecha relación que existe entre el texto literario y su lector.

“La literatura tiene un elemento mágico y es que cuando se lee un libro uno se imagina las cosas. Cada quien se hace la película en su cabeza y se imagina a los protagonista de una forma determinada. Si se lleva a un film con actores de la vida real, puede que estén por debajo de las expectativas individuales. Pero cuando se utilizan las animaciones se tiene una posibilidad extraordinaria porque no se tiene límites. Sería una excelente idea difundir la literatura de José Rafael Pocaterra en dibujos animados”, aseguró Sáinz.

## 2. Consideraciones generales del análisis de resultados

Luego de aplicar los instrumentos de recolección de datos y analizar los resultados obtenidos, se han encontrado opiniones favorables a la realización de la propuesta de una serie de cortometrajes animados para televisión basados en cuatro cuentos del escritor venezolano José Rafael Pocaterra.

En primer lugar, la encuesta aplicada a los miembros de los Comités de Usuarios del Área Metropolitana de Caracas permitió conocer que el público venezolano está interesado en acceder a programas culturales dentro de la parrilla programática de la televisión nacional, aunque estos sean a los que menos se les da cabida actualmente, según la percepción de los encuestados.

Sin embargo, se requiere de ciertas condiciones que permitan que los espectadores se sientan más interesados por estos contenidos, por ello las producciones culturales, más aún aquellas enfocadas en promover la literatura, deben presentarse de forma atractiva y entretenida, ya que el entretenimiento es uno de los principales motivos por los que los usuarios recurren a la televisión.

Una alternativa creativa para presentar contenidos literarios en la pantalla chica es la representada en las adaptaciones para producciones animadas. Tal propuesta contó con la aprobación de la mayoría de los encuestados y entrevistados. Tiene que ver con que la animación resulta atractiva para públicos de todas las edades y una adaptación audiovisual permite llevar una obra literaria a millones de televidentes y resulta valiosa para dar a conocer tal obra ante públicos analfabetas.

De este modo, la propuesta planteada en este Trabajo Especial de Grado, además de atender a la necesidad latente de incluir espacios televisivos con contenidos culturales dentro de la programación televisiva nacional. Ello serviría de base para dar a conocer de forma entretenida, no sólo el legado de José Rafael Pocaterra, sino el de otros escritores venezolanos, desde los más notables hasta los más actuales.

## CAPÍTULO V

### LA PROPUESTA

#### **Presentación**

La serie de cortometrajes animados *Los Grotescos*, basados en cuentos de José Rafael Pocaterra, plantea incentivar la literatura como parte de la cultura venezolana, en la televisión nacional. Esta producción y la necesidad de la misma están respaldadas por los resultados obtenidos a través de los dos instrumentos metodológicos aplicados con anterioridad. Responde también a la normativa legal vigente en materia audiovisual, como lo es la Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión.

El objetivo principal de la serie es transmitir cultura venezolana –en este caso particular, la obra del escritor José Rafael Pocaterra- mediante una forma distinta como lo es la animación y llegar al público que por diversos motivos no tenga acceso a la literatura en su formato original. Otro de los propósitos es presentar una alternativa innovadora y creativa que demuestre que se puede transmitir cultura en televisión de forma entretenida.

#### **Ficha Técnica**

Nombre del programa: Los Grotescos.

Tipo de programa: Serie de cortometrajes animados.

Técnica: animación digital 2D.

Duración: entre 3 y 10 minutos.

Horario: supervisado, en el bloque de 7 a 8 de la noche.

Frecuencia: semanal.

Medio por el cual se transmitirá: un canal de televisión nacional de señal abierta, de variedades o especializado en cultura.

Público al que va dirigido: todo público con especial interés en adolescentes y jóvenes.

Producción: Scarle García y María Fernanda Torres.

Dirección: Scarle García y María Fernanda Torres.

Animación: Elysmar Rendón.

Edición de audio: Peter Bello.

## Presupuesto

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNIDAD (BS.F.)	COSTO (BS.F.)
Reproducción de guiones	10	20,00	200,00
Diseño de personajes y escenografía	1	400,00	400,00
Ilustración, colorización y animación	1	4.000,00	4.000,00
Post producción de audio y video	1	2.000,00	2.000,00
Autenticación de contrato por prestación de servicios	2	100,00	200,00
Alquiler de estudio de grabación	2,5hrs	60,00	150,00
Doblaje de voces	2,5hrs	Gratuito	00,00
Gastos de transporte	Varios	200,00	200,00
Discos DVD	6	5,00	30,00
<b>TOTAL</b>			<b>7.180,00</b>

**NOTA IMPORTANTE:** Este Trabajo Especial de Grado tiene dos tomos a efectos de la producción. En el Capítulo V, del Tomo 1, se expone la presentación, ficha técnica, presupuesto y la Biblia de la Serie. Asimismo, en el Tomo 2 se repite esta información, anteriormente dicha, más los cuatro guiones literarios de los cortometrajes, la tridimensionalidad de los personajes y el guión de técnico del episodio piloto *La i Latina* con su respectivo diseño de personajes.

La Biblia de la Serie *Los Grotescos*





### Concepto

La serie Los Grotescos se enmarca en la transición entre los siglos diecinueve y veinte venezolanos. Se basa en los cuentos de José Rafael Pocaterra, La i Latina, El Aerolito, Los Come Muertos y El Rosal de la Cascabel, cuyos contenidos reflejan el modo de vida de la época, con sus prejuicios, valores y creencias; sin pretender disfrazarlos con sutilezas.

Los personajes atraviesan por situaciones dramáticas, que en su resolución siempre dejan moralejas. El amor, la amistad, la solidaridad, la familia, el respeto, la sabiduría, la superstición y los estereotipos son parte de las temáticas tratadas en la serie, que son presentadas en un formato atractivo para todo público, con personajes que de una u otra forma sean espejo de las audiencias contemporáneas e inviten a la reflexión, pues sus vivencias no escapan de la realidad actual.

### Tono

No hay finales felices. No se pretende llegar al melodrama. No hay personajes fantásticos, perfectos o bellos. Pero resultan atractivos por ser comunes, haciendo de lo cotidiano algo fantástico y conmovedor.

### Actitud

Los protagonistas no intentan cambiar el mundo, no hay héroes. Ellos aceptan sus vidas tal como son, enfrentan sus problemas y tratan de salir adelante a pesar de las adversidades.

### Técnica

La serie Los Grotescos está realizada enteramente en animación digital 2D, combinando las técnicas de dibujo con elementos fotográficos. Ello marca el estilo visual de los cortometrajes. Para su realización se ha utilizado el software de animación Flash.

### Género

Serie animada dramática.

### Duración

De 3 a 10 minutos

### Target

Todo público con especial interés en adolescentes y jóvenes. Sin distinción marcada de estrato socio-económico.

### Escenografía

Las historias se desarrollan en la ciudad de Caracas y pueblos del Estado Carabobo, en la Venezuela de 1920. Es una época llena de precariedades, aún el país no se ha modernizado y se mantienen en pie las mismas estructuras típicas de la época colonial; además de algunos rancheríos en las afueras de los pueblos.

Para quienes tienen mayor poder adquisitivo resulta más fácil mantener las viviendas en perfecto estado, pero para otros es una tarea cuesta arriba. Por ello, algunas locaciones reflejan el abandono involuntario de sus habitantes, debido a la falta de recursos. Algunos escenarios muestran ambas realidades, mientras que otros sólo dejan ver la miseria de sus personajes, quienes por diversas razones se ven obligados a vivir en hogares improvisados al margen de la sociedad.



### La i Latina

#### Trama

Felipe es un niño travieso que va por primera vez a la escuela. Allí debe adaptarse a sus compañeros y a su maestra, de la que un día llega a burlarse. Cuando por fin Felipe entiende que se ha portado mal y que aprecia a su maestra, ella enferma y muere. Felipe debe enfrentarse por primera vez a la idea de la muerte, pero en el proceso comprende que su maestra nunca le guardó rencor.



### La i Latina

#### Personajes

Felipe es un niño inquieto e imaginativo de 7 años que vive en Caracas junto a su Abuela paterna y su madre. Son una familia acomodada, en la que se ha conformado un matriarcado, encabezado por la Abuela, debido a su temprana viudez y a que la situación política del país ha encarcelado y exiliado a sus dos hijos.

La Maestra entra en la vida de Felipe como su institutriz, pero también como la primera representación para el niño de una mujer débil y desprotegida, cuya imagen difiere de la entereza proyectada por su abuela y su madre. A pesar de su apariencia poco vigorosa, la Maestra ha sido por años la encargada de mantener la casa heredada de sus padres y a su hermano alcohólico, Ramón María, quien no la respeta y además representa una amenaza para Felipe y los otros niños de la escuela.

Esos otros niños, son Martica, una linda niña rubia, de 7 años, hija de una familia de alemanes, cuyo padre se dedica a la herrería. Martica es engreída pero noble, por ello no tolera las burlas y las impertinencias de Felipe hacia la Maestra. Le acompañan las Hermanitas Rizar, unas trillizas pelirrojas de 8 años, que se ríen de las travesuras de sus compañeros. Completa el cuadro, Totón, un gordito inocente y travieso de 7 años.

### El Aerolito

#### Trama

María y Alfonso no están casados pero viven junto a su pequeño hijo Alfonsito una vida de lujos y grandes fiestas. Alfonso abandona a María y cinco años más tarde ella vive pobremente, trabajando duro para mantener a su hijo. En Nochebuena, María revive en recuerdos su vida junto a Alfonso, pero debe enfrentar la crudeza de ser pobre y no poder darle un regalo de navidad a Alfonsito.

#### Personajes

María es una joven de 23 años, que parte de Los Teques hacia Caracas en busca de una vida mejor. Allí conoce a Alfonso, un joven adinerado, cuya familia le permite complacer sus caprichos amorosos, con la condición de que tarde o temprano se case con una mujer de su misma clase. María y Alfonso tienen un hijo, al que llaman Alfonsito, y juntos viven una vida feliz, de lujos, con la única carencia de un acta matrimonial.

Pasados los años, María se encuentra sola criando a su hijo y envuelta en precariedades se enfrenta a la poca solidaridad de quienes la rodean, en especial del vendedor de la juguetería. Sin embargo, sus vecinos, los Hellrich, quieren ser amables con su hijo, pero ella no lo permite.

### Los Come Muertos

#### Trama

Junto al cementerio del pueblo, en una casita miserable, vive Giuseppe padre junto a sus dos hijos y su pequeña hija. Los cuatro deben soportar las burlas y el rechazo de la gente, especialmente de unos niños que un día atacan la casa a pedradas. Juan, uno de los niños golpea con una piedra a la hijita de Giuseppe y se da cuenta del error que ha cometido.

#### Personajes

La familia Giuseppe vive a las afuera de Naguanagua, en una casa muy pobre y humilde hecha de trastos y restos de tumbas y árboles. Está conformada por el padre de 45 años, quien se desempeña como cuidador de caballos en el pueblo y de vez en cuando roba en los corrales vecinos. En sus labores le acompañan sus hijos de 14 y 12 años. Los tres viven con la pequeña hija, Mafalda, de 10 años, a la que protegen y quien siente la ausencia de su madre, muerta cuando apenas tenía 4 años.

Los Giuseppe son constantemente atacados por un grupo de niños del pueblo que disfruta burlarse de la familia y caerle a pedradas a su casa. Entre esos niños destaca Juan, quien a consecuencia de su mala actitud, descubre la nobleza de Los Giuseppe a través de la ternura de la pequeña Mafalda.

### El Rosal de la Cascabel

#### Trama

Demetrio es picado por una serpiente Cascabel, pero él logra matarla. En su lecho, donde parece morir, Demetrio, supersticioso, pide que guarden la serpiente y la coloquen junto a él. Un poco mejorado, el hombre siembra una planta rodeada de los restos de la Cascabel y allí se ve nacer un hermoso rosal.

#### Personajes

Demetrio es un hombre negro de 60 años, que se desempeña como jardinero en la casa de campo de una familia acomodada de Valencia. Es un hombre solitario, viudo desde hace 10 años y tiene un hijo que trabaja en una casa cercana, con quien tiene poco contacto. Su familia son los otros obreros de la casa, ellos lo cuidan cuando enferma y disfrutan con él en las fiestas. En la historia se debe enfrentar a la superstición alrededor de una mordida que le propina una serpiente Cascabel.



## CAPÍTULO VI

### CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

*“Nadie debiera tener que digerir una cultura que le cae como un plomo en el estómago. La obligación para con la cultura debiera sustituirse por la diversión que proporciona lo cultural”.*

*Ludwig Marcuse*

#### Conclusiones

La cultura es todo lo que produce el ser humano. Ya el hecho de inventar la televisión para transmitir imágenes a larga distancia significa cultura, y más aún cuando esos experimentos se transformaron en un aparato que podía llegar a cada uno de los hogares del mundo para incluirse en la dinámica del consumo cultural. Así, entre las funciones que se establecieron para la televisión está la difusión cultural, tomando en cuenta cualquiera de sus expresiones. Sin embargo, expertos y usuarios aseguran que el tema cultural, en gran parte, ha sido relegado en la televisión venezolana.

El presente trabajo se enfocó en cómo llevar a la televisión venezolana un programa cultural animado basado en cuentos de José Rafael Pocaterra, considerado por muchos, el más célebre escritor de la corriente realista de perspectiva satírica en Venezuela. Se tuvo así como reto principal crear una producción que lograra conjugar cultura y entretenimiento en un solo espacio. Pero era necesario corroborar que un programa así sería socialmente viable, es decir, que fuese útil para la sociedad y aceptado por la misma.

Gracias a la opinión de expertos y de representantes de los televidentes, se manifestó una necesidad de cultura en televisión y sobre todo la presencia de espacios dedicados a la literatura. Se cree que esta iniciativa es un paso adelante para tomar en cuenta a los destacados escritores que han nacido en esta tierra y un aporte, de los muchos otros que de forma independiente se realizan en el país,

para llenar el vacío de espacios de producciones culturales que, a saber de los encuestados, existe en la parrilla de programación televisiva en Venezuela.

Tras el proceso de estudio y producción implicado en la realización de este Trabajo Especial de Grado, se reforzó la idea inicial de que la animación resulta idónea para adaptar algunos productos culturales y ofrecerlos a los televidentes en un formato que resulta entretenido y atractivo para públicos de todas las edades, desde el punto de vista discursivo y estético. Dando muestra de que la cultura no debe ser aburrida, ni el entretenimiento banal.

Por ello gran parte del esfuerzo volcado en la realización de esta investigación, se concentró en conocer y aplicar los principales y más actuales aportes teóricos, sobre todo en materia de adaptaciones y producción de animación, que permitieran conjugar ambos usos de la televisión. Así, se pudo plasmar en los libretos que conforman la serie *Los Grotescos*, la esencia de los cuentos originales de José Rafael Pocaterra, fusionada con una narrativa audiovisual en la que prevalece la imagen por encima de los diálogos, una concepción estética que refuerza el carácter y las vivencias de los personajes.

El proceso de adaptación se potenció toda vez que se tenía el propósito de producir cortometrajes animados. Ello representó un reto en vista de que en adelante no se contaría con actores que imprimieran su propio carácter a los personajes, sino que todo debía quedar plasmado en el libreto, que a la vez tenía que cumplir con las condiciones propias del cortometraje. De todo esto se extrae una experiencia de creatividad enriquecedora, recomendable para quienes busquen iniciarse en la producción audiovisual de ficción.

Además, si bien se requiere de un equipo de profesionales con amplias destrezas y conocimientos, la animación digital resulta ser una alternativa rentable y factible para la producción en masa de contenidos culturales y educativos, que cumplan con los lineamientos programáticos establecidos en la Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión.

El proceso de producción de la serie de cortometrajes animados propuestos y en especial del episodio piloto resultó en una experiencia gratificante para las autoras en niveles académicos, creativos y de interacción con el equipo de

producción. De todo el proceso se extrae la corroboración de que, a pesar de las limitaciones que pudiesen existir, es viable la realización en Venezuela de animaciones de alta calidad. Considerando lo anterior, no se logra una certera explicación del por qué en el país este formato audiovisual no ha superado su etapa experimental para convertirse en industria.

Aunque las grandes producciones animadas sean costosas y requieran años para su realización, la animación televisiva no necesita de amplios despliegues humanos y tecnológicos, pues con softwares económicos y equipos de computación caseros se puede obtener una obra de alta calidad visual. Y se espera que ello haya quedado demostrado en el producto final presentado en este Trabajo Especial de Grado.

### **Recomendaciones**

Una vez llevado a cabo el Trabajo Especial de Grado y alcanzado de forma positiva los objetivos planteados se recomienda, en primer lugar, crear una línea de investigación en la Escuela de Comunicación Social de la Universidad Central de Venezuela relacionada con la inclusión de la cultura literaria venezolana a través de los medios audiovisuales.

Por otro lado, teniendo en cuenta que la tecnología hace cada vez más accesible la realización de cine y televisión, es importante para las futuras generaciones promover el estudio y la práctica de la animación no sólo como técnica, sino como hecho comunicacional, por medio de la creación de una materia electiva o seminario.

Es recomendable darles la oportunidad a los alumnos de incursionar en esta técnica de producción audiovisual, cuya historia precede a la de otros formatos audiovisuales, pero que en el país no ha encontrado espacios para convertirse en una industria rentable y, en consecuencia, en una oportunidad de trabajar para los profesionales de la Comunicación Social.

A propósito de tal situación, fue muy difícil conseguir antecedentes actualizados sobre realización de productos animados en la Biblioteca de la

Escuela de Comunicación Social de la UCV, por lo que se recurrió a buscar tesis en otras universidades. A lo que se suma la escasez de bibliografía especializada en la materia, tanto en bibliotecas como en librerías de venezolanas, lo que obliga a su búsqueda en el exterior o en catálogos en línea. Se considera que tal carencia es reflejo de la falta de interés académico por la materia.

Igualmente, se invita a la Comisión Nacional de Telecomunicaciones (CONATEL) a incentivar la realización de producciones independientes en formato animado, motivando así a los medios de comunicación para su difusión. Al mismo ente público se le exhorta a hacer una depuración en su lista de Comités de Usuarios y Usuarías porque muchas de esas agrupaciones ya no existen o es imposible contactarlos.

## REFERENCIAS

### Bibliográficas

- Adelman, K. (2005). Cómo se hace un cortometraje. Barcelona: Robinbook.
- Armas, L. y Dellacasa, M. (2004). Cortazar para ser visto. Tesis de Grado, Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.
- Azuaje, J.C. (2004). Adaptación del cuento: “La vida no es muy seria en sus cosas” de Juan Rulfo, a un guión cinematográfico para cortometraje. Tesis de Grado, Universidad Central de Venezuela, Caracas, Venezuela.
- Beckerman, H. (2003). Animation: the whole story. New York: Allworth Press.
- Bericat, E. (1998). La integración de los métodos cuantitativo y cualitativo en la Investigación social. Barcelona: Ariel.
- Bertrand, C. (1992). La televisión en Estados Unidos: ¿Qué nos puede enseñar? Madrid: Rialp.
- Bisbal, M (1998). El consumo cultural del venezolano. Caracas: Fundación Centro Gumilla / Conac.
- Cañizales, A. (1991). Los medios de comunicación social: Curso de formación sociopolítica- 26. Caracas: Centro Gumilla.
- Consalvi, S (2010). José Rafael Pocaterra. Volumen 99. Caracas: El Nacional.
- Cooper, P. y Dancyger, K. (1998). El guión del cortometraje. Madrid: Instituto Oficial de Radio y Televisión.
- Corsaro, S. & Parrott, C. (2004). Hollywood 2D digital animation. Boston: Thomson.
- Depablos, Z. y Riu, J. (1990). CACRI: diseño de una serie de dibujos animados. Tesis de Licenciatura, Universidad Central de Venezuela, Caracas, Venezuela.

Eco, U. (1973). Apocalípticos e integrados ante la cultura de masas. Barcelona: Lumen.

Escuela Nacional de Realización y Experimentación Cinematográfica. (2005). Taller Teórico-Práctico de cine de animación. Buenos Aires: Fondo Editorial ENERC.

Gabaldón, N (1969). Algunos conceptos de muestreo. Caracas, Universidad Central de Venezuela- Instituto de Investigación Económicas y Sociales, Serie Estadística N°1.

García, R. (2005). Cortoficción.com: página web de cortometrajes venezolanos. Tesis de Licenciatura, Universidad Central de Venezuela, Caracas, Venezuela.

Hernández, A. (2010). El proyecto factible como modalidad en la investigación educativa. Venezuela: UPEL-IPRGR.

Hernández, G. (2008). Las tres T de la comunicación en Venezuela: Televisión, Teorías Televidentes. Caracas: Publicaciones UCAB.

Hurtado, J. (1998). Metodología de la investigación holística. Venezuela: Fundación Sypal.

Jones, T., Kelly, B., Rosson, A. & Wolfe, D. (2007). Foundation Flash Cartoon Animation. Nueva York: Friends of.

Kuperberg, M. (2002). A Guide to Computer Animation. Oxford: Focal Press.

Marx, C. (2007). Writing for Animation, Comics, and Games. Oxford: Focal Press.

Maza, M. y Cervantes, C. (1994). Guión para medios audiovisuales: cine, radio y televisión. México: Pearson/Longman.

Olivieri, A. (1993). La televisión de Venezuela: los 40 años de Radio Caracas Televisión. Caracas: Asesores Comunicacionales Olivieri & Asociados C.A.

O'Sullivan, J. (1999). La búsqueda del misterio trascendente en los medios de masas. Caracas: Publicaciones UCAB.

Pardinas, F. (2005). Metodología y técnicas de investigación en Ciencias Sociales. Trigésima octava edición. Argentina: Siglo Veintiuno.

Pasquali, A. (1980). Comunicación y cultura de masas. Caracas: Monteávila Editores.

Pocaterra, J. (1985). Cuentos grotescos. Caracas: Panapo.

Real Academia Española. (Ed.). (2001). Adaptar. Diccionario de la Lengua Española. (22° ed. Vol. 1, p.42). Madrid: Espasa.

Real Academia Española. (Ed.). (2001). Animación. Diccionario de la Lengua Española. (22° ed. Vol. 1, p.158). Madrid: Espasa.

Real Academia Española. (Ed.). (2001). Cultura. Diccionario de la Lengua Española. (22° ed. Vol. 1, p.714). Madrid: Espasa.

República Bolivariana de Venezuela. Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, núm. 5.453 Extraordinario, 24 de marzo de 2000.

República Bolivariana de Venezuela. Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión. Reforma Parcial Gaceta Oficial de la República Bolivariana de Venezuela, núm. 38.333, 12 de diciembre de 2005.

Rojas, R. (2006). Guía para realizar investigaciones sociales. Trigésima tercera edición. México: Plaza y Valdés.

Sabino, C. (1992). El proceso de investigación. Caracas: Panapo.

Sabino, C. (2000). El proceso de investigación. Caracas: Panapo.

Safar, E. (1990). La programación de Venezolana de Televisión. Caracas: ININCO-UCV.

Sampieri, R., Fernández, C. y Baptista, P. (1991). Metodología de la Investigación. México: McGraw Hill

Sánchez, J. L. (1996). De la literatura al cine: teoría y análisis de la adaptación. Barcelona: Paidós.

Seguer, L. (2000). El arte de la adaptación. Madrid: Rialp.

Simon, M. (2003). Producing Independent 2D Character Animation. Oxford: Focal Press.

Sullivan, K., Schumer, G. & Alexander, K. (2008). Ideas for the Animated Short. Oxford: Focal Press.

Tamayo, M. (1999). El proceso de la Investigación Científica. México D.F: Limusa S.A

Taylor, R. (1996). Encyclopedia of Animation Techniques. Philadelphia: Running Press.

Viya, M. (1994). El director de televisión. México: Trillas.

Wells, P. (1998). Understanding Animation. Londres: Rotledge.

Wells, P. (2002). Animation: genre and authorship. Londres: Wallflower Press.

White, T. (2009). How to Make Animated Films. Oxford: Focal Press.

Winder, C. & Dowlatabadi, Z. (2001). Producing Animation. Oxford: Focal Press.

Wright, J.A. (2005). Animation writing and development. Oxford: Focal Press

### **Electrónicas**

Adobe Systems Incorporated. (2008). Adobe presenta Photoshop CS4 y Photoshop CS4 Extended. Extraído el día 23 de julio de 2010 desde <http://www.adobe.com/es/aboutadobe/pressroom/pr/sep2008/PhotoshopCS4.pdf>

Azarola, C. (2006). El buen uso de la televisión: una apasionante oportunidad. Extraído el día 15 de julio de 2010 desde [http://www.familiayeducacion.org/index.php?Itemid=28&catid=18&catid=72:el-buen-uso-de-la-television-una-apasionante-oportunidad&option=com\\_content&view=article](http://www.familiayeducacion.org/index.php?Itemid=28&catid=18&catid=72:el-buen-uso-de-la-television-una-apasionante-oportunidad&option=com_content&view=article)

Bisbal, M. (2001). Cultura y comunicación: signos del consumo cultural. Una perspectiva desde América Latina. Revista en línea Nueva Sociedad, 175. Extraído el día 5 de mayo de 2010 desde [http://www.nuso.org/pload/articulos/2993\\_1.pdf](http://www.nuso.org/pload/articulos/2993_1.pdf)



Blanco, C. (2008). Epistemología del proyecto factible. Revista Entorno-Empresarial.com [Revista electrónica]. Extraído el día 17 de marzo de 2010 desde <http://www.entorno-empresarial.com/?pag=articulos&id=1926>.

Cel Action Ltd. (s.f). CelAction2D overview. Extraído el día 23 de julio de 2010 desde <http://www.celaction.com/en/celaction2d/overview.htm>

Chillón, A. (2000). La urdimbre mitopoética de la cultura mediática. Extraído el día 15 de agosto de 2010 desde <http://www.raco.cat/index.php/Analisi/article/viewFile/15017/14859>

Comisión Nacional de Televisión de Chile. (2009). Informe de la Comisión Nacional de Televisión de Chile. (2009). Extraído el día 20 de mayo de 2010 desde <http://www.comminit.com/es/node/285680/37>.

Crater Software. (s.f.). Descripción del producto. Extraído el día 23 de julio de 2010 desde [http://www.cratersoftware.com/ctp\\_info.html?lang=es](http://www.cratersoftware.com/ctp_info.html?lang=es)

Crespo, D. (2004). Televisión con cultura/ cultura con televisión. Revista Palabra Clave [Revista electrónica], 11. Extraído el 16 de mayo de 2010 desde <http://biblioteca.unisabana.edu.co/revistas/index.php/.../250>

EFE. (2010). “Toy Story 3”, la película de animación más taquillera de la historia. El Nacional, 16 de agosto de 2010. Extraído el día 18 de agosto de 2010 desde [http://www.el-nacional.com/www/site/p\\_contenido.php?q=nodo/149535/Arte%20y%20Espect%C3%A1culos/Toy-Story3,lapel%C3%ADculadeanimaci%C3%B3n-m%C3%A1s-taquillera-de-la-historia](http://www.el-nacional.com/www/site/p_contenido.php?q=nodo/149535/Arte%20y%20Espect%C3%A1culos/Toy-Story3,lapel%C3%ADculadeanimaci%C3%B3n-m%C3%A1s-taquillera-de-la-historia)

Instituto de Investigaciones Económicas y Sociales de la Universidad Católica Andrés Bello. (2010). Proyecto Estudio sobre la Pobreza en Venezuela (Proyecto Pobreza). Extraído el día 5 de mayo de 2010 desde <http://www.gumilla.org/?p=article&id=12693773127658&entid=article>

Lavia, D. (2003). El legado de Emile Cohl. Blog Televisio Webzine, Sección: cine y series, septiembre de 2010. Extraído el día 24 de agosto de 2010 desde <http://www.quintadimension.com/televisio/index.php?id=104>

Martínez, J. (2010). La función clave del cortometraje en la formación del audiovisual en España. Revista Comunicación y Medios. Extraído el día 23 de

julio de 2010 desde <http://www.comunicacionymedios.com/comunicacion/cine/textos/cortos.htm>

Mireles, M. (2006). La concepción grotesca en la obra de José Rafael Pocaterra como forma de denuncia. Extraído el día 18 de mayo de 2010 desde <http://www.ucm.es/info/especulo/numero30/pocaterr.html>

Organización de las Naciones Unidas (1996). Proclamación del 21 de noviembre Día Mundial de la Televisión. Extraído el día 22 de junio de 2010 desde <http://www.un.org/es/comun/docs/?symbol=A/RES/51/205>

Quian, F. (Editor). La industria cultural de China, despega [reportaje de televisión de CNTV EN ESPAÑOL] Extraído el 20 de agosto de 2010 desde <http://espanol.cntv.cn/20100820/101619.shtml>

UNESCO. (1982). Declaración de México sobre las Políticas Culturales: Conferencia mundial sobre las políticas culturales. Extraído el 7 de junio de 2010 desde [http://portal.unesco.org/culture/es/files/12762/11295424031mexico\\_sp.pdf/mexico\\_sp.pdf](http://portal.unesco.org/culture/es/files/12762/11295424031mexico_sp.pdf/mexico_sp.pdf)

### **Audiovisuales**

Adamson, A. (Director). (2001). *Shrek*. [largometraje animado]. EE.UU.: Dreamworks.

Adamson, A. (Director). (2004). *Shrek 2*. [largometraje animado]. EE.UU.: Dreamworks.

Barone, D. (Director). (2005-actual). *Mujeres asesinas*. [serie dramática televisiva]. Argentina: Pol-Ka.

Bird, B. (Director). (2007). *Ratatouille*. [largometraje animado]. EE.UU.: Disney/Pixar.

Boyle, B. (Creador). (2006-2009). *Yin Yang Yo!*. [serie animada de televisión]. EE.UU. Jetix Animation Concepts.

Boyle, B. (Productor Ejecutivo). (2006-actual). *Wow! Wow! Wubbzy!*. [serie animada de televisión]. EE.UU.: Mixed Media Group.

Bruckheimer, J. (Productor). (2000-actual). *CSI: Crime Scene Investigation*. [serie televisiva]. EE.UU.: CBS.

Cameron, J. (Director/Productor/Guionista). (2009). *Avatar*. [largometraje]. EE.UU.: 20th Century Fox.

Csupo, G. (Productora Ejecutiva). (1991-2004). *Rugrats*. [serie animada de televisión]. EE.UU.: Nickelodeon.

Deters, K. (Director/Guionista). (2007). *How to hook up our Home Theater*. [cortometraje animado]. EE.UU.: Walt Disney Pictures.

Disney, W. (Productor). (1937). *Blancanieves y los siete enanos*. [largometraje animado]. EE.UU.: Walt Disney Pictures.

Disney, W. (Productor). (1940). *Fantasia*. [largometraje animado]. EE.UU.: Walt Disney Pictures.

Disney, W. (Productor). (1950). *La Cenicienta*. [largometraje animado]. EE.UU.: Walt Disney Pictures.

Disney, W. (Productor). (1959). *La Bella Durmiente*. [largometraje animado]. EE.UU.: Walt Disney Pictures.

Docter, P. (Director). (2009). *Up*. [largometraje animado]. EE.UU.: Disney/Pixar

Fellows, S. (Creador). (2005-actual). *Johnny Test*. [serie animada de televisión]. EE.UU.: Warner Bros. Animation.

Gaitán, F. (Creador). (1999). *Yo soy Betty, la fea*. [telenovela]. Colombia: RCN Televisión.

Gaitán, F. (Creador). (2006-actual). *Ugly Betty*. [serie de televisión]. EE.UU.: ABC Television Studio.

Golfani, M. (Animador/Ilustrador). (2010). *Isla Presidencial*. [serie animada para Web]. Venezuela: Plop/Estudios Pararrayos.

Kauffman, M. y Crane, D. (Creadores). (1994-2004). *Friends*. [serie de televisión]. EE.UU.: Warner Bros. Television.

*La caída del World Trade Center*. Disponible en [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

*La llegada del hombre a la Luna*. Disponible en [www.youtube.com](http://www.youtube.com)

Lasseter, J. (Productor/Director). (1986). *Luxo Jr.* [cortometraje animado]. EE.UU.: Pixar Animation Studios.

Lasseter, J. (Director/Guionista). (1995). *Toy Story*. [largometraje animado]. EE.UU.: Pixar Animation Studios.

Lasseter, J. (Director). (1999). *Toy Story 2*. [largometraje animado]. EE.UU.: Pixar Animation Studios.

McCracken, C. (Productor Ejecutivo). (2004-2009). *Mansión Foster para amigos imaginarios*. [serie animada de televisión]. EE.UU.: Cartoon Network Studios.

McCracken, C. (Creador). (2006-actual). *Pucca*. [serie animada de televisión]. Corea del Sur: Vooz Co., Ltd.

McGillis, T. (Productor Ejecutivo/Creador). (2007-2008). *Luces, drama, acción*. [serie animada de televisión]. Canadá: Teletoon/Fresh TV Inc.

McLaren, N. (Productor/Animador). (1952). *Neighbours*. [cortometraje animado]. Canadá: The National Film Board of Canada.

Miller, C. (Director). (2007). *Shrek Tercero*. [largometraje animado]. EE.UU.: Dreamworks SKG.

Mitchell M. (Director). (2010). *Shrek para siempre*. [largometraje animado]. EE.UU.: Dreamworks SKG.

Ocampo, R. (Productora). (2006). *La fea más bella*. [telenovela]. México: Televisa.

Stanton, A. (Director). (2003). *Buscando a Nemo*. [largometraje animado]. EE.UU.: Disney/Pixar.

Unkrich, L. (Director). (2010). *Toy Story 3*. [largometraje animado]. EE.UU.: Pixar Animation Studios.

Weiner, E. (Creador). (2005-actual). *Little Einsteins*. [serie animada de televisión]. EE.UU.: Curious Picture/Baby Einstein Company.

Zemeckis, R. (Director). (2004). *El Expreso Polar*. [largometraje animado]. EE.UU.: Warner Bros.

**ANEXOS**

**Encuesta 1: Comité de Usuarios Conexión Cultural.**

	<b>De acuerdo</b>	<b>Ni de acuerdo Ni en desacuerdo</b>	<b>En desacuerdo</b>
<b>1.</b> Los medios de comunicación deben dar cobertura a la literatura de Venezuela.	X		
<b>2.</b> Las parrillas de programación de los canales de televisión nacional ofrecen suficientes espacios que abordan la cultura literaria venezolana.			X
<b>3.</b> Los usuarios sintonizan los canales de televisión en busca de contenidos culturales.		X	
<b>4.</b> Un programa que transmita cultura de manera entretenida puede ser exitoso dentro de la televisión nacional.	X		
<b>5.</b> La animación digital es una técnica que hace más cercana la literatura al espectador.	X		
<b>6.</b> La adaptación de cuentos es la mejor forma de llevar cultura literaria al espectador y crear mayor impacto en este.		X	
<b>7.</b> Dentro de la programación televisiva venezolana, es necesario un espacio que exponga los aportes literarios venezolanos.	X		
<b>8.</b> La televisión nacional venezolana necesita de programas interesantes y creativos, que le permitan competir con los ofrecidos por la televisión por suscripción, tanto nacional como internacional.	X		

**Encuesta 2: Asociación Civil Accesibilidad para Todos (ACAT)**

	De acuerdo	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	En desacuerdo
1. Los medios de comunicación deben dar cobertura a la literatura de Venezuela.		X	
2. Las parrillas de programación de los canales de televisión nacional ofrecen suficientes espacios que abordan la cultura literaria venezolana.			X
3. Los usuarios sintonizan los canales de televisión en busca de contenidos culturales.	X		
4. Un programa que transmita cultura de manera entretenida puede ser exitoso dentro de la televisión nacional.	X		
5. La animación digital es una técnica que hace más cercana la literatura al espectador.	X		
6. La adaptación de cuentos es la mejor forma de llevar cultura literaria al espectador y crear mayor impacto en este.	X		
7. Dentro de la programación televisiva venezolana, es necesario un espacio que exponga los aportes literarios venezolanos.		X	
8. La televisión nacional venezolana necesita de programas interesantes y creativos, que le permitan competir con los ofrecidos por la televisión por suscripción, tanto nacional como internacional.	X		

**Encuesta 3: Comité de Usuarios Amistad y Solidaridad**

	<b>De acuerdo</b>	<b>Ni de acuerdo Ni en desacuerdo</b>	<b>En desacuerdo</b>
<b>1.</b> Los medios de comunicación deben dar cobertura a la literatura de Venezuela.		X	
<b>2.</b> Las parrillas de programación de los canales de televisión nacional ofrecen suficientes espacios que abordan la cultura literaria venezolana.			X
<b>3.</b> Los usuarios sintonizan los canales de televisión en busca de contenidos culturales.	X		
<b>4.</b> Un programa que transmita cultura de manera entretenida puede ser exitoso dentro de la televisión nacional.	X		
<b>5.</b> La animación digital es una técnica que hace más cercana la literatura al espectador.	X		
<b>6.</b> La adaptación de cuentos es la mejor forma de llevar cultura literaria al espectador y crear mayor impacto en este.	X		
<b>7.</b> Dentro de la programación televisiva venezolana, es necesario un espacio que exponga los aportes literarios venezolanos.		X	
<b>8.</b> La televisión nacional venezolana necesita de programas interesantes y creativos, que le permitan competir con los ofrecidos por la televisión por suscripción, tanto nacional como internacional.	X		



**Encuesta 4: Grupo de Defensa Psicológica.**

	De acuerdo	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	En desacuerdo
1. Los medios de comunicación deben dar cobertura a la literatura de Venezuela.	X		
2. Las parrillas de programación de los canales de televisión nacional ofrecen suficientes espacios que abordan la cultura literaria venezolana.			X
3. Los usuarios sintonizan los canales de televisión en busca de contenidos culturales.	X		
4. Un programa que transmita cultura de manera entretenida puede ser exitoso dentro de la televisión nacional.	X		
5. La animación digital es una técnica que hace más cercana la literatura al espectador.		X	
6. La adaptación de cuentos es la mejor forma de llevar cultura literaria al espectador y crear mayor impacto en este.	X		
7. Dentro de la programación televisiva venezolana, es necesario un espacio que exponga los aportes literarios venezolanos.	X		
8. La televisión nacional venezolana necesita de programas interesantes y creativos, que le permitan competir con los ofrecidos por la televisión por suscripción, tanto nacional como internacional.	X		

**Encuesta 5: Comité de Usuarios Te Oigo, Te Veo y Te Monitoreo.**

	De acuerdo	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	En desacuerdo
1. Los medios de comunicación deben dar cobertura a la literatura de Venezuela.	X		
2. Las parrillas de programación de los canales de televisión nacional ofrecen suficientes espacios que abordan la cultura literaria venezolana.			X
3. Los usuarios sintonizan los canales de televisión en busca de contenidos culturales.	X		
4. Un programa que transmita cultura de manera entretenida puede ser exitoso dentro de la televisión nacional.	X		
5. La animación digital es una técnica que hace más cercana la literatura al espectador.	X		
6. La adaptación de cuentos es la mejor forma de llevar cultura literaria al espectador y crear mayor impacto en este.	X		
7. Dentro de la programación televisiva venezolana, es necesario un espacio que exponga los aportes literarios venezolanos.	X		
8. La televisión nacional venezolana necesita de programas interesantes y creativos, que le permitan competir con los ofrecidos por la televisión por suscripción, tanto nacional como internacional.	X		

**Encuesta 6: Organización de Observadores Críticos de la UCV**

	De acuerdo	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	En desacuerdo
1. Los medios de comunicación deben dar cobertura a la literatura de Venezuela.	X		
2. Las parrillas de programación de los canales de televisión nacional ofrecen suficientes espacios que abordan la cultura literaria venezolana.			X
3. Los usuarios sintonizan los canales de televisión en busca de contenidos culturales.		X	
4. Un programa que transmita cultura de manera entretenida puede ser exitoso dentro de la televisión nacional.	X		
5. La animación digital es una técnica que hace más cercana la literatura al espectador.	X		
6. La adaptación de cuentos es la mejor forma de llevar cultura literaria al espectador y crear mayor impacto en este.	X		
7. Dentro de la programación televisiva venezolana, es necesario un espacio que exponga los aportes literarios venezolanos.	X		
8. La televisión nacional venezolana necesita de programas interesantes y creativos, que le permitan competir con los ofrecidos por la televisión por suscripción, tanto nacional como internacional.	X		

**Encuesta 7: Sucre en Defensa por una Comunicación Social.**

	De acuerdo	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	En desacuerdo
1. Los medios de comunicación deben dar cobertura a la literatura de Venezuela.	X		
2. Las parrillas de programación de los canales de televisión nacional ofrecen suficientes espacios que abordan la cultura literaria venezolana.			X
3. Los usuarios sintonizan los canales de televisión en busca de contenidos culturales.		X	
4. Un programa que transmita cultura de manera entretenida puede ser exitoso dentro de la televisión nacional.	X		
5. La animación digital es una técnica que hace más cercana la literatura al espectador.	X		
6. La adaptación de cuentos es la mejor forma de llevar cultura literaria al espectador y crear mayor impacto en este.		X	
7. Dentro de la programación televisiva venezolana, es necesario un espacio que exponga los aportes literarios venezolanos.	X		
8. La televisión nacional venezolana necesita de programas interesantes y creativos, que le permitan competir con los ofrecidos por la televisión por suscripción, tanto nacional como internacional.	X		

**Encuesta 8: Comité de Usuarios de San Agustín del Norte.**

	De acuerdo	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	En desacuerdo
1. Los medios de comunicación deben dar cobertura a la literatura de Venezuela.	X		
2. Las parrillas de programación de los canales de televisión nacional ofrecen suficientes espacios que abordan la cultura literaria venezolana.			X
3. Los usuarios sintonizan los canales de televisión en busca de contenidos culturales.	X		
4. Un programa que transmita cultura de manera entretenida puede ser exitoso dentro de la televisión nacional.	X		
5. La animación digital es una técnica que hace más cercana la literatura al espectador.	X		
6. La adaptación de cuentos es la mejor forma de llevar cultura literaria al espectador y crear mayor impacto en este.	X		
7. Dentro de la programación televisiva venezolana, es necesario un espacio que exponga los aportes literarios venezolanos.	X		
8. La televisión nacional venezolana necesita de programas interesantes y creativos, que le permitan competir con los ofrecidos por la televisión por suscripción, tanto nacional como internacional.	X		

**Encuesta 9: Comité de Usuarios Visión Objetiva.**

	De acuerdo	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	En desacuerdo
1. Los medios de comunicación deben dar cobertura a la literatura de Venezuela.	X		
2. Las parrillas de programación de los canales de televisión nacional ofrecen suficientes espacios que abordan la cultura literaria venezolana.			X
3. Los usuarios sintonizan los canales de televisión en busca de contenidos culturales.	X		
4. Un programa que transmita cultura de manera entretenida puede ser exitoso dentro de la televisión nacional.	X		
5. La animación digital es una técnica que hace más cercana la literatura al espectador.		X	
6. La adaptación de cuentos es la mejor forma de llevar cultura literaria al espectador y crear mayor impacto en este.	X		
7. Dentro de la programación televisiva venezolana, es necesario un espacio que exponga los aportes literarios venezolanos.	X		
8. La televisión nacional venezolana necesita de programas interesantes y creativos, que le permitan competir con los ofrecidos por la televisión por suscripción, tanto nacional como internacional.	X		

**Encuesta 10: Comité de Usuarios y Usuarías de Derechos de Telecomunicación**

	De acuerdo	Ni de acuerdo Ni en desacuerdo	En desacuerdo
1. Los medios de comunicación deben dar cobertura a la literatura de Venezuela.	X		
2. Las parrillas de programación de los canales de televisión nacional ofrecen suficientes espacios que abordan la cultura literaria venezolana.	X		
3. Los usuarios sintonizan los canales de televisión en busca de contenidos culturales.	X		
4. Un programa que transmita cultura de manera entretenida puede ser exitoso dentro de la televisión nacional.	X		
5. La animación digital es una técnica que hace más cercana la literatura al espectador.	X		
6. La adaptación de cuentos es la mejor forma de llevar cultura literaria al espectador y crear mayor impacto en este.	X		
7. Dentro de la programación televisiva venezolana, es necesario un espacio que exponga los aportes literarios venezolanos.	X		
8. La televisión nacional venezolana necesita de programas interesantes y creativos, que le permitan competir con los ofrecidos por la televisión por suscripción, tanto nacional como internacional.	X		

**Entrevista a Antonio Pasquali.**

Comunicólogo y docente jubilado.

Modalidad de la entrevista: Comunicación vía correo electrónico.

**S.G Y M.T.: ¿Cree usted que una de las obligaciones de la televisión es transmitir contenidos culturales? ¿Por qué?**

**A.P.:** La TV es toda cultura, en tanto que medio, en tanto que código empleado, en tanto que canal y en tanto que contenidos: todo en ella es artefacto y ciencia humana, luego cultural. De adoptarse una concepción restrictiva de Cultura, como conjunto de actividades portadoras de valores prevalentemente estéticos, entonces la respuesta sería positiva por cuanto las actividades estéticas son parte constitutiva de la esencia y la praxis del hombre, y la TV estaría en la obligación cultural de asignarle su cuota-parte de espacio y programación. Esto vale genéricamente hablando, porque si se tratara de un canal no generalista sino temático, esa obligación no subsistiría.

**S.G Y M.T.: ¿Considera usted que dentro de los canales de televisión nacional existen espacios que promuevan la literatura venezolana? ¿Por qué?**

**A.P.:** Si, han existido siempre, incluso en la radio, pero casi siempre se ha tratado de iniciativas culturales que simultáneamente debían tomar en cuenta su probable rendimiento comercial. Ignoro si alguien ha trazado la historia de todos los intentos desplegados en ese sentido, y con qué resultados; probablemente ha habido más episodios de esa naturaleza en las emisoras del llamado “servicio público”.

**S.G Y M.T.: Tomando en cuenta que la televisión debe promover la cultura, ¿encuentra necesario incluir adaptaciones literarias dentro de la programación televisiva venezolana?**

**A.P.:** La cultura (como conjunto de todo aquello que el hombre añade a lo natural) se promueve de incontables maneras, que quede esto bien claro: por



ejemplo, con grandes programas para la difusión y vulgarización de conocimientos científicos, que en la TV venezolana brillan por su insólita ausencia, o enseñando a hacer mercado inteligentemente, o sensibilizando al país en materia ecológica etc.etc. No sé si es “necesaria” la adaptación literaria para hacer cultura, sí creo que es una forma inteligente para practicarla, sin chovinismo, e incluso sin limitarlo a la “adaptación”, pidiéndole a escritores consagrados que escriban directamente libretos para la TV.

**S.G Y M.T.: Además de las telenovelas, ¿considera que existe otro tipo de formato idóneo para presentar adaptaciones literarias en la televisión nacional? ¿Cuáles?**

**A.P.:** Personalmente privilegio la adaptación de la gran obra literaria en un máximo de tres/cuatro capítulos, con calidad cinematográfica; creo que es la manera como el público mejor ama y recuerda la creación literaria. Pero también existe la narración con imágenes, la dicción pura de grandes actores teatrales o grandes voces (que puede crear en el perceptor una fuerte emoción), el cartón animado etc.

**S.G Y M.T.: ¿Cree usted que José Rafael Pocaterra es uno de los exponentes de la literatura venezolana cuyas obras deben ser llevadas a la televisión?**

**A.P.:** Sí, obviamente, comenzando por sus escritos de mayor compromiso político.

**S.G Y M.T.: ¿Ha tenido la oportunidad de ver en la televisión internacional algún programa animado orientado a promover valores culturales? ¿Le gustaría que se transmitieran en televisión nacional?**

**A.P.:** He visto incontables programas excelentes, sobre todo en los canales de los servicios públicos, sobre todo en Francia, Inglaterra, Alemania e Italia, algunos de ellos de animación o de técnica mixta. Algunos, de contenido universal, pudieran retransmitirse en el país, pero la mejor solución es que sean programas de producción nacional.

**S.G Y M.T.: ¿Considera a la animación como una técnica factible para la difusión de contenidos literarios en televisión?**

**A.P.:** Supongo que sí, no soy especialista en la materia, y debo imaginar que la variable “edad” del perceptor pesa en la selección del lenguaje a emplear.

**S.G Y M.T.: A su criterio, ¿una serie de cortometrajes animados para televisión funcionaría para lograr un mayor acercamiento y conocimiento en el espectador acerca de la literatura venezolana?**

**A.P.:** Es una pregunta difícil de contestar; habría que saber qué nivel de refinamientos expresivos emplea tal cual corto animado, a qué público va destinado etc. Lo considero hoy como un camino cuesta arriba, costoso por comenzar, dado el nivel de perfección técnica en animación que exhiben ahora las grandes productoras del mundo, y que hacen que el público acepte mal las animaciones técnicamente menos refinadas.

**Entrevista a Elisa Martínez.**

Profesora Escuela de Comunicación Social UCAB.

Modalidad de la entrevista: Comunicación vía correo electrónico.

**S.G Y M.T.: ¿Cree usted que una de las obligaciones de la televisión es transmitir contenidos culturales? ¿Por qué?**

**E.M.:** Sí, creo que la televisión está llamada a usar su gran poder de penetración para hacer algo más que entretener.

**S.G Y M.T.: ¿Considera usted que dentro de los canales de televisión nacional existen espacios que promuevan la literatura venezolana? ¿Por qué?**

**E.M.:** En los canales de televisión actual no existen espacios que promuevan la literatura de ningún lugar. Nuestros canales de señal abierta se concentran en el entretenimiento barato y de pésima calidad, y los canales del estado en el adoctrinamiento. No hay nada rescatable en ninguno.

**S.G Y M.T.: Tomando en cuenta que la televisión debe promover la cultura, ¿encuentra necesario incluir adaptaciones literarias dentro de la programación televisiva?**

**E.M.:** Claro. La literatura puede ser perfectamente adaptada a la televisión.

**S.G Y M.T.: Además de las telenovelas, ¿considera que existe otro tipo de formato idóneo para presentar adaptaciones literarias en la televisión nacional? ¿Cuáles?**

**E.M.:** Las adaptaciones literarias pueden realizarse tanto en formato de novela, como de serie o miniserie, tal como lo hacen los brasileros, por nombrar algún país cercano.

**S.G Y M.T.:** ¿Cree usted que José Rafael Pocaterra es uno de los exponentes de la literatura venezolana cuyas obras deben ser llevadas a la televisión?

**E.M.:** Si, por supuesto.

**S.G Y M.T.:** ¿Ha tenido la oportunidad de ver en la televisión internacional algún programa animado orientado a promover valores culturales? ¿Le gustaría que se transmitieran en televisión nacional?

**E.M.:** Aunque la animación es el formato más común, sí los hay. Y pueden ser transmitidos en cualquier televisión.

**S.G Y M.T.:** ¿Considera a la animación como una técnica factible para la difusión de contenidos literarios en televisión?

**E.M.:** Es una técnica factible, sin embargo, la animación bien realizada es sumamente costosa y exige un trabajo de producción minucioso, y no sé si es el formato más adecuado para la situación actual de la televisión venezolana.

**S.G Y M.T.:** A su criterio, ¿una serie de cortometrajes animados para televisión funcionaría para lograr un mayor acercamiento y conocimiento en el espectador acerca de la literatura venezolana?

**E.M.:** Puede funcionar si se programan como miniserie con emisiones periódicas. Los experimentos aislados no funcionan.

**Entrevista a Henrique Lazo.**

Locutor, director de cine y teatro, productor de televisión, actor y músico.

Modalidad de la entrevista: En persona.

**S.G Y M.T.:** ¿Cree usted que una de las obligaciones de la televisión es transmitir contenidos culturales? ¿Por qué?

**H.L.:** La televisión es un hecho cultural. Todo lo que emita la televisión, a toda hora, es un hecho cultural. Ahora, cuando oigo la palabra “obligado” en relación a los medios de comunicación, no me gusta. A mi me gusta más bien decir que es un deber o una opción, porque si todas las plantas de televisión emiten los mismos contenidos, pasarían a hacer retransmisiones.

A mi me gusta una televisión donde haya contenidos nada culturales, de hecho dañinos a la especie humana, pero que yo se que están ahí, y que si soy mayor de 21 años tengo acceso a ellos y tengo la libertad de poder saber si me gustan o no me gustan y que existen. No que haya un señor, un tartufo, que decida que es lo que yo voy a ver o no voy a ver, que es lo que le conviene a la especie humana o no, pero que él si tiene la potestad de ver eso, mientras yo no. Eso no me gusta.

Por eso creo que debería ser una opción, si me vas a obligar no me gusta. Lo obligado es sospechoso, quiere decir que o es atractivo, que no me interesa, que no es universal. No me obligues a nada, preséntame cosas, utiliza tu ingenio, pero si tu ingenio es la fuerza, la obligación, yo no lo veo bien.

Ahora, me encantaría que hubiera programas culturales buenos, inteligentemente hechos, que sean atractivos, no que sean un fastidio. Porque aquí (en Venezuela) hay la connotación de que lo que es cultural es fastidioso, porque quizás hay antecedentes de programas culturales malos y muy fastidiosos, porque como hay una ley que los obliga (a los medios), transmiten cualquier cosa para cumplir con la ley, en vez de cumplir con la audiencia.

**S.G Y M.T.: ¿Considera usted que dentro de los canales de televisión nacional existen espacios que promuevan la literatura venezolana? ¿Por qué?**

**H.L.:** He visto algunas cosas, no recuerdo los nombres, pero hay programas como el que yo hacia, llamado Valores Humanos, donde un señor habla sobre un tema, sobre un autor determinado y lo explica. El que haya un espacio que se dedique a la literatura ya es algo interesante. El que un grupo de seres humanos dedique parte de su vida a explicarle a la gente qué es literatura, cuáles son los libros que existen, entrevistar escritores.

**S.G Y M.T.: Tomando en cuenta que la televisión debe promover la cultura, ¿encuentra necesario incluir adaptaciones literarias dentro de la programación televisiva venezolana?**

**H.L.:** Promover la literatura en cualquier instancia me parece un acto plausible.

**S.G Y M.T.: ¿Cree usted que José Rafael Pocaterra es uno de los exponentes de la literatura venezolana cuyas obras deben ser llevadas a la televisión?**

**H.L.:** No me enorgullece reconocerlo, pero no conozco la obra de José Rafael Pocaterra.

**S.G Y M.T.: ¿Ha tenido la oportunidad de ver en la televisión internacional algún programa animado orientado a promover valores culturales? ¿Le gustaría que se transmitieran en televisión nacional?**

**H.L.:** He visto muchísimos programas hechos en España, Alemania, Inglaterra, Checoslovaquia, buenísimos, en dibujos animados y otros formatos. En Venezuela hemos tenido oportunidad de ver muchos de ellos y en Internet se ven muchísimas cosas maravillosas. El espectador venezolano ha visto cosas maravillosas, lo que sea bueno y atractivo uno lo ve.

Aquí (en Venezuela) hay una cosa que yo llamo mentalidad de conuco, que es una idea “nacionalista” de reducir todo a un ámbito como si esto fuera un conuco, y resulta que desde 1969 el ser humano se dio cuenta de que esto es un planeta; ahora si tu te sientes checoslovaco o hondureño, yo te respeto, pero esto es un

planeta. Por ello ha que entender que no estamos en un conuco y que si tú vas a hacer un trabajo, eso no tiene una incidencia local, sino una incidencia global, universal. Y eso tiene una lectura, una manera de hacer las cosas.

**S.G Y M.T.: ¿Considera que la animación contribuiría con ese sentido global?**

**H.L.:** No veo por qué no, porque ha contribuido siempre a difundir cualquier mensaje. Los americanos han promovido lo que llaman *el libro de lo cotidiano*, que son las películas de Walt Disney, han enseñado a la gente a manejar automóviles, a comportarse con los aparatos eléctricos, a usar una plancha y como cultura es todo lo que es no es de la naturaleza, hasta las cosas malas son cultura.

**S.G Y M.T.: ¿Entonces la animación es una técnica factible para la difusión de contenidos culturales?**

**H.L.:** Yo creo que desde que se inventaron los dibujos animados ha sido así. Eso lleva más o menos unos 60 años haciéndose. Los dibujos animados son una herramienta importantísima para muchas cosas.

**S.G Y M.T.: A su criterio, ¿una serie de cortometrajes animados para televisión funcionaría para lograr un mayor acercamiento y conocimiento en el espectador acerca de la literatura venezolana?**

**H.L.:** Claro, por supuestísimo (sic).

**Entrevista a Manuel Sáinz.**

Periodista y docente del Departamento de Ciencias Audiovisuales de la Escuela de Comunicación Social de la UCV.

Modalidad de la entrevista: En persona

**S.G Y M.T.: ¿Cree usted que una de las obligaciones de la televisión es transmitir contenidos culturales? ¿Por qué?**

**M.S.:** Por supuesto. Por supuesto que es una obligación, no sólo desde el punto de vista moral sino desde el punto de vista legal. La Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión lo exige. Se tiene que difundir un porcentaje importante, determinado y en horarios precisos de contenidos educativos y por lo tanto culturales.

**S.G Y M.T.: ¿Considera usted que dentro de los canales de televisión nacional existen espacios que promuevan la literatura venezolana? ¿Por qué?**

**M.S.:** Sí hay pero son pocos. Y tampoco recuerdo ninguno con precisión. Recuerdo uno en Venezolana de Televisión, en Vale TV. Pero evidentemente son espacios marginales, lamentablemente. Esto es así porque “la cultura ofende” dice un dicho popular y yo soy de los que piensa que si la cultura no la presentas de una manera atractiva y de una manera divertida, ciertamente la cultura no da rating. Si se presenta la cultura de manera aburrida, será aburrida. Si se presenta la cultura de manera amena e inteligente, la cultura va a tener rating.

**S.G Y M.T.: Tomando en cuenta que la televisión debe promover la cultura, ¿encuentra necesario incluir adaptaciones literarias dentro de la programación televisiva venezolana?**

**M.S.:** La adaptación literaria es una cosa que se ha venido haciendo de toda la vida y también recreaciones de esas adaptaciones. La historia de Romeo y Julieta y todas sus variantes las hemos visto en las telenovelas venezolanas, siempre. También hubo un momento muy interesante dentro de la televisión venezolana



donde se hablaba de la telenovela cultural. Se hicieron adaptaciones de Rómulo Gallegos y de los grandes de la literatura venezolana. Además, con muy buen rating y muy buena receptividad de parte del público porque ocurre algo con estos autores venezolanos: nosotros nos vemos reflejados en lo que ellos presentan. Eso en definitiva, yo creo que eso tiene mucho que aportar a lo que es el ideario y a lo que es el fortalecimiento de nuestra identidad cultural.

**S.G Y M.T.: Además de las telenovelas, ¿considera que existe otro tipo de formato idóneo para presentar adaptaciones literarias en la televisión nacional? ¿Cuáles?**

**M.S.:** Si se va a llevar adaptaciones literarias a la televisión no solamente se tiene la telenovela. También se tiene la miniserie, las películas, los unitarios, en fin se tiene un gran abanico de posibilidades. Creo que además no sólo la adaptación literaria sería una opción, también la crítica literaria es una posibilidad importante para llevar literatura a la televisión.

**S.G Y M.T.: ¿Cree usted que José Rafael Pocaterra es uno de los exponentes de la literatura venezolana cuyas obras deben ser llevadas a la televisión?**

**M.S.:** No solamente José Rafael Pocaterra. Tenemos muchísimos autores con calidad y nivel, además de José Rafael Pocaterra que deben ser llevados a la televisión, que se deben difundir masivamente porque esa es una de las ventajas de la televisión. En un país como Venezuela consideras un súper bestseller a un libro con un tiraje de cien mil ejemplares. En cambio, difundes un programa en televisión con un rating regular y se está hablando que ese programa lo vieron, de repente, 5 o 6 millones de personas. Entonces se fija allí el alcance que puede tener un medio de comunicación masiva como es la televisión.

**S.G Y M.T.: ¿Ha tenido la oportunidad de ver en la televisión internacional algún programa animado orientado a promover valores culturales? ¿Le gustaría que se transmitieran en televisión nacional?**

**M.S.:** Algo he visto en Televisión Española y en Televisión Francesa sobre adaptaciones en dibujos animados, muy interesante.

**S.G Y M.T.: ¿Considera a la animación como una técnica factible para la difusión de contenidos literarios en televisión?**

**M.S.:** La animación es maravillosa porque la animación te permite no tener límites cuando se va a crear. Los actores, además, no te cobran tan caro. Entonces es una buena posibilidad. Por cierto, en Disney también han sacado clásicos de la literatura: *La Cenicienta*, *Blanca Nieves*. En fin, hay una cantidad importante de clásicos de la literatura que los hemos visto en animación. En España, recuerdo que también vi una versión de *El Quijote* en animación. Yo creo que la animación es un camino maravilloso para sacar elementos de la literatura. La literatura tiene un elemento mágico y es que cuando se lee un libro uno se imagina las cosas. Cada quien se hace su película en su cabeza y se imagina a los protagonista de una forma determinada. Si se lleva a un film con actores de la vida real puede que estén por debajo de las expectativas individuales. Pero cuando se utilizan las animaciones se tiene una posibilidad extraordinaria porque no se tiene límites. Sería una excelente idea difundir la literatura de José Rafael Pocaterra en dibujos animados.

**S.G Y M.T.: A su criterio, ¿una serie de cortometrajes animados para televisión funcionaría para lograr un mayor acercamiento y conocimiento en el espectador acerca de la literatura venezolana?**

**M.S.:** Por supuesto. Y además se estaría cautivando la atención de un público que en buena medida está muy abandonado, que es el público infantil. Es a ese público a quien en líneas generales están orientados los contenidos animados. También lo ven los adultos, pero sobretodo lo ven los niños y sería una herramienta maravillosa para difundir a nuestros niños contenidos con temas de literatura.



República Bolivariana de Venezuela  
Universidad Central de Venezuela  
Facultad de Humanidades y Educación  
Escuela de Comunicación Social

**Serie de cortometrajes animados televisivos “Los Grotescos” basados en  
cuentos de José Rafael Pocaterra**

Proyecto de Trabajo Especial de Grado para optar al título de Licenciado en  
Comunicación Social

Tomo 2

García Salazar, Scarle Madaly

C.I: V- 18.473.101

Torres Bermúdez, María Fernanda

C.I: V-16.085.051

**Tutora:** Erika Ostériz

Octubre, 2010

# Los Grotescos

## ÍNDICE

Contenido	Pág.
<b>CAPÍTULO V: LA PROPUESTA (TOMO 2)</b> _____	1
Presentación _____	1
Ficha Técnica _____	1
Presupuesto _____	2
La Biblia de la Serie <i>Los Grotescos</i> _____	3
El Aerolito _____	12
Los Come Muertos _____	41
El Rosal de la Cascabel _____	62
La i Latina _____	70

**CAPÍTULO V****LA PROPUESTA****Presentación**

La serie de cortometrajes animados *Los Grotescos*, basados en cuentos de José Rafael Pocaterra, plantea incentivar la literatura como parte de la cultura venezolana, en la televisión nacional. Esta producción y la necesidad de la misma están respaldadas por los resultados obtenidos a través de los dos instrumentos metodológicos aplicados con anterioridad. Responde también a la normativa legal vigente en materia audiovisual, como lo es la Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión.

El objetivo principal de la serie es transmitir cultura venezolana –en este caso particular, la obra del escritor José Rafael Pocaterra- mediante una forma distinta como lo es la animación y llegar al público que por diversos motivos no tenga acceso a la literatura en su formato original. Otro de los propósitos es presentar una alternativa innovadora y creativa que demuestre que se puede transmitir cultura en televisión de forma entretenida.

**Ficha Técnica**

Nombre del programa: Los Grotescos.

Tipo de programa: Serie de cortometrajes animados.

Técnica: animación digital 2D.

Duración: entre 3 y 10 minutos.

Horario: supervisado, en el bloque de 7 a 8 de la noche.

Frecuencia: semanal.

Medio por el cual se transmitirá: un canal de televisión nacional de señal abierta, de variedades o especializado en cultura.

Público al que va dirigido: todo público con especial interés en adolescentes y jóvenes.

Producción: Scarle García y María Fernanda Torres.

Dirección: Scarle García y María Fernanda Torres.

Animación: Elysmar Rendón.

Edición de audio: Peter Bello.

**Presupuesto**

DESCRIPCIÓN	CANTIDAD	VALOR UNIDAD (BS.F.)	COSTO (BS.F.)
Reproducción de guiones	10	20,00	200,00
Diseño de personajes y escenografía	1	400,00	400,00
Ilustración, colorización y animación	1	4.000,00	4.000,00
Post producción de audio y video	1	2.000,00	2.000,00
Autenticación de contrato por prestación de servicios	2	100,00	200,00
Alquiler de estudio de grabación	2,5hrs	60,00	150,00
Doblaje de voces	2,5hrs	Gratuito	00,00
Gastos de transporte	Varios	200,00	200,00
Discos DVD	6	5,00	30,00
<b>TOTAL</b>			7.180,00

La Biblia de la Serie *Los Grotescos*





## Concepto

La serie Los Grotescos se enmarca en la transición entre los siglos diecinueve y veinte venezolanos. Se basa en los cuentos de José Rafael Pocaterra, La i Latina, El Aerolito, Los Come Muertos y El Rosal de la Cascabel, cuyos contenidos reflejan el modo de vida de la época, con sus prejuicios, valores y creencias; sin pretender disfrazarlos con sutilezas.

Los personajes atraviesan por situaciones dramáticas, que en su resolución siempre dejan moralejas. El amor, la amistad, la solidaridad, la familia, el respeto, la sabiduría, la superstición y los estereotipos son parte de las temáticas tratadas en la serie, que son presentadas en un formato atractivo para todo público, con personajes que de una u otra forma sean espejo de las audiencias contemporáneas e inviten a la reflexión, pues sus vivencias no escapan de la realidad actual.

## Tono

No hay finales felices. No se pretende llegar al melodrama. No hay personajes fantásticos, perfectos o bellos. Pero resultan atractivos por ser comunes, haciendo de lo cotidiano algo fantástico y conmovedor.

## Actitud

Los protagonistas no intentan cambiar el mundo, no hay héroes. Ellos aceptan sus vidas tal como son, enfrentan sus problemas y tratan de salir adelante a pesar de las adversidades.

## Técnica

La serie Los Grotescos está realizada enteramente en animación digital 2D, combinando las técnicas de dibujo con elementos fotográficos. Ello marca el estilo visual de los cortometrajes. Para su realización se ha utilizado el software de animación Flash.

## Género

Serie animada dramática.

## Duración

De 3 a 10 minutos

## Target

Todo público con especial interés en adolescentes y jóvenes. Sin distinción marcada de estrato socio-económico.

## Escenografía

Las historias se desarrollan en la ciudad de Caracas y pueblos del Estado Carabobo, en la Venezuela de 1920. Es una época llena de precariedades, aún el país no se ha modernizado y se mantienen en pie las mismas estructuras típicas de la época colonial; además de algunos rancheríos en las afueras de los pueblos.

Para quienes tienen mayor poder adquisitivo resulta más fácil mantener las viviendas en perfecto estado, pero para otros es una tarea cuesta arriba. Por ello, algunas locaciones reflejan el abandono involuntario de sus habitantes, debido a la falta de recursos. Algunos escenarios muestran ambas realidades, mientras que otros sólo dejan ver la miseria de sus personajes, quienes por diversas razones se ven obligados a vivir en hogares improvisados al margen de la sociedad.



## La i Latina

### Trama

Felipe es un niño travieso que va por primera vez a la escuela. Allí debe adaptarse a sus compañeros y a su maestra, de la que un día llega a burlarse. Cuando por fin Felipe entiende que se ha portado mal y que aprecia a su maestra, ella enferma y muere. Felipe debe enfrentarse por primera vez a la idea de la muerte, pero en el proceso comprende que su maestra nunca le guardó rencor.



## La i Latina

### Personajes

Felipe es un niño inquieto e imaginativo de 7 años que vive en Caracas junto a su Abuela paterna y su madre. Son una familia acomodada, en la que se ha conformado un matriarcado, encabezado por la Abuela, debido a su temprana viudez y a que la situación política del país ha encarcelado y exiliado a sus dos hijos.

La Maestra entra en la vida de Felipe como su institutriz, pero también como la primera representación para el niño de una mujer débil y desprotegida, cuya imagen difiere de la entereza proyectada por su abuela y su madre. A pesar de su apariencia poco vigorosa, la Maestra ha sido por años la encargada de mantener la casa heredada de sus padres y a su hermano alcohólico, Ramón María, quien no la respeta y además representa una amenaza para Felipe y los otros niños de la escuela.

Esos otros niños, son Martica, una linda niña rubia, de 7 años, hija de una familia de alemanes, cuyo padre se dedica a la herrería. Martica es engreída pero noble, por ello no tolera las burlas y las impertinencias de Felipe hacia la Maestra. Le acompañan las Hermanitas Rizar, unas trillizas pelirrojas de 8 años, que se ríen de las travesuras de sus compañeros. Completa el cuadro, Totón, un gordito inocente y travieso de 7 años.

## El Aerolito

### Trama

María y Alfonso no están casados pero viven junto a su pequeño hijo Alfonsito una vida de lujos y grandes fiestas. Alfonso abandona a María y cinco años más tarde ella vive pobremente, trabajando duro para mantener a su hijo. En Nochebuena, María revive en recuerdos su vida junto a Alfonso, pero debe enfrentar la crudeza de ser pobre y no poder darle un regalo de navidad a Alfonsito.

### Personajes

María es una joven de 23 años, que parte de Los Teques hacia Caracas en busca de una vida mejor. Allí conoce a Alfonso, un joven adinerado, cuya familia le permite complacer sus caprichos amorosos, con la condición de que tarde o temprano se case con una mujer de su misma clase. María y Alfonso tienen un hijo, al que llaman Alfonsito, y juntos viven una vida feliz, de lujos, con la única carencia de un acta matrimonial.

Pasados los años, María se encuentra sola criando a su hijo y envuelta en precariedades se enfrenta a la poca solidaridad de quienes la rodean, en especial del vendedor de la juguetería. Sin embargo, sus vecinos, los Hellrich, quieren ser amables con su hijo, pero ella no lo permite.

## Los Come Muertos

### Trama

Junto al cementerio del pueblo, en una casita miserable, vive Giuseppe padre junto a sus dos hijos y su pequeña hija. Los cuatro deben soportar las burlas y el rechazo de la gente, especialmente de unos niños que un día atacan la casa a pedradas. Juan, uno de los niños golpea con una piedra a la hijita de Giuseppe y se da cuenta del error que ha cometido.

### Personajes

La familia Giuseppe vive a las afuera de Naguanagua, en una casa muy pobre y humilde hecha de trastos y restos de tumbas y árboles. Está conformada por el padre de 45 años, quien se desempeña como cuidador de caballos en el pueblo y de vez en cuando roba en los corrales vecinos. En sus labores le acompañan sus hijos de 14 y 12 años. Los tres viven con la pequeña hija, Mafalda, de 10 años, a la que protegen y quién siente la ausencia de su madre, muerta cuando apenas tenía 4 años.

Los Giuseppe son constantemente atacados por un grupo de niños del pueblo que disfruta burlarse de la familia y caerle a pedradas a su casa. Entre esos niños destaca Juan, quien a consecuencia de su mala actitud, descubre la nobleza de Los Giuseppe a través de la ternura de la pequeña Mafalda.

## El Rosal de la Cascabel

### Trama

Demetrio es picado por una serpiente Cascabel, pero él logra matarla. En su lecho, donde parece morir, Demetrio, supersticioso, pide que guarden la serpiente y la coloquen junto a él. Un poco mejorado, el hombre siembra una planta rodeada de los restos de la Cascabel y allí se ve nacer un hermoso rosal.

### Personajes

Demetrio es un hombre negro de 60 años, que se desempeña como jardinero en la casa de campo de una familia acomodada de Valencia. Es un hombre solitario, viudo desde hace 10 años y tiene un hijo que trabaja en una casa cercana, con quien tiene poco contacto. Su familia son los otros obreros de la casa, ellos lo cuidan cuando enferma y disfrutan con él en las fiestas. En la historia se debe enfrentar a la superstición alrededor de una mordida que le propina una serpiente Cascabel.





## El Aerolito

### Desarrollo de los personajes (Tridimensionalidad)

#### María

##### a) Rasgos físicos

- ♦ Edad: 23 años.
- ♦ Sexo: Femenino.
- ♦ Apariencia: 1.68 mts., delgada (53 kilos), cabello castaño oscuro, ojos marrones. Luce limpia y tiene bonita forma de vestir.
- ♦ Movimientos y gestos: sus movimientos tienen gracia. Sus gestos expresan sus estados emotivos.
- ♦ Voz: Tono agudo, voz suave, buena dicción, vocabulario no muy rico.  
-Atributos especiales: en muchas frases tiene un tono de voz de mujer sufrida, casi a punto de llorar.

##### b) Rasgos psicológicos

- ♦ Nivel de inteligencia: es inteligente.  
Habilidades: cose muy bien, buena en las matemáticas, excelente ama de casa.  
Talentos: costura, moda y diseños. Buena vendedora y contadora.  
Cualidades: es tratable, tiene un encanto femenino que impacta, buena persona.
- ♦ Personalidad, actitud y temperamento:
  - Personalidad dinámica, audaz, vehemente, ternura, tenaz.
  - Hábitos: está siempre en la casa cuidando de su hijo y atendiendo a su marido, Alfonso. Siempre está bella para deslumbrarlo y al pendiente de todo lo que le suceda al pequeño Alfonsito. Su vida da un vuelco y se dedica a la costura para sobrevivir sola con un hijo pequeño.
  - Debilidades: es manipuladora, depresiva, no tiene capacidad para perdonar.
  - Fortalezas: humanidad y amor, creatividad y valentía.

- Defectos: es porfiada. A veces puede llegar a ser cortante o fría y sufre muchos enojos.
- Virtudes: buena madre, tiene buen gusto, lleva su frente en alto ante la adversidad.
- Es líder y extrovertida.
- Valores: responsabilidad, sencillez, amor, desinterés.
- Decisiones difíciles que haya tomado y cómo lo afectaron: Alfonso le propuso a María irse a vivir juntos, sin casarse. Ella aceptó y al poco tiempo tuvieron un hijo. Algunos años más tarde, Alfonso dejó de querer a María y ella quedó en la calle y sin los lujos a los que estaba acostumbrada con ese hombre. Creyó en ella misma y se propuso salir adelante sola con el niño en medio de una difícil situación económica.
- Llegó a tener buena suerte y luego esa suerte se esfumó.
- ♦ Hobbies y diversiones: le divierte la música, una buena conversación, un vino y estar con su marido. Le agrada hacer bocetos de diseños de moda.

### c) Rasgos sociales

- ♦ Modales: buenos.
- ♦ Lugar de nacimiento: Los Teques, Estado Miranda, Venezuela.
- ♦ Contexto étnico y bagaje cultural: su bagaje cultural es regular. Sabe leer, escribir y hacer operaciones matemáticas. No lee mucho, sólo una que otra revista de modas.
- ♦ Condición socio-económica: nace pobre y se supera al irse a vivir con un joven con mucho dinero que mejora su calidad de vida. Él la deja, años después, y ella se queda criando a su hijo en la pobreza.
- ♦ Entorno social, económico, político, cultural y su postura ante ellos: María es una mujer trabajadora que se enamora perdidamente de un joven adinerado. Acepta vivir en concubinato con él y al poco tiempo y con un hijo en brazos, aquel hombre la reemplaza por otra mujer. Ella decide seguir su rumbo y pasa mucha necesidad con su hijo porque el dinero que entra es gracias a la costura que le encargan. Ante tal pobreza, María no está muy preocupada por lo que

ocurra en el ámbito político. Su vida transcurre y la dictadura que vive no le ha dado nada ni ella le quiere deber. Le agrada la cultura pero prefiere no involucrarse mucho, ni involucrar a Alfonsito para ahorrar ese dinero y gastarlo en comida.

- ♦ Educación: fue a una escuela en la que aprendió a leer, escribir y un poco de matemáticas.
- ♦ Ocupación: primero fue vendedora de cigarros en un bar (cigarrera), luego ama de casa dedicada a la maternidad y al matrimonio, y después de su fracaso se gana la vida como costurera.
- ♦ Estilo de vida: su estilo de vida es tranquilo hasta que sale de la casa de Alfonso. Su vida se vuelve estresante por ser madre y padre para su pequeño.
- ♦ Entorno familiar: María y Alfonso formaron una familia que se consumó con el nacimiento de Alfonsito. Lamentablemente, Alfonso tomó la decisión de terminar con ella y desentenderse de su hijo; lo que significa que la vida familiar se resumió a dos: la madre y el hijo, quiénes empezarán a pasar mucha necesidad.
- ♦ Ambiente físico en el que habita: la casa en la que vivía con Alfonso era prolija y espaciosa. La casa a la que se mudó es muy humilde.

## **Alfonso**

### **a) Rasgos físicos**

- ♦ Edad: 37 años.
- ♦ Sexo: Masculino.
- ♦ Apariencia: 1.78 mts., delgado (70kilos), cabello castaño oscuro, ojos verdes. Su apariencia es muy pulcra y es elegante al vestir.
- ♦ Movimientos y gestos: Hace notar su elegancia al caminar. Y sus gestos resaltan su atractivo.
- ♦ Voz: Tono grave, voz gruesa, buena dicción, vocabulario muy rico.  
-Atributos especiales: se expresa con aires de galán.

**b) Rasgos psicológicos**

- ♦ Nivel de inteligencia: es muy inteligente.  
Habilidades: se desempeña muy bien en su profesión, tiene el don de la palabra y con ella convence y encanta a todos a su alrededor.  
Cualidades: es muy sociable, buen bailarín, caballeroso.
- ♦ Personalidad, actitud y temperamento:
  - Personalidad dinámica, audaz, apasionada.
  - Hábitos: es muy educado y ordenado, por ello le gusta que todo este pulcro, su ropa bien lavada y planchada y la comida bien preparada y servida. Fuma bebe ocasionalmente en eventos sociales o en reuniones con sus amigos o clientes.
  - Debilidades: es codicioso y conflictivo.
  - Fortalezas: inteligente.
  - Defectos: es irresponsable, incapaz de involucrarse en una relación por mucho tiempo, es infiel.
  - Virtudes: es ordenado, sociable, audaz.
  - Es líder y extrovertido.
  - Decisiones difíciles que haya tomado y cómo lo afectaron: Se enamoró de María y decidió irse a vivir con ella. Su familia no aprobó a María por su origen plebeyo y tampoco aprobó la unión de la pareja, contando con que se trataba de un capricho de Alfonso y que en cualquier momento se casaría con una joven de su clase. Alfonso recibía una pensión de su familia, a lo que sumaba su salario como abogado, pero con nacimiento de su hijo, Alfonsito, la familia le retiró su apoyo económico. Antes de que el niño cumpliera el año, Alfonso había dejado a María y regresado a su vida de comodidades junto a su familia. Pronto se comprometió con la hija de su jefe.
  - Tiene buena suerte.
- ♦ Hobbies y diversiones: le divierte la música, una buena tertulia y compartir con sus amigos en reuniones lujosas.

**c) Rasgos sociales**

- ♦ Modales: muy buenos.
- ♦ Lugar de nacimiento: Caracas, Venezuela.
- ♦ Contexto étnico y bagaje cultural: Proviene de una familia adinerada descendiente de españoles. Vivió en Francia, donde complementó sus estudios en Derecho y se ha codeado con figuras prominentes de la política venezolana e internacional.
- ♦ Condición socio-económica: es rico de cuna, no conoce de carencias económicas y se rodea de personas influyentes de la alta sociedad.
- ♦ Entorno social, económico, político, cultural y su postura ante ellos: La familia de Alfonso se compone de políticos, empresarios y militares que no buscan confrontación. Política y económicamente son aliados del General Gómez. Alfonso se apega a esas condiciones y se desempeña como asesor legal de inversionistas extranjeros.
- ♦ Educación: Se educó con las mejores institutrices y en el mejor colegio de Caracas. Luego estudió Derecho en la Universidad Central de Venezuela y realizó una especialización en derecho mercantil en la Universidad de París.
- ♦ Ocupación: Abogado.
- ♦ Estilo de vida: lujoso y excéntrico.
- ♦ Entorno familiar: En la casa materna, vive junto a sus padres, sus 3 hermanas, un hermano mayor y la esposa e hijos de este. Aparte, vive junto a María y Alfonsito.
- ♦ Ambiente físico en el que habita: La casa materna está llena de obras de arte y muebles lujosos, tiene 5 criadas y un jardinero. La casa en la que vivía con María era prolija y espaciosa.

**Alfonsito****a) Rasgos físicos**

- ♦ Edad: 5 años.
- ♦ Sexo: masculino.

- ♦ Apariencia: 1.10 mts., delgada, cabello castaño oscuro, ojos verdes. Tiene muy poca ropa pero siempre luce limpio y arreglado.
- ♦ Movimientos y gestos: sus movimientos tienen gracia. Sus gestos expresan picardía.
- ♦ Voz: Tono agudo, voz suave, buena dicción, vocabulario normal para un niño de su edad.

#### **b) Rasgos psicológicos**

- ♦ Nivel de inteligencia: es inteligente.  
Habilidades: es ingenioso, ágil, se desempeña muy bien en actividades deportivas.  
Talentos: canta.  
Cualidades: es sociable, creativo y se expresa muy bien ante los adultos.
- ♦ Personalidad, actitud y temperamento:
  - Es sensible, curioso, amoroso, inquieto y tenaz.
  - Hábitos: Es muy ordenado y ayuda a su mamá en las labores del hogar. Hace sus tareas a tiempo y le gusta jugar por las tardes con sus vecinos.
  - Debilidades: es muy inocente.
  - Fortalezas: es amoroso, valiente, humilde, comprensivo.
  - Virtudes: obediente, buen hijo, generoso, es amistoso.
  - Es extrovertido.
  - Decisiones difíciles que haya tomado y cómo lo afectaron: es un niño y no ha tomado decisiones importantes, pero le afecta la falta del padre y la manipulación emocional de su madre.
- ♦ Hobbies y diversiones: le gusta coleccionar soldaditos de todo tipo.

#### **c) Rasgos sociales**

- ♦ Modales: buenos.
- ♦ Lugar de nacimiento: Caracas, Venezuela.

- ♦ Contexto étnico y bagaje cultural: su bagaje cultural es regular, su madre le enseña lo que aprendió mientras vivió con Alfonso, y trata de que su hijo crezca con el interés de estudiar en la universidad.
- ♦ Condición socio-económica: Nació bajo buenas condiciones, pero ahora vive pobremente junto a su madre. Sin embargo ella procura que no le falte alimento ni educación.
- ♦ Entorno social, económico, político, cultural y su postura ante ellos: Se rodea de niños como él y de otros que viven en mejores condiciones económicas, pertenecientes a familias de obreros, artesanos y pequeños comerciantes. No conoce los asuntos de la política y su madre evita exponerlo a situaciones donde lo rechacen por su condición económica.
- ♦ Educación: Asiste a la escuela en casa de una maestra que vive en su comunidad.
- ♦ Estilo de vida: su estilo de vida es tranquilo, su madre lo sobreprotege pero se preocupa por complacerlo hasta donde el dinero alcance.
- ♦ Entorno familiar: Vive junto a su madre.
- ♦ Ambiente físico en el que habita: La casa que habita es muy humilde, pero tiene su propia habitación.

### **Sinopsis**

María es una joven mujer que vive momentos plenos de felicidad, disfrutando lujos y comodidades al ser la querida de Alfonso, con quien acaba de tener un hijo, Alfonsito. Una Nochebuena, la pareja comparte una ostentosa velada junto a los amigos de Alfonso y sus queridas. Al final de la noche María y Alfonso van de regreso a casa jurándose amor mientras un aerolito cruza el cielo.

Cinco años más tarde, María vive sola con su hijo Alfonsito. Los lujos de años atrás ya no están, porque Alfonso la abandonó, y ahora María debe vivir en una casita humilde y trabajar como costurera para poder mantener a su hijo.

En Nochebuena, María debe enfrentar la hostilidad de un vendedor quien no le permite facilidades para poder comprarle el regalo de Navidad a Alfonsito.



Las deudas y los gastos necesarios la dejaron con muy poco dinero como para poder comprarle una caja de soldaditos al niño.

En casa, María recuerda la Navidad que pasó junto a Alfonso e intenta evitar que Alfonsito esté despierto para cuando llegue la hora en que los niños abren sus regalos. Pero llegada la medianoche, el alboroto por la Navidad despierta al niño y ambos deben enfrentar un triste momento de sinceridad por la vida que deben llevar. Mientras tanto un aerolito cruza el cielo.

### **Escaleta**

María está arreglándose frente al espejo y Alfonso, su marido está observándola con detalle desde la cama y le asegura que así como está ya está lindísima. María voltea al oír ese elogio y Alfonso, sujetándola por la cintura, la atrae hacia él y comienza a besarla. Mientras esto sucede, ella piensa en lo afortunada que es al haber pasado de ser una cigarrera de bar a una señora de hogar.

Después del beso, él la admira y ella lo peina y le pregunta si le gusta cómo está ese día, a lo que él responde que más que ayer y menos que mañana. Ella no lo cree mucho y de repente se escucha el llanto de un bebé y María sale corriendo desapareciendo del espejo.

El bebé Alfonsito llora con desespero y María lo toma en sus brazos para calmarlo y le llama la atención a la nana porque los zancudos están picando al niño sin ella darse cuenta. María le canta y lo arrulla hasta que se queda dormido, lo acuesta y cubre la cuna con una gasa blanca. Se da un último vistazo y se va.

En el salón “reservado” para la cena se puede ver una mesa perfectamente puesta con manteles blancos bordados con hilos de oro y alrededor de ella hay seis acicaladas personas sentadas conversando ruidosamente. El joven Pepe Fontaura se levanta a brindar por el inoportuno aniversario de la muerte de su suegra, precisamente el 24 de diciembre. Al terminar Pepe su comentario, se observa que las mujeres tienen los ojos brillantes y ocultan la risa, menos Elsitita, la mujer de Pepe Fontaura que está sin expresión en el rostro. Enseguida, otro de los hombres se hace notar recordando un cuento de misterio. Elsitita, la mujer de Pepe Fontaura casi se desmaya y María le echa aire. Mientras tanto, Don

Estanislao Cuellar pide la palabra para brindar y todos dicen “¡Salud!”, y se olvidan de Elsitita.

Un mesonero sirve el champagne y se ven las caras hermosas de todos los jóvenes sentados en aquella mesa.

El reloj marca las dos de la mañana, María y Alfonso se levantan de la mesa y se despiden. Los Fontaura se quedan bailando y la otra pareja también se retira.

En el carruaje van Alfonso y María viendo el paisaje del Ávila y la ciudad de Caracas. María le agarra la mano a Alfonso y él se medio sonríe y voltea hacia su ventanilla. Se oye las campanas y el cauce del río. María soñolienta se recuesta sobre el hombro de Alfonso, cuando de pronto ve un aerolito surcando el cielo caraqueño y grita. Entonces, Alfonso le dice que pida un deseo y ella sólo pide que él la quiera siempre y que no la deje nunca.

María en la casa humilde que tiene, tras romper con Alfonso, habla con Alfonsito que está ilusionado con algo que ella ofrece darle cuando él venga de la escuela. María se sienta en una mesita, sobre la que hay una vieja máquina de coser, y retoma una costura incompleta. Así se mantiene mientras pasan los días y las noches.

María entrega a una señora una costura en la puerta de su casa. Ella sale y caminando por la acera piensa en cómo distribuir ese dinero para todos los gastos que tiene, incluyendo la cajita de soldados que tanto quiere su hijo.

Llega a la juguetería y le pide, casi suplica, al encargado que le venda la caja de soldados y que lo que le falte se lo paga en tres días. El encargado se resiste y le habla en un tono muy grosero por lo que ella sale indignada de allí y con las manos vacías.

María está sentada a los pies de su cama doblando una camisa de Alfonsito. De pronto voltea hacia la ventana, ve el cielo lleno de estrellas y suspira al tiempo que recuerda momentos de la Nochebuena que pasó junto a Alfonso. El recuerdo de María es interrumpido por la tierna voz de Alfonsito que le dice a su madre que no tiene sueño. María voltea y mira a Alfonsito. Mientras

trata de ocultar su tristeza, lo regaña explicándole que si no se va a dormir no habrá ni soldados, ni dulces de navidad.

El niño le replica agregando que los vecinos Helfich lo invitaron a pasar Nochebuena en su casa, pero María se niega a esa posibilidad y le explica que se quede con ella que es su mamá y que lo quiere mucho. Haciendo un gesto con la mano, María invita a Alfonsito a subir a su cama. El niño se acuesta y con cara de ilusionado le pide que lo despierte a las 12. María sonríe tratando de ocultar la tristeza que le produce mentirle a Alfonsito, al tiempo que lo arropa y le besa la frente.

María está sentada junto a la ventana viendo la ciudad cubierta por la luz de la luna llena, mientras comienzan a sonar doce campanadas en la iglesia y a explotar los fuegos artificiales, iluminando el cielo. Enseguida recuerda la Nochebuena con Alfonso.

María abre los ojos y se sorprende al ver un aerolito atravesar el cielo. En ese instante, Alfonsito llega a la sala gritando que ya es Nochebuena. María corre hacia Alfonsito y lo cubre de besos, mientras rompe en llanto y lo abraza con fuerza. Enseguida comienza a hablarle al oído al niño diciéndole que ya la Nochebuena pasó. Él le dice que está equivocada porque están repicando. María deja de abrazar a Alfonsito y tiernamente pone sus manos sobre los cachetes del niño, está llorando pero le dice que es Nochebuena para otras madres y otros niños y que su Nochebuena ya pasó. Alfonsito abraza a María y voltea hacia la ventana desde donde se observan los fuegos artificiales.

**LOS GROTESCOS**

**Episodio 2**

**EL AEROLITO**  
**(Guión Literario)**

Original de José Rafael Pocaterra

Adaptación de  
Scarle García y María Fernanda Torres

**EL AEROLITO**

(Adaptación del cuento original de José Rafael Pocaterra.

Por María Fernanda Torres y Scarle García)

**Escena 1- Noche- Interior- Cuarto de María y Alfonso**

Se ve de abajo hacia arriba la silueta de María en un traje de seda color marfil. Se detiene en la nuca redonda con perlas y el peinado de un moño alto y aparece, de pronto, la mano de María agitándose los ricillos rebeldes.

**ALFONSO (VOZ OFF)**

¡YA ESTÁ; YA ESTÁS  
LINDÍSIMA!

A través del espejo se observa a Alfonso contemplando a María desde la cama, él fuma y sonríe mientras observa el cuerpo de María aún con los brazos en alto arreglándose el cabello con gracia y coquetería.

**SIGUE ALFONSO**

**Escena 2- Noche- Interior- Cuarto de María y Alfonso**

Sobre el mármol del tocador de María hay una gran cantidad de estuches de maquillaje abiertos: polveras, sombras, rimel, perfumes, además de un *necessaire* con otros objetos de belleza adentro. En los muebles contiguos al tocador está el abrigo, un par de guantes, y unas medias *pantys* desechadas a última hora.

María voltea al oír ese elogio y Alfonso, sujetándola por la cintura, la atrae hacia él. La huele lentamente, besa su cuello adornado por un ceñido hilo de perlas y su beso asciende hasta los labios, ligeramente enrojecidos y delgados.

**ALFONSO (VOZ OFF)**

¡YA ESTÁS BIEN;  
ADMIRABLE, ENCANTADORA...!

**MARÍA (VOZ OFF)**

*(Pensando mientras Alfonso la besa)*

¿ES UN SUEÑO QUE AQUELLA CIGARRERITA DE LA UNIÓN FABRIL QUE ALFONSO CONOCIÓ HACE TRES AÑOS CON EL TRAJE DE MUSELINA Y LOS BOTINES DE 28 REALES SE HAYA CONVERTIDO EN ESTA MUJER QUE SOY HOY?

**SIGUE MARÍA**

Alfonso después del beso,  
la toma por las manos y  
abre sus brazos para  
verla orgulloso en todo  
su esplendor. Los ojos  
radiantes y negros de él  
le comen la cara y  
contemplan entusiasmados  
el cuerpo lleno de curvas  
sutiles de María.

**MARÍA (VOZ ON)**

¡TONTÍSIMO!...

María le alisa el cabello  
alborotado, endereza el  
lazo de la corbata y  
peina el fino bigote.

**MARÍA (VOZ ON)**

¡TONTÍSIMO!... ¿TE GUSTO  
MUCHO ESTA NOCHE?

Alfonso la oprime hacia  
él más aún y le dice:

**ALFONSO (VOZ ON)**

HOY MÁS QUE AYER Y MENOS  
QUE MAÑANA...

María se separa de él,  
casi enfadada

**MARÍA (VOZ ON)**

¡AY, POR DIOS! ¡ME  
VUELVES UN DESASTRE,  
LOCO!

**SIGUE MARÍA**

Al verse en el espejo  
trata de sonreír luego de  
lo dicho y un llanto de  
niño hace que se  
sorprenda, voltee y  
desaparezca del espejo.

### **Escena 3- Noche- Interior- Cuarto de Alfonsito**

A través de las barreras  
de la cuna se puede ver a  
Alfonsito, el bebé de  
María y Alfonso, llorando  
desesperadamente. Sube  
las piernitas hacia el  
techo y su cara está  
colorada. Las manos de  
María lo toman y lo  
acomodan entre sus brazos  
para calmar la rabieta  
del bebé con besos  
seguidos y arrullos  
dulces.

**MARÍA (VOZ ON)**

*(Regañando a la criada)*

¡PERO, ENGRACIA, QUÉ  
OCURRENCIA LA DE USTED!  
¿NO VE QUE LOS ZANCUDOS  
NO LO DEJAN DORMIR?

**SIGUE MARÍA**



María sostiene al bebé mirándolo con ternura y cantándole suavemente versos y canciones de cuna hasta que se queda dormido. Coloca a Alfonsito en su cuna que cubre con la gasa blanca cogida por un lazo azul. María se da un último vistazo al espejo.

**MARÍA (VOZ ON)**

VÁMONOS...

**Escena 4- Noche- Interior- Salón Reservado**

Se abre la puerta del Salón que tiene una placa dorada con la palabra "Reservado". Pasan, cruzándose unos con otros, los meceros vestidos con esmoquin negro y camisa blanca. Hasta que se puede ver una mesa perfectamente puesta con manteles blancos bordados con hilos de oro y alrededor de ella hay seis acicaladas personas sentadas.

**MARÍA (VOZ OFF)**

YA VENCIDAS LAS RESERVAS DE LA ETIQUETA EN LA PRESENTACIÓN DE AQUELLA CENA, QUE A PESAR DE TODO TENÍA ALGO DE FAMILIAR Y DE GALANTE, SE HIZO RUIDOSA.

**SIGUE PEPE FONTAURA**

Pepe Fontaura, el joven del cabello abrigantado se levanta de su asiento y con la copa alzada brinda con champagne mientras se dirige a sus acompañantes

Al terminar Pepe su comentario, se observa que las mujeres tienen los ojos brillantes y ocultan la risa, menos Elsita, la mujer de Pepe Fontaura que está sin expresión en el rostro. Enseguida, otro de los hombres se hace notar.

**PEPE FONTAURA (VOZ ON)**

¡FIGÚRENSE LA OCURRENCIA DE JESUCRISTO, VENIR AL MUNDO EN DICIEMBRE, EL 24 PRECISAMENTE, QUE ES EL ANIVERSARIO DE LA MUERTE DE MI SEÑORA SUEGRA!

**RAMÓN IGNACIO (VOZ ON)**

¡Y SI OCURRE HOY COMO EN EL CUENTO MUY CONOCIDO, EN EL QUE UNA NOCHE BUENA VOLVÍA A SENTARSE A LA MESA DE FAMILIA LA MUJER MUERTA Y OLVIDADA!

**SIGUE MARÍA**

Elsita casi se desmaya al escuchar esto. Se escucha el grito de María que la tenía al lado y le echa aire. Mientras tanto, Don Estanislao Cuellar pide la palabra para brindar y todos dicen "Salud" y se olvidan de Elsita.

**Escena 5- Noche- Interior- Mesa en el Salón Reservado**

**MARÍA (VOZ OFF)**

En un balde de níquel se hiela el champagne que el mesero sirve pomposamente en cada una de las copas que burbujeaban. Se observan alrededor de la mesa, las caras hermosas de aquellas personas allí sentadas.

ERA HERMOSA LA JUVENTUD DE AQUELLA NOCHE Y LA NOCHE ERA HERMOSA COMO LAS MUJERES DE ESA MESA. ERA UNA NOCHE BUENA ADORNADA POR LA LUNA DE PASCUA, CLARA Y REDONDA, QUE PONÍA EL DETALLE SENTIMENTAL DE SU PLATA MUERTA...

**Escena 6- Noche- Interior- Mesa en el Salón Reservado**

El reloj en la pared  
marca las dos de la  
madrugada. María y  
Alfonso se levantan de  
la mesa y se despiden.  
Los Fontaura se quedan  
bailando y la otra  
pareja también se  
retira.

**Escena 7- Noche- Exterior- Avenida de Caracas**

El carruaje manejado por  
el rítmico trotar de los  
caballos deja ver el  
paisaje de la ciudad como  
un collar de luces  
parpadeantes con el Ávila  
de fondo. María toma la  
mano de Alfonso y él la  
mira con una sonrisa a  
medias y voltea para  
seguir viendo por su  
ventanilla. Se escucha  
ligeramente el cause..

**SIGUE MARÍA**

...del río y como repican  
los templos alegremente.  
María aletargada y

soñolienta de felicidad  
se refugia en el hombro  
de Alfonso. Se escucha a  
lo lejos aguinaldos y  
está viendo los cohetes  
surcando el cielo claro  
deshaciéndose en lágrimas  
de luz verde, roja,  
amarilla. De pronto, como  
una chiquilla, grita:

Un aerolito cruza todo el  
cielo de Caracas...

**MARÍA (VOZ ON)**

¡MIRA, MIRA ESO!

**ALFONSO (VOZ OFF)**

¿QUÉ LE PIDES, DI RÁPIDO,  
MARÍA, QUÉ LE PIDES?

**MARÍA (VOZ ON)**

*(Responde viendo hacia el  
cielo)*

YO LE PIDO ESTO SÓLO CON  
TODA MI ALMA; ¡QUÉ ME  
QUIERAS SIEMPRE, QUE NO  
ME DEJES NUNCA!

**SIGUE ALFONSITO**

**Escena 8 - Día - Interior - Salita de la casa de María.**

Alfonsito observa a María, ilusionado.

**ALFONSITO (VOZ ON)**

¿Y TÚ ME LO OFRECES DE VERDAD, MAMAÍTA?

María, con un aspecto humilde, diferente al de la escena anterior, lo ve y mientras termina de arreglarle el cuello de la camisa, sonrío y le dice:

**MARÍA (VOZ ON)**

SÍ, PERO USTED SE VA A PORTAR BIEN, VA A IR HOY A LA ESCUELA Y SE VIENE DERECHITO PARA ACÁ, QUE LE TENGO UNA COSA GUARDADA.

Alfonsito, emocionado, brinca y abraza a María por el cuello.

**ALFONSITO (VOZ ON)**

¡DIME QUÉ, MAMAÍTA, DIME QUÉ!

María se separa un poco de Alfonsito y con picardía le replica.

**MARÍA (VOZ ON)**

NO SEÑOR, CUANDO VENGA ESTA TARDE LE DIGO.

María besa a Alfonsito, le arregla el bulto de los libros y lo lleva hasta la puerta. Allí, Alfonsito se voltea y pícaramente le advierte a María.

**ALFONSITO (VOZ ON)**

¡SI ME ESTAS ENGAÑANDO, NO TE QUIERO MÁS!

**SIGUE MARÍA**

María se sienta en una mesita, sobre la que hay una vieja máquina de coser, y retoma una costura incompleta. Así se mantiene mientras pasan los días y las noches.

**Escena 9 - Día - Exterior - Frente de una casa.**

María entrega un paquete a una señora en la puerta de la casa y la señora le entrega unas monedas. María se va caminando por la acera mientras va pensando qué hacer con el dinero que le acaban de pagar.

**MARÍA (VOZ OFF)**

(Pensando mientras camina)

CON SEIS REALES Y MEDIO  
COMPRO EL PAN, DOS SON  
PARA PAGARLE AL LECHERO  
Y MEDIO REAL ES PARA  
LOS DULCES QUE TOMÓ  
ALFONSITO PARA LOS NIÑOS  
HELFICH. ¿CON LOS TRES  
QUE ME QUEDAN PODRÉ  
COMPRARLE A MI NIÑO SU  
ANHELADA CAJITA DE  
SOLDADOS?

**SIGUE MARÍA**

**Escena 10 - Día - Interior - Juguetería.**

María está hablando con el encargado de la juguetería haciéndole un ofrecimiento, casi suplicante, ante la severidad del encargado.

**MARÍA (VOZ ON)**

PERO SEÑOR, ES NOCHEBUENA, VÉNDAME LA CAJITA DE SOLDADOS Y LO QUE FALTA SE LO PAGO EN TRES DÍAS.

**ENCARGADO DE JUGUETERÍA (VOZ ON)**

(Despiadado)

LO SIENTO SEÑORA, LAS VENTAS SON SÓLO DE CONTADO, ¡SIN EXCEPCIÓN!

**MARÍA (VOZ ON)**

(Indignada)

¡VULGARES! ¡CANALLAS!  
¿NO SABEN LO QUE ES TENER HIJOS?

**ENCARGADO DE JUGUETERÍA (VOZ ON)**

(Despiadado)

SÍ LO SE SEÑORA, PERO ESO NO ES PARTE DE LAS CONDICIONES DE PAGO.

**SIGUE ALFONSITO**



**Escena 11 - Noche - Interior - Cuarto de María**

María está sentada a los pies de su cama doblando una camisa de Alfonsito. De pronto voltea hacia la ventana, ve el cielo lleno de estrellas y suspira al tiempo que recuerda momentos de la Nochebuena que pasó junto a Alfonso.

FLASH BACK A FRAGMENTOS DE ESCENAS 4 y 5.

El recuerdo de María es interrumpido por la tierna voz de Alfonsito que está parado en la puerta del cuarto.

María voltea y mira a Alfonsito. Mientras trata de ocultar su tristeza, lo regaña...

**ALFONSITO (VOZ OFF)**

MAMAÍTA NO TENGO SUEÑO.

**MARÍA (VOZ ON)**

¿QUÉ DICES ALFONSITO?

**ALFONSITO (VOZ ON)**

QUE NO QUIERO DORMIR.

**MARÍA (VOZ ON)**

¡SI NO QUIERES DORMIR, NO TENDRÁS NADA, NI DULCES, NI CAJA DE SOLDADOS; NADA!

**SIGUE ALFONSITO**

...y el niño le replica.

**ALFONSITO (VOZ ON)**

(Triste)

¿POR QUÉ NO ME DEJAS IR  
A CASA DE LOS HELFICH?

María sonríe levemente  
mientras abraza a  
Alfonsito y trata de  
convencerlo, llenándolo  
de besos.

**MARÍA (VOZ ON)**

ELLOS TE INVITARON, PERO  
NO DEBES IR, HOY NO.

¡TÚ TIENES A TU MAMAÍTA  
QUE TE QUIERE MÁS QUE AL  
MUNDO ENTERO!

Haciendo un gesto con la  
mano María invita a  
Alfonsito a subir a su  
cama. El niño se acuesta  
sin replicar, con cara  
de ilusionado.

**ALFONSITO (VOZ ON)**

(Emocionado)

ENTONCES TÚ ME  
DESPIERTAS A LAS DOCE,  
¿SÍ?, CUANDO ESTÉN EN EL  
ARBOLITO

María sonríe tratando de  
ocultar la tristeza que  
le produce mentirle a  
Alfonsito, al tiempo que  
lo arropa y le besa la  
frente.

**MARÍA (VOZ ON)**

SÍ, PERO SÉ BUENO Y  
DUÉRMETE, COMO UN  
ALFONSITO A QUIEN SU  
MAMAÍTA QUIERE MUCHO,  
MUCHÍSIMO.

**SIGUE ALFONSITO**

**Escena 12 - Noche - Interior - Salita de la casa de María.**

María está sentada junto a la ventana viendo la ciudad cubierta por la luz de la luna llena, mientras comienzan a sonar doce campanadas en la iglesia y a explotar los fuegos artificiales, iluminando el cielo.

María comienza a recordar cuando regresaba a casa junto a Alfonso aquella Nochebuena.

FLASH BACK AL FRAGMENTO DE LA ESCENA 7 DONDE MARÍA Y ALFONSO VAN ABRAZADOS EN EL CARRUAJE Y PASA UN AEROLITO.

María abre los ojos y se sorprende al ver un aerolito atravesar el cielo. En ese instante Alfonsito llega a la sala gritando.

**ALFONSITO (VOZ OFF)**

(Emocionado)

¡MAMÁ, MAMAÍTA...!

**SIGUE ALFONSITO**

Rápidamente, María  
voltea a ver a su hijo.

María corre hacia  
Alfonsito y lo cubre de  
besos, mientras rompe en  
llanto y lo abraza con  
fuerza. Enseguida  
comienza a hablarle al  
oído al niño.

Confundido por la  
situación y la respuesta  
de su madre, Alfonsito  
le replica, sin que  
María deje de abrazarlo.

María deja de abrazar a  
Alfonsito, tiernamente  
pone sus manos sobre los  
cachetes del niño y con  
lágrimas en los ojos le  
dice:

**ALFONSITO (CONT. VOZ ON)**  
...LA NOCHE BUENA!

**MARÍA (VOZ ON)**  
(Casi susurrando)  
VE A DORMIR CALLADITO,  
QUE YA LA NOCHEBUENA  
PASÓ.

**ALFONSITO (VOZ ON)**  
¡NO MAMAÍTA, NO, SI  
ESTÁN REPICANDO!

**MARÍA (VOZ ON)**  
SÍ, ESTÁN REPICANDO PARA  
OTRAS MADRES Y PARA  
OTROS NIÑOS... LA  
NOCHEBUENA DE NOSOTROS  
YA PASÓ.

Alfonsito abraza a María  
y voltea hacia la  
ventana desde donde se  
observan los fuegos  
artificiales.

**FIN**



## LOS COME MUERTOS

### Desarrollo de personajes (Tridimensionalidad)

#### Juan

##### a) Rasgos físicos

- ♦ Edad: 12 años.
- ♦ Sexo: Masculino.
- ♦ Apariencia: Blanco, 1.55 mts, delgado, cabello negro y liso, ojos grandes color café, usa pantalones cortos y franela y luce sucio, lleno de tierra y con raspones en las rodillas y los codos.
- ♦ Es veloz para correr y tiene fuerza.
- ♦ Voz: Tiene tono medio en la voz y se expresa bien, pero cuando está con sus amigos puede llegar a ser grosero.

##### b) Rasgos psicológicos

- ♦ Es inteligente pero suele actuar por instinto.
- ♦ Personalidad, actitud y temperamento:
  - No le teme a nada y es impulsivo.
  - Tiene buenos sentimientos pero los oculta porque le gusta molestar a la gente junto a sus amigos.
  - Pertenece a un grupo, pero no es el líder. Actúa como parte de una manada.
  - En el fondo tiene valores inculcados por su familia, los descubre gracias a la culpa.
  - Tras comportarse violentamente, siente culpa y actúa como protector.
- ♦ Entre sus hobbies está el molestar a los Giuseppe, montar bicicleta, correr y jugar con sus amigos.

**c) Rasgos sociales**

- ♦ Modales: En casa tiene buenos modales, pero es grosero con otra gente, en especial con los Giuseppe.
- ♦ Lugar de nacimiento: Naguanagua, estado Carabobo. Venezuela.
- ♦ Contexto étnico y bagaje cultural: es un niño de pueblo, de familia descendiente de españoles.
- ♦ Condición socio-económica: Vive en una casa modesta junto a su familia. Tienen estabilidad económica gracias a la cría de animales.
- ♦ Entorno social, económico, político, cultural y su postura ante ellos: Vive en la época del Gomecismo, pero su familia no tiene problemas con el régimen. Como es un niño no se preocupa por asuntos de ese tipo, sin embargo es prejuicioso, por ello rechaza y se burla de los Giuseppe, sólo por su apariencia y las condiciones en que ellos viven.
- ♦ Educación: Asiste a la escuela, donde cursa sexto grado.
- ♦ Estilo de vida: En su casa le han inculcado valores de responsabilidad y respeto, pero él prefiere andar por ahí jugando y molestando a los demás.
- ♦ Entorno familiar: Vive con su madre, padre y dos hermanos mayores, se lleva bien con su madre, pero con su padre y hermanos casi no se relaciona porque ellos pasan el día trabajando en la cría de animales, mientras esperan que el crezca un poco más para que los ayude.
- ♦ Ambiente físico en el que habita: La casa en la que vive no es lujosa, es espaciosa, con muebles viejos heredados, pero limpia y arreglada con buen gusto.

**Mafalda****a) Rasgos físicos**

- ♦ Edad: 10 años.
- ♦ Sexo: Femenino.



- ♦ Apariencia: 1.40 mts, flaca, blanca pálida, pelirroja, ojos color verde, frágil, es bonita, su apariencia es sucia, su ropa está descolorida, usa cholitas y tiene los pies llenos de tierra.
- ♦ Tiene gestos muy tiernos, en especial su mirada.
- ♦ Voz: Tiene un tono de voz suave, un acento pueblerino y a pesar de su escaso vocabulario no se expresa mal.

#### **b) Rasgos psicológicos**

- ♦ Es inteligente, juiciosa y tierna.
- ♦ Personalidad, actitud y temperamento:
  - Es sensible y tímida, de buenos sentimientos.
  - Es solitaria, no tiene amigos.
  - Es respetuosa y obediente.
- ♦ Le divierte jugar con su muñeca y disfruta caminar por el cementerio.

#### **c) Rasgos sociales**

- ♦ Modales: No tiene habilidades sociales por su poco contacto con otras personas, pero es educada a la hora de comer y es muy respetuosa.
- ♦ Lugar de nacimiento: Naguanagua, estado Carabobo. Venezuela.
- ♦ Contexto étnico y bagaje cultural: Su familia es de procedencia italiana, su padre es un hombre de campo que habla poco.
- ♦ Condición socio-económica: es muy pobre, su familia es inestable económicamente, sólo les alcanza el dinero para comer dos veces al día.
- ♦ Entorno social, económico, político, cultural y su postura ante ellos: Su familia no siempre fue tan pobre, pero la enfermedad y muerte de su madre los dejó en la calle, ella no recuerda mucho de esa época y no tiene quejas por ser pobre. Pero le incomoda que, por prejuicios, la gente no los acepte y los ataque.
- ♦ Educación: No asiste a la escuela, pero su hermano mayor le ha enseñado un poco a leer.

- ♦ Estilo de vida: su familia vive en la miseria, por lo que su estilo de vida es muy precario, sólo tiene una muñeca, tres vestidos viejos y desteñidos, y por las tardes come frutas de los árboles del camino o de casas ajenas para calmar el hambre.
- ♦ Entorno familiar: Vive con su padre y sus dos hermanos. Los tres la cuidan mucho, pero comparten poco con ella. Su madre murió cuando tenía 4 años y le afecta no tener una figura femenina que la guíe.
- ♦ Ambiente físico en el que habita: Vive en condiciones precarias, debe dormir con sus hermanos, la casa es poco higiénica y no cuenta con servicios básicos. Además vive junto al cementerio.

### **Papá Giuseppe**

#### **a) Rasgos físicos**

- ♦ Edad: 45 años.
- ♦ Sexo: Masculino.
- ♦ Apariencia: 1.70 mts, blanco pálido, delgado de espalda ancha y brazos fuertes, pelirrojo, ojos color café, lleva barba y bigote. Es fuerte pero cabizbajo y de hombros caídos, aparenta más edad de la que tiene, se nota agotado. Siempre viste de camisa, chaleco y pantalón, todos desteñidos, y luce sudado.
- ♦ Camina con lentitud. Tiene gestos de gruñón y ve por el rabillo del ojo. Siempre va mordisqueando una rama en su boca.
- ♦ Voz: Tiene un tono de voz grueso, habla poco y mantiene el acento italiano al hablar español.

#### **b) Rasgos psicológicos**

- ♦ No tiene cualidades intelectuales, pero es hábil para ingeniar como sobrevivir junto a sus hijos.
- ♦ Personalidad, actitud y temperamento:
  - Tras la muerte de su esposa dejó de ser ambicioso, sólo le preocupa poder darle de comer a sus hijos.

- Es hombre emocionalmente débil, le cuesta expresarse, pero no le teme a nada.
- Es solitario.
- Antes de la muerte de su esposa era un hombre con fuertes valores, pero luego, tras quedar en la calle, ha tenido que robar.
- Además de emigrar de Italia, la situación más difícil que tuvo que enfrentar fue la enfermedad y muerte de su esposa, que lo dejó con muchas deudas, quedando en la calle y a cargo de sus tres hijos. Le afecta el no poder darle a Mafalda el cariño que le daría su madre.
- Tiene mala suerte.
- ♦ Su única diversión es ir de vez en cuando al bar del pueblo.

### c) Rasgos sociales

- ♦ Modales: Tiene pocos modales, pero es respetuoso.
- ♦ Lugar de nacimiento: Calabria, Italia.
- ♦ Contexto étnico y bagaje cultural: es de origen italiano, de una región pobre, acostumbrado al trabajo en el campo y al cuidado de caballos.
- ♦ Condición socio-económica: es muy pobre, debe ingeniárselas para poder alimentar a sus hijos.
- ♦ Entorno social, económico, político, cultural y su postura ante ellos: Vive en la época del Gomecismo, pero no tiene ningún tipo de preocupación por los asuntos políticos y sociales del momento. La gente del pueblo rechaza a su familia por su aspecto y las condiciones en las que viven, a él parece no importarle, pero sí se preocupa porque sus hijos no tienen una vida normal.
- ♦ Educación: En Italia aprendió a leer y a escribir, pero no recibió educación formal.
- ♦ Ocupación: trabaja como cuidador de caballos en el pueblo, pero de vez en cuando hurta en los corrales ajenos para robar gallinas y animales pequeños.
- ♦ Estilo de vida: lleva un estilo de vida muy miserable, con poco o ningún poder adquisitivo.

- ♦ Entorno familiar: Vive con sus dos hijos y una hija, su esposa murió hace seis años y le afecta la idea de no estar educando y cuidando bien de sus hijos.
- ♦ Ambiente físico en el que habita: Vive en condiciones precarias, la casa es poco higiénica y no cuenta con servicios básicos. Además vive junto al cementerio.

### **Sinopsis**

Los Giuseppe son una familia pobre de origen italiano que vive con miseria junto al cementerio. La familia la conforman el padre, dos hijos de 14 y 12 años y una hija de 10 años. Juntos deben soportar el rechazo y las burlas de la gente, en especial de un grupo de niños que siempre se acerca a molestar.

Un día el padre es arrestado y los hijos se quedan solos. Los otros niños aprovechan y se arman con piedras para ir a atacar la casa de los Giuseppe, pero encuentran una respuesta de igual magnitud por parte de los dos muchachos Giuseppe.

En el transcurso de la batalla de piedras, Juan, uno de los niños que provocó el ataque, entra al cementerio para sorprender a los Giuseppe desde otro ángulo, al mismo tiempo que la niña sale corriendo de su casa para esconderse en el cementerio.

Juan ve que algo se mueve entre las lápidas y le lanza una piedra, que le atina en la cabeza. Cuando se acerca se da cuenta de que le ha pegado a la pequeña niña. Cuando ella reacciona, asustada le ruega para que no la ataquen pues ella no se sabe defender. Juan se conmueve y comprende que ha actuado de manera brutal e inexplicable.

### **Escaleta**

Juan Adulto saca de debajo de su cama una cajita de madera y empieza a revisar lo que tiene dentro. Encuentra un pañuelo con manchas de sangre y empieza a recordar.

A través de una mariposa/polilla se observa como se va abriendo paso entre la neblina mientras vuela sobre el cementerio que tiene fosas abiertas y tapas de urnas rotas. Después de un muro se ve una casita muy humilde hecha de latas y palos y algunos restos de urnas. El insecto choca con una ventana y se puede ver a través de ella una casa con poca iluminación con una mesa de comedor, una cocina de kerosén, una camita incómoda y una litera de tres niveles. Todo está desordenado.

Están sentados en la mesita de madera del comedor un hombre, dos muchachos de 14 y 12 años y una niña de 10, llamada Mafalda. Frente a cada uno de ellos hay un plato con un pequeño trozo de pan y un pocillo con un líquido amarillento que se supone es café. Comen miserables y en silencio.

Un día, los 3 niños Giuseppe van caminando juntos por la carretera y unos 4 niños junto a Juan les salen al paso y comienzan a gritarles burlándose repetidamente “Los come-muertos”. Luego echan a correr.

Semanas después, dos policías se llevan esposado a Papá Giuseppe, mientras que una mujer, muy molesta, agita su brazo señalándolo al tiempo que recoge unas tres gallinas gordas. Al pasar frente a los niños sentados en un muro del cementerio se burlan otra vez diciéndole “come-muerto”. Al ver al padre Giuseppe arrestado, al líder de los niños se le ocurre ir a tirarles piedras a los hijos del señor. Enseguida salen todos corriendo.

Los niños comienzan a tirarle piedras a la casa y los hijos Giuseppe se las devuelven, defendiéndose. Salen algunos heridos y uno de los niños revoltosos manda a Juan a tenderle una emboscada por detrás del cementerio.

Juan corre con rapidez entre las tumbas, cuando de repente ve una sombra y le lanza una piedra que hace que caiga al suelo. Juan corre emocionado para ver a quién le dio el golpe certero. La sombra era Mafalda que cayó sobre una tumba y se ve en su frente un hilo de sangre que llega al suelo. Juan trata de despertarla y Mafalda se despierta muy asustada al ver que de su cabeza brota sangre y le suplica a Juan que no le haga nada. Juan ayuda a Mafalda a levantarse y con su pañuelo le seca las lágrimas y le hace un vendaje en la frente. Ella se tranquiliza

un poco y comienzan a caminar en silencio hacia la entrada del cementerio, pero en el rostro de Juan se expresa la vergüenza que siente por lo ocurrido.

Al llegar a la entrada del cementerio, Juan ayuda a Mafalda a bajar el muro y ella se quita el pañuelo y le dice con ternura que ella no tiene la culpa y que no vuelva más con esos niños malos que les tiran piedras. Mafalda le sonríe y sale corriendo hacia su casa. Juan se queda parado un instante, observando el pañuelo con cara de avergonzado.

Juan ese día llega a su casa con la ropita y las manos llenas de sangre. Él no puede explicar porque está lleno de sangre a sus familiares y cuando lo recuerda siendo ya un adulto, con el pañuelo entre las manos, tampoco puede hacerlo.

**LOS GROTESCOS**

**Episodio 3**

**LOS COME MUERTOS**

**(Guión Literario)**

Original de José Rafael Pocaterra

Adaptación de  
Scarle García y María Fernanda Torres

**LOS COME MUERTOS**

(Adaptación del cuento original de José Rafael Pocaterra.  
Por María Fernanda Torres y Scarle García)

**Escena 1 - Día - Interior - Cuarto de Juan Adulto**

Juan Adulto saca de debajo de su cama una cajita de madera y la abre. Con sus manos comienza a tomar lo que hay allí: fotos, unos sobres de cartas y debajo de un yoyo viejo encuentra un pañuelo desteñido con rastros de una mancha de sangre mal lavada.

Juan Adulto comienza a recordar.

**Escena 2 - Noche - Exterior - Cementerio**

A través de la vista de una mariposa/polilla se observa como se va abriendo paso entre la neblina mientras vuela sobre el cementerio...



Se distinguen trozos de tapas de urnas rotos y regados por el suelo del cementerio y fosas abiertas.

El insecto sigue su vuelo y pasa entre el muro que sirve de lindero al cementerio y que está roto. De pronto choca contra algo y eleva su vuelo.

Desde arriba se ve un terreno que colinda con el cementerio. Allí hay una casita oculta bajo una mata de mango y rodeada de diez matas de cambur. Hay un cartelito en la entrada que dice "Familia Guiuseppe"

El insecto baja su vuelo y se acerca a la casa, la rodea con su vuelo. Se pueden ver los detalles del techo hecho de latas y de las paredes de bahareque reforzadas con...

...trozos de palos y de tapas de urnas.

El ave choca nuevamente pero ahora se estrella contra una ventana.

**Escena 3 - Noche - Interior - Casa de Los Giuseppe**

A través de la ventana se comienza a ver el interior de la casita mal alumbrada. En el centro hay una vieja mesa de madera con cuatro sillas. A la derecha una cocinilla de kerosén y una repisa mal hecha sobre la que hay una pailas viejas. A la izquierda, pegado a la pared hay un catre viejo sin almohada y con una sabanita doblada a los pies. En la pared del fondo hay un marco de puerta por el que se puede ver una litera de tres niveles con las sábanitas desordenadas.

Sentados a la mesa están un hombre, dos muchachos de 14 y 12 años y una niña de 10. Frente a cada uno de ellos hay un plato con un pequeño trozo de pan y un pocillo con un líquido amarillento que se supone es café.

El hombre (Papá) está envejecido y delgado, tiene la espalda ancha y los brazos aún musculosos. Usa camisa blanca curtida, un chaleco desteñido y un viejo pantalón gris. Luce sudado y cansado. Tiene barba y bigote, sus parpados están a medio abrir.

Los hijos usan franelitas amarillentas con pantalones marrones descoloridos. Su contextura es tosca, tienen los brazos largos y los pies grandes, son pelirrojos...

**SIGUEN NIÑOS**

Y la niña (Mafalda) lleva un vestidito con mangas cortas que le llega a la pantorrilla y luce bastante curtido. Ella es pelirroja, blanquísima, pecosa y delgada.

Juntos y miserables comen en silencio.

**Escena 4 - Día - Exterior - Carretera**

Los 3 niños Giuseppe van caminando juntos por la carretera y unos 4 niños junto a Juan les salen al paso y comienzan a gritarles. Luego echan a correr.

**NIÑOS (VOZ ON)**

(De forma burlona)

¡LOS COME-MUERTOS!

¡LOS COME-MUERTOS!

**Escena 5 - Día - Exterior - Frente de la casa de Los Giuseppe**

Dos policías se llevan esposado a Papá Giuseppe, mientras que una mujer, muy molesta, agita su brazo señalándolo al tiempo que recoge unas tres gallinas gordas.

**NIÑOS (VOZ ON)**

(De forma burlona)

¡COME-MUERTO!

¡COME-MUERTO!

**SIGUE NIÑO 1**

**Escena 6 - Día - Exterior - Carretera frente a un muro del cementerio.**

5 niños están sentados sobre el muro del cementerio, entre ellos Juan.

Frente a ellos pasa Papá Giuseppe, llevado por los policías, cabizbajo, y con la ropa mal puesta. Los niños empiezan a gritarle.

Cuando Papá Giuseppe y los policías salen de la escena, uno de los niños se dirige a sus compañeros.

**NIÑO 1 (VOZ ON)**

(con malicia)

AHORA QUE ESTÁN SOLOS LOS HIJOS DEL COME-MUERTO, VAMOS A TIRARLES PIEDRAS.

Todos los niños se bajan del muro y salen corriendo.

**SIGUE NIÑO 2**

**Escena 7 - Día - Exterior - Casa de los Giuseppe**

Los 5 niños comienzan a tirar piedras contra la casa. Pronto comienzan a volar piedras desde la parte de atrás de la casa, son los Hijos Giuseppe defendiéndose. A un niño le cae una piedra en la cabeza, a otro en el ojo, otro, al verlos, huye corriendo. Siguen volando las piedras de un lado para el otro. Mientras se escucha una que otra queja de dolor.

El niño con el ojo morado le habla a Juan

**NIÑO 2 (VOZ ON)**

(con malicia)

TÚ, VETE POR EL  
CEMENTERIO Y LLÉGALES DE  
SORPRESA POR DETRÁS.

**SIGUE JUAN**

**Escena 8 - Día - Exterior - Cementerio**

Juan, iracundo, brinca el muro del cementerio. Se mueve con cautela entre las tumbas, con una piedra en cada mano. A unos 10 metros de él ve una sombra correr hacia una tumba, pero antes de que pueda llegar, una piedra le cae en la cabeza y la tira al suelo.

**JUAN (VOZ ON)**

(Emocionado)

¡SÍ!

(se ríe)

Juan corre emocionado para ver a quién le dio el golpe certero.

Al llegar a la tumba, Juan ve, tirada sobre un montículo de hierba, a Mafalda. En la frente de ella, enrojecida por el golpe, corría un delgado hilo de sangre que llegaba hasta el suelo...

**SIGUE MAFALDA**

Juan le agita un brazo y Mafalda abre los ojos despavorida.

Mafalda se toca la cabeza y al sentir la humedad, ve su mano que está llena de sangre y empieza a llorar con desespero y, tomándolo por una pierna, le ruega a Juan con una ternura que conmueve.

Juan ayuda a Mafalda a levantarse y con su pañuelo le seca las lágrimas, le limpia la sangre de la frente y luego le hace un vendaje improvisado. Mafalda deja de llorar pero se queda sollozando.

Comienzan a caminar hacia la entrada del cementerio y mientras voltea hacia abajo para ver a Mafalda, el rostro de Juan refleja la vergüenza que siente por lo ocurrido.

**MAFALDA (VOZ ON)**

(Llorando)

¡NO ME HAGAN NADA!

SON ELLOS... YO NO SÉ TIRAR  
PIEDRAS.

**SIGUE MAFALDA**



Siguen caminando y Mafalda, que ya está tranquila, voltea y con sus ojos amarillentos ve al niño, se vuelve a voltear y siguen caminando en silencio.

**Escena 9 - Día - Exterior - Carretera frente al muro del cementerio.**

Juan está parado del lado de afuera del muro y alza sus manos para ayudar a Mafalda a bajar. Cuando Mafalda cae, se quita la venda, se la da a Juan, lo ve tiernamente y le habla.

**MAFALDA (VOZ ON)**

YA VES QUE YO NO TENGO LA CULPA.

PERO NO VUELVAS A VENIR CON ESOS NIÑOS MALOS QUE NOS TIRAN PIEDRAS.

Mafalda sonrío y sale corriendo hacia su casa. Juan se queda parado un instante, observando el pañuelo con cara de avergonzado.

**SIGUE JUAN ADULTO**

**Escena 10 - Día - Interior - Puerta de la casa de Juan**

Desde la vista de un adulto se ve a Juan parado en la puerta, con la ropita y las manos llenas de sangre.

**JUAN ADULTO (VOZ OFF)**  
ESE DÍA NO SUPE COMO  
EXPLICAR PORQUE ESTABA  
LLENO DE SANGRE.

**Escena 11 - Día - Interior - Cuarto de Juan Adulto**

Juan Adulto tiene el pañuelo entre las manos y la caja de fondo.

**JUAN ADULTO (VOZ OFF)**  
NO LO SUPE EXPLICAR  
ENTONCES.  
HOY TAMPOCO PODRÍA  
HACERLO.

**FIN**



---

## EL ROSAL DE LA CASCABEL

### Desarrollo de los personajes (Tridimensionalidad)

#### Demetrio

##### a) Rasgos físicos

- ♦ Edad: 60 años.
- ♦ Sexo: Masculino.  
Apariencia: 1.80 mts., musculoso (90 kilos), negro, cabello canoso, ojos azules. Luce sucio, lleno de tierra en sus manos y su ropa sencilla.
- ♦ Movimientos y gestos: sus movimientos son rápidos y sus gestos son rudos y fuertes.
- ♦ Voz: Tono grave, voz gruesa, buena dicción, vocabulario no muy extenso.  
-Atributos especiales: tiene un dialecto pueblerino.

##### b) Rasgos psicológicos

- ♦ Nivel de inteligencia: es muy inteligente y sabio.  
Habilidades: jardinería, agricultura, floristería.  
Talentos: puede hacer preciosos jardines y arreglos florales. Cree en la mística y la brujería.  
Cualidades: tiene mucha imaginación, sabe dar consejos y convence sus opiniones.
- ♦ Personalidad, actitud y temperamento:
  - Es leal, sensible, optimista, reservado y consciente.
  - Hábitos: se levanta todos los días a las 5 de la mañana y se dedica al jardín hasta la tarde. Se acuesta temprano para descansar.
  - Debilidades: confía en las personas con facilidad, a pesar de que ha sido traicionado.
  - Fortalezas: es de carácter fuerte, consistente en sus decisiones, con coraje, humano y justo.
  - Defectos: algo introvertido e indiferente.

- Virtudes: Trabaja a conciencia y eficacia. Es dulce con sus seres queridos. Es buen amigo.
- Es solitario
- Valores: la verdad, la justicia y la honestidad.
- Decisiones difíciles que haya tomado y cómo lo afectaron: prefirió darle remedios caseros a su esposa antes que llevarla al hospital y murió de tuberculosis.
- ♦ Hobbies y diversiones: se divierte haciendo ramos de flores y le gusta hacer remedios caseros con las plantas que cultiva.

### c) Rasgos sociales

- ♦ Modales: muy buenos.
- ♦ Lugar de nacimiento: Borburata, Estado Carabobo. Venezuela.
- ♦ Contexto étnico y bagaje cultural: su bagaje cultural es proveniente de la experiencia personal, no de algún acercamiento a la educación formal. Esto, debido al poco acceso que tenían las personas pobres al conocimiento. Su etnia tiene pocas oportunidades.
- ♦ Condición socio-económica: obrero, con hospedaje en la casa de sus patrones.
- ♦ Entorno social, económico, político, cultural y su postura ante ellos: su entorno está compuesto por obreros igual que él, que cuidan y mantienen la casa de campo de una familia acomodada. Su entrada económica es el sueldo que le pagan en la casa y le alcanza para sus gastos básicos. No se mete en política porque prefiere preservar su trabajo y no morir en los enfrentamientos de la Guerra Civil. Le agrada ser parte del folklore venezolano como: el joropo, los tambores, la celebración de las fechas patrias, etc.
- ♦ Educación: analfabeta
- ♦ Ocupación: jardinero
- ♦ Estilo de vida: trabajador. Todo gira en torno a su trabajo.
- ♦ Entorno familiar: Es un hombre solitario. Su esposa murió de tuberculosis, hace 10 años. Tiene un hijo que es empleado en otra casa cercana a la que él trabaja. Sin embargo, no se ven mucho.

- ♦ Ambiente físico en el que habita: no es un ambiente de lujo, pero tampoco de precariedad. Es un sitio muy sencillo, pero algo incómodo.

### **Sinopsis**

Demetrio se encuentra como siempre realizando sus labores de jardinero, cuando de pronto es picado por una serpiente Cascabel, a pesar de la sorpresa y el dolor, Demetrio logra atinar la escardilla que tiene en la mano en la cabeza de la serpiente, matándola.

En su cuarto de servicio, Demetrio agoniza, pero aún le quedan fuerzas para pedir que guarden la serpiente en un frasco y la dejen cerca de él, como un acto de superstición. Con los días Demetrio comienza a mejorar.

Aún un poco débil, Demetrio toma el frasco con la Cascabel y se dirige al jardín. Allí siembra una planta y rodea las raíces con los restos de la serpiente e inmediatamente se ve brotar y florecer un hermoso rosal blanco.

### **Escaleta**

En un jardín de una casa de campo, una sierpe muerde al jardinero que apenas tiene tiempo, al ser mordido, de aplastar la cabeza del reptil con la escardilla.

El jardinero está agonizando por la mordida de la culebra y por los síntomas que tiene y cómo se ve puede estar a punto de morir.

Lucha por sobrevivir y le pide a una muchacha de las del servicio que recoja el cuerpo del animal y lo meta en un frasco de aguardiente y lo coloque cerca de su cama.

Días después, todavía enclenque, el jardinero se dirige al jardín con la escardilla al hombro y el frasco de la Cascabel en una mano. Limpia muy bien el sitio donde planta una estaca y rodeando las raíces coloca el cadáver del ofidio.

La estaca prende con extraña violencia, se cubre de botones y una mañana, a los pocos días, nacen rosas blancas, enormes.

**LOS GROTESCOS**

**Episodio 4**

**EL ROSAL DE LA CASCABEL**

**(Guión Literario)**

Original de José Rafael Pocaterra

Adaptación de  
Scarle García y María Fernanda Torres

**EL ROSAL DE LA CASCABEL**

(Adaptación del cuento original de José Rafael Pocaterra.

Por María Fernanda Torres y Scarle García)

**Escena 1- Día- Exterior - Jardín de la Casa de Camoruco**

Se observa entre la maleza y se acerca al ruido de fondo que atiende al sonido de la escardilla del jardinero chocando contra la tierra. Cuando se pueden ver los pies del jardinero y el pico de la escardilla. Una serpiente saca sus filosos y venenosos dientes para clavarlos en la pierna de Demetrio, aquel hombre negro, musculoso, con el pelo canoso y sus ojos de niño, candidos y azules. Se oye un grito de dolor ensordecedor. Cuando la serpiente se dispone a retirarse, su cabeza es aplastada con la escardilla del jardinero.



**Escena 2- Día- Interior- Cuarto del servicio**

Demetrio está tirado en la cama del cuarto de servicio y por su nariz y oídos arroja sangre, su piel está veteada de manchas muy oscuras y echa por la comisura de sus gruesos labios descoloridos una baba amarillenta.

Una muchacha del servicio se le acerca a la cama y Demetrio le habla agonizando y sobresaltado. Al terminar su petición a la señorita, Demetrio se sacude por una fuerte convulsión.

**NARRADOR (VOZ OFF)**

¡CREÍAMOS QUE MORÍA... PARECÍA TENER LA VISTA NUBLADA Y SÓLO PODÍAMOS PENSAR QUE DEMETRIO SE MORÍA... SE MORÍA EL POBRE NEGRO!... SÓLO ÉL ESTUVO SEGURO DE SOBREVIVIR.

**DEMETRIO (VOZ ON)**

RECOJA EL CUERPO DEL ANIMAL, MÉTALO EN UN FRASCO DE AGUARDIENTE Y CUÉLGUELO EN EL RINCÓN... AQUÍ CERQUITA...

**Escena 3- Día - Exterior - Jardín de la Casa de Camoruco**

Demetrio, todavía enclenque, atravesaba el jardín a pasos lentos con la escardilla al hombro y en una mano el frasco de la cascabel.

Demetrio silba mientras limpia muy bien el sitio de yerbajos, remueve la tierra, y planta una estaca, rodeando las raíces, antes de cubrirlas, con los restos de la culebra. El negro se aleja y se ve cómo la estaca prende con extraña violencia y luego se cubre de botones hasta que rompen en ellos enormes rosas blancas.

**NARRADOR (VOZ OFF)**

DÍAS DESPUÉS, TODAVÍA ENCLENQUE, ATRAVESABA EL JARDÍN CON LA HERRAMIENTA AL HOMBRO Y EN UNA MANO AQUEL FRASCO.

**NARRADOR (VOZ OFF)**

CUANDO ESCARDANDO EN ALGUNA SENDA DE LA VIDA, SIENTAS, DE SÚBITO, LA VENENOSA MORDEDURA RECUERDA AL NEGRO DE ESTA HISTORIA; CÚRATE DEL HORRIBLE MAL, Y CON LOS RESTOS DEL BICHO ABYECTO ABONA LA PROPIA OBRA QUE CULTIVÓ TU MANO... QUÉ ASÍ NOS VENGAN LA NATURALEZA Y EL ARTE DE LOS SERES QUE ARRASTRAN SU TORPE VENENO SOBRE LA TIERRA.

**FIN**



## LA I LATINA

### Desarrollo de los personajes (Tridimensionalidad)

#### Felipe

##### a) Rasgos físicos

- ♦ Edad: 7 años.
- ♦ Sexo: Masculino.  
Apariencia: 1.50mts., delgado (20kilos), blanco, cabello castaño claro, ojos color castaño claro. Luce limpio y viste pantalones cortos y camisa.
- ♦ Movimientos y gestos: sus movimientos son rápidos y toscos. Sus gestos expresan sus estados emotivos.
- ♦ Voz: Tono agudo, voz suave, buena dicción, vocabulario no muy extenso.

##### b) Rasgos psicológicos

- ♦ Nivel de inteligencia: es muy inteligente y perspicaz.  
Habilidades: En cuanto a las habilidades físicas, corre con rapidez y en cuanto a lo psicológico, aprende ágilmente.  
Talentos: le gusta hacer rompecabezas y sabe bailar joropo.  
Cualidades: tiene mucha imaginación, es fiel a sus amigos,
- ♦ Personalidad, actitud y temperamento:
  - Es leal, sensible, audaz, valiente, odia los abusos.
  - Hábitos: antes de entrar a la escuela, pasaba todo el día jugando. Después de que su abuela lo llevara a la casa de la maestra, tiene una rutina de estudiante. Al llegar a su casa, hace tareas y descansa.
  - Debilidades: es terco, se distrae con facilidad.
  - Fortalezas: es de carácter fuerte, ágil, valiente, saca buenas calificaciones
  - Defectos: es extrovertido y celoso.
  - Virtudes: Se amolda a las circunstancias. Es dulce con sus seres queridos. Es protector.
  - Es líder.
  - Valores: la verdad, la justicia y la nobleza.

- Decisiones difíciles que haya tomado y cómo lo afectaron: es un niño y no ha tomado decisiones importantes, pero asumió ser el hombre de su casa por no estar presente la figura paterna.
- Tiene buena suerte.
- ♦ Hobbies y diversiones: hace rompecabezas y se divierte jugando carritos y al espadachín. Colecciona juguetes.

### c) Rasgos sociales

- ♦ Modales: muy buenos.
- ♦ Lugar de nacimiento: Caracas, Venezuela.
- ♦ Contexto étnico y bagaje cultural: su bagaje cultural es proveniente de las enseñanzas morales que le han dado su madre y su abuela, y ya tiene algún acercamiento a la educación. La escasez de escuelas en los primeros años del siglo veinte hacía difícil el acceso a la educación formal por lo que Felipe recibe clases en la casa de una institutriz.
- ♦ Condición socio-económica: clase media-alta de la década de 1920 en Caracas.
- ♦ Entorno social, económico, político, cultural y su postura ante ellos: su entorno está compuesto por niños de clase media igual que él. Sus compañeros son hijos de extranjeros que se han exiliado en Venezuela, tras la Primera Guerra Mundial: alemanes, españoles, italianos, etc. Su entrada económica es una herencia y el trabajo de la madre como vendedora de vestidos y le alcanza para sus gastos básicos y extras. No tiene edad para tener postura política. Sin embargo, cuando hablan de la revolución gomecista puede opinar con contundencia un rechazo decisivo por el hecho de tener a su padre recluido en La Rotunda. Le agrada el joropo, la música de Carlos Gardel, los villancicos y el cine.
- ♦ Educación: iniciándose en los estudios básicos.
- ♦ Ocupación: estudiante.
- ♦ Estilo de vida: su estilo de vida es tranquilo. Su madre y abuela velan porque a Felipe no le falte nada.

- ♦ Entorno familiar: Felipe vive con su madre y su abuela. No conoce a su padre porque es preso político del gobierno de Juan Vicente Gómez. Viven en una casa que heredaron de los padres de la abuela paterna.
- ♦ Ambiente físico en el que habita: su casa es acomodada y con detalles lujosos.

### La maestra

#### a) Rasgos físicos

- ♦ Edad: 27 años.
- ♦ Sexo: Femenino.

Apariencia: 1.70mts., muy delgada (45kilos), blanca, cabello castaño oscuro, ojos grises. Luce limpia y viste camisa con falda y botines sencillos.

- ♦ Movimientos y gestos: sus movimientos son pausados. Sus gestos expresan sus estados emotivos.
- ♦ Voz: Tono grave, voz suave, buena dicción, vocabulario prominente.

#### b) Rasgos psicológicos

- ♦ Nivel de inteligencia: es muy inteligente y educada.  
Habilidades: es una lectora nata. Tiene habilidad para educar niños pequeños. Puede hacer esculturas en barro.  
Talentos: buena para las letras, paciencia para tratar a los niños, hace artesanía.  
Cualidades: es tratable, buena persona, artística, de trato agradable.
- ♦ Personalidad, actitud y temperamento:
  - Es disciplinada, gran sensibilidad, ternura, reflexiva.
  - Hábitos: comienza su día dándole lecciones a los niños que van a su casa a aprender. Luego de irse los niños se queda en su casa haciendo quehaceres o sale a hacer diligencias a la calle.
  - Debilidades: es débil y permisiva. Tiene tendencia depresiva.
  - Fortalezas: espíritu agradecido, equilibrada, buena oyente.
  - Defectos: es introvertida y temerosa. Posee una dificultad para confrontar situaciones que le perturban.

- Virtudes: hace sus tareas con abnegación, conciliadora, pacificadora.
- Es solitaria.
- Valores: organización, bondadosa, diplomacia, constancia, confiabilidad.
- Decisiones difíciles que haya tomado y cómo lo afectaron: decidió hacerse cargo de la casa tras la muerte de sus padres. Esta decisión ha hecho que su hermano no la valore y se haya lanzado a la bebida. Es una protectora de Ramón María y no lo confronta por sus temores internos.
- No tiene buena suerte.
- ♦ Hobbies y diversiones: le gusta conversar con las madres de los niños. Le agrada cocinar y coser su propia ropa.

### c) Rasgos sociales

- ♦ Modales: muy buenos.
- ♦ Lugar de nacimiento: Caracas, Venezuela.
- ♦ Contexto étnico y bagaje cultural: su bagaje cultural es prominente. No tiene educación universitaria pero ha cultivado mucho la lectura. Al ser huérfana, no pudo ir a la Universidad pero convirtió una parte de su casa para dar sus lecciones como institutriz.
- ♦ Condición socio-económica: clase media-baja de la década de 1920 en Caracas.
- ♦ Entorno social, económico, político, cultural y su postura ante ellos: se relaciona con personas de clase media. Principalmente, los representantes de los niños de la escuelita, que son extranjeros que se han exiliado en Venezuela, tras la Primera Guerra Mundial: alemanes, españoles, italianos, etc. Su entrada económica proviene de su trabajo como maestra, ello le alcanza para sus necesidades básicas. Cree en la libertad, y no está de acuerdo con el gobierno de Gómez, pero no lo expresa abiertamente para ser prudente. Le agradan las expresiones artísticas, y de manera muy especial la literatura.
- ♦ Educación: ha sido autodidacta. Ha leído mucho y aunque no ha asistido a la educación formal, es una mujer muy instruida.
- ♦ Ocupación: maestra- institutriz.

- ♦ Estilo de vida: su estilo de vida es tranquilo, pero estresante por su hermano alcohólico.
- ♦ Entorno familiar: La maestra vive con su hermano Ramón María en una casa que heredaron de sus padres. Sus padres murieron de cáncer hace algunos años y ella quedó encargada de la casa y de su hermano. Vive preocupada por él porque bebe mucho y no es un hombre estable. La maestra sufre mucho por él.
- ♦ Ambiente físico en el que habita: su casa es limpia, pero muy humilde.

### **Abuela de Felipe**

#### **a) Rasgos físicos**

- ♦ Edad: 72 años.
- ♦ Sexo: Femenino.  
Apariencia: 1.60mts., gorda, blanca, cabello gris, ojos azules. Es elegante y luce impecable.
- ♦ Movimientos y gestos: sus movimientos son pausados, debido a su edad. Sus gestos expresan sus estados emotivos.
- ♦ Voz: Tono agudo, voz suave, buena dicción, vocabulario prominente.

#### **b) Rasgos psicológicos**

- ♦ Nivel de inteligencia: es sabia y educada.  
Habilidades: la percepción emocional, persuasión, liderazgo.  
Talentos: se comunica bien con los niños, sabe coser y se desenvuelve muy bien socialmente.  
Cualidades: es elegante, sociable, buena madre y abuela.
- ♦ Personalidad, actitud y temperamento:
  - Es disciplinada, sensible, tierna y sabia.
  - Hábitos: es muy ordenada, dirige todo en su casa y procura que las cosas se hagan de la manera y al momento en que ella lo ordena o sugiere. Es católica devota y asiste todos los días a misa.
  - Debilidades y defectos: es terca, orgullosa y mandona.



- Fortalezas y virtudes: es sabia, íntegra, llena de vitalidad, persistente, valiente, amorosa, bondadosa, justa y espiritual.
- Tiene cualidades de líder y es muy sociable. Tiene amistad con muchas familias.
- Valores: es organizada, alegre, generosa, humilde, justa y perseverante.
- Decisiones difíciles que haya tomado y cómo lo afectaron: Quedó viuda a los 50 años y debió entonces encargarse de la crianza de sus dos hijos. Luego, por razones políticas contrarias al gobierno de Juan Vicente Gómez, su hijo mayor, el abogado, cayó preso; mientras que, el menor y padre de Felipe, debió exiliarse por sus opiniones periodísticas, dejándola en compañía y a cargo de su esposa e hijo. Todo ello la ha convertido en una matrona que desarrolló altas dosis de orgullo y entereza.
- ♦ Hobbies y diversiones: Le gusta ir a tomar el té a casa de sus amigas, ayudar al párroco de la iglesia a organizar las fiestas, leer revistas de moda y sociales, y escuchar las ocurrencias de su nieto Felipe.

### c) Rasgos sociales

- ♦ Modales: muy buenos.
- ♦ Lugar de nacimiento: Caracas, Venezuela.
- ♦ Contexto étnico y bagaje cultural: su bagaje cultural es prominente. Sus relaciones sociales le han permitido cultivar conocimientos en áreas como el derecho, la política, la teología. Siempre ha estado muy interesada en las tendencias europeas y norteamericanas de moda y decoración.
- ♦ Condición socio-económica: clase media-alta de la década de 1920 en Caracas. En su juventud y en su matrimonio vivió rodeada de lujo, pero tras la muerte de su esposo debió vender las propiedades de la familia en el interior del país y reducir gastos para que la herencia les permitiera mantener un buen nivel de vida para educar a sus hijos y vivir en una casa amplia con óptimas condiciones. Con la ausencia de los hijos la herencia se ha reducido y su nuera se ha visto obligada a trabajar como vendedora de vestidos para ayudar con la manutención de Felipe.

- ♦ Entorno social, económico, político, cultural y su postura ante ellos: se relaciona con personas de clase media-alta y ricos. Muchos de sus nuevos vecinos son extranjeros que se han exiliado en Venezuela, tras la Primera Guerra Mundial: alemanes, españoles, italianos, etc. No está de acuerdo con el gobierno de Gómez, pero tras la suerte de sus hijos ha aprendido a ser prudente en la expresión de sus opiniones.
- ♦ Educación: No tiene educación universitaria pero se educó con buenas institutrices y los mejores maestros de la Caracas de su infancia.
- ♦ Ocupación: ama de casa.
- ♦ Estilo de vida: su estilo de vida es tranquilo, sin serias preocupaciones económicas. Su mayor inquietud está en la salud y el destino de sus hijos.
- ♦ Entorno familiar: Vive junto a su nuera y su nieto Felipe. Además tiene 2 criadas y un empleado que se encarga de los trabajos más duros y de velar por la seguridad de las mujeres de la casa.
- ♦ Ambiente físico en el que habita: su casa es acomodada y con detalles lujosos.

### **Sinopsis**

Felipe es un niño inquieto de siete años, que vive con su madre y su abuela. Un día, cansada de sus travesuras, la abuela decide enviar a Felipe a la escuela. Felipe, que se caracteriza por ser muy imaginativo, se entusiasma con la idea y comienza a soñar con todo lo que puede aprender en la escuela.

Cuando Felipe enfrenta su primer día de escuela, se da cuenta de que todo no es tan maravilloso como lo había pensado. Se siente extraño entre sus compañeros, y la estampa flaca y apagada de la maestra le aterra. Sin embargo, con el paso de los días Felipe se va adaptando a su nueva rutina.

Pronto Felipe se convierte en uno de los alumnos más traviosos e impertinentes del salón, pero ello no perjudica el cariño que la maestra siente por él. Gracias a una de sus travesuras, Felipe se da cuenta de que él también aprecia a la maestra, aunque cree que es tarde pues siente que le ha causado un gran dolor.

Un día el hermano alcohólico de la maestra la empuja provocándole una fuerte caída en la que ella se golpea y sangra. Esto provoca la ira de Felipe al notar a su maestra herida. Con el paso de los días la maestra cae enferma y los niños no pueden volver a la escuela.

Felipe pasa los días extrañando a la maestra, con la esperanza de volver a la escuela, pero ella empeora hasta morir. En el funeral, Felipe enfrenta sentimientos de culpa por el dolor que le pudo haber causado a la maestra con sus travesuras.

Esa la noche, mientras se regocija en el pecho de su abuela, Felipe se reencuentra con el espíritu de la maestra quien vuelve sólo un instante para darle cariño. Así, Felipe se sobrepone al temor de la muerte y alivia su sentimiento de culpa.

### **Escaleta**

Felipe es un niño inquieto que juega en la sala de su casa. Entre juego y juego tumba el florero de la mesa de recibo. La abuela entra molesta y sentencia que a Felipe hay que ponerlo en la escuela.

Al siguiente día, Felipe sigue jugando y su abuela llega con unas grandes bolsas a sorprenderlo. Al acercarse a ver qué tienen, su abuela le da unos útiles escolares y le confirma la noticia de que empezará a ir a la escuela. Felipe se emociona al ver que todo lleva su nombre en la bella letra de su madre y corre a abrazarla.

Felipe acostado en su cama piensa en lo maravilloso que será aprender en la escuela y se imagina libros y letras danzando.

Felipe llega con su madre a la casa de la maestra. La mamá lo despide y Felipe entra a la casa. Felipe detalla cada aspecto de la casa que ahora es su escuela.

Felipe entra al salón de clases y allí en cada una de sus sillitas están sus compañeros que lo miran por el rabillo del ojo. Felipe se da cuenta de que es el “niño nuevo” y la maestra lo besa con sus labios fríos llenos de dulzura para

consolarlo, cosa que lo hace llorar con desespero. En el transcurso del día se va calmando y se nota muy aburrido mientras los demás niños actúan normalmente.

Al día siguiente, Felipe llega con los ojos llorosos al salón pero con el paso de los días se adapta a la escuela y a sus compañeros y se ve inquieto como ellos. La maestra los regaña amenazándolos con su hermano Ramón María, al que los niños le temían por su carácter y forma de ser ruda y extraña. De pronto aparece y diciendo improperios la maestra lo saca de allí con vergüenza. Los niños comienzan a reír tras esta escena y Martica (la niña más atrevida de las hembras) amenaza a sus compañeros con decirle a la maestra. Felipe no se queda con esa amenaza y le responde groseramente imitando de cierta manera al Señor Ramón María. La maestra lo descubre diciendo eso y lo regaña pero Felipe le responde que él es un hombre como Ramón María, a lo que la maestra responde nerviosa con lo primero que se le ocurre.

Con el pasar de los días, Felipe llega a ser el predilecto. La maestra le enseñaba las letras y las relacionaba con cosas que para él se parecían. Y al repasar la “i” latina se acordaba de la figura de la maestra. A Felipe se le ocurrió escribir su ocurrencia en un papel que le pasó a Martica y ella lo acusó con la Señorita. La maestra le respondió expresándole tristeza ser desgraciada. Felipe tenía los ojos aguados y siente vergüenza y remordimiento.

Cierto día, están la maestra y los niños en el patio de la casa y llega Ramón María muy borracho. La maestra intenta agarrarlo para llevárselo a su habitación y él la empuja dando su cabeza con el borde de un tinajero. Los niños se dan cuenta de la sangre y todos quedan boquiabiertos y asustados.

Al día siguiente, la maestra tiene la sien vendada y Felipe le reclama acusar a su hermano por lo que le hizo. Ella lo toma del brazo y se lo lleva a su cuarto. Allí la Señorita lo sentó en sus piernas y lo llenó de besos fríos que estaban acompañados de lágrimas de sufrimiento y dolor.

Pasan semanas y no hay clases porque la maestra está muy enferma. Felipe está muy triste y aburrido en su casa e imagina el rostro enfermo de la maestra en el libro de lectura.

Una mañana, Felipe despierta y su abuela le da la lamentable noticia de que la maestra murió. Lo hacen vestirse con un trajecito negro y van a la casa de la maestra, que ahora es la casa mortuoria. Ve a Ramón María llorando desconsolado luego voltea hacia la urna blanca de la maestra y observa que el ataúd se abre y está ahí la maestra con un libro en su pecho señalando una “i” latina en la portada.

Ya de vuelta en su casa, Felipe no puede dormir. Su abuela trata de hablarle y él súbitamente le pregunta si la maestra sufrirá también ahora. Ella lo abraza -el niño cierra sus ojos- lo acaricia y le dice que la maestra no sufre ahora. Felipe sigue apoyado en el pecho de la Abuela. La mano de ella se transforma en la de la Maestra que ahora acaricia el rostro de Felipe. Él abre los ojos y ve que ella le da un beso frío. Felipe y la Maestra se ven frente a frente y sonríen. Felipe cierra los ojos y el rostro de la Maestra se empieza a desvanecer hasta que desaparece.

**LOS GROTESCOS**

**Episodio 1**

**LA I LATINA**  
**(Guión Literario)**

Original de José Rafael Pocaterra

Adaptación de  
Scarle García y María Fernanda Torres

**LA I LATINA**

(Adaptación del cuento original de José Rafael Pocaterra.  
Por María Fernanda Torres y Scarle García)

**Escena 1- Día- Interior- Sala de la casa de Felipe**

Felipe brinca y salta de aquí para allá como un resorte sonriente, por delante y por detrás de una mesa de recibo que tiene un mueble de fondo. Felipe aparece jugando al espadachín con un palito en la mano, se tropieza y tumba el florero que está sobre la mesa.

En la entrada de la sala se ven las piernas de la abuela, el niño va subiendo la mirada y desde su perspectiva ve la figura de la abuela con cara de molesta, negando con la cabeza mientras habla y señalando a Felipe con el dedo.

El niño se queda desconcertado

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

¡NO ERA POSIBLE! SIETE AÑOS  
Y BURRITO, BURRITO...

...Y DANDO MÁS QUE HACER QUE  
UNA ARDILLA.

**ABUELA (VOZ ON)**

NADA, NADA... ¡A USTED HAY  
QUE PONERLO EN LA ESCUELA!

**SIGUE ABUELA**

## Escena 2- Día- Interior- Sala de la casa de Felipe

En la sala de la casa aparecen las piernas de la abuela y un par de grandes bolsas cada una en una mano. Felipe está jugando con un carrito y observa curioso.

Secuencia de los pies de la abuela, vistos de frente, trasladándose por la sala hasta que se sienta en un sofá.

Felipe está parado cerca de la abuela y ella, con la mano, le pide que se acerque más y le ofrece lo que está en las bolsas.

Emocionado Felipe saca de las bolsas un bulto, una pizarra con su esponja, un libro gordo, lápices de colores y figuras para calcar; levanta la mirada para ver a su abuela, mientras ella

**SIGUE ABUELA**



lo mira con dulzura, le besa la frente y le habla.

Feliz, Felipe brinca y abraza a su abuela por el cuello. Felipe abre el libro gordo y de este sale un destello de luz, el niño se sorprende mucho, lo cierra y observa su nombre en la tapa y en los otros útiles.

Felipe voltea, ve a su madre y corre a abrazarla.

**ABUELA (VOZ ON)**

MAÑANA, HIJITO, TE LLEVO A CASA DE LA SEÑORITA, QUE ES MUY BUENA Y TE VA A ENSEÑAR MUCHAS COSAS.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

ESE LIBRO GORDO PARECÍA UN COFRECILLO LLENO DE MARAVILLAS...

...Y TODO LLEVABA MI NOMBRE CON LA MAGNÍFICA LETRA DE MI MADRE.

**SIGUE FELIPE ADULTO**

**Escena 3- Noche- Interior- Cuarto de Felipe**

Felipe, acostado en su cama, parpadea y se sonríe. El cuarto está levemente alumbrado por la luz de la luna. Felipe cierra los ojos y ante un fondo negro aparecen libros y letras flotando y danzando. Al mismo tiempo y ritmo se inicia un juego de luces de colores y música. Se va a negro.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

Y ESA NOCHE, SIN QUERERME DORMIR, PENSÉ EN CUÁNTAS COSAS PODRÍA LEER... ALGO ME DECÍA POR DENTRO QUE YO ERA CAPAZ DE IR A LA ESCUELA.

**SIGUE FELIPE ADULTO**

**Escena 4- Día-Interior- Casa de la Señorita**

La madre de Felipe lo deja en la entrada de la casa de la Señorita con un beso en la frente. Desde la perspectiva de Felipe mientras se va internando en la casa, se ve desde la entrada el largo corredor, luego el patiecito con jarrones, al extremo está la pequeña sala con una mesa negra que encima tiene una lámpara de petróleo, a los lados 2 mecedoras, un pequeño aparador con 2 perros de yeso y la mantequillera en forma de gallina culeca en su nido. También hay un mapa desteñido en la pared y, en el cielorraso otro formado por las goteras. Al bajar la mirada, Felipe ve 6 sillitas con sus mesitas.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

¡POR FIN LLEGÓ EL DÍA!

LA CASA DE LA SEÑORITA SE ABRIÓ ANTE MÍ COMO UN MUNDO INEXPLORADO.

**SIGUE FELIPE ADULTO**

**Escena 5- Día-Interior- Salón de clases**

Felipe está parado al lado de un escritorio, mientras que los otros niños en sus sillas lo miran con el rabillo del ojo. Felipe ve al fondo la silla en la que debe sentarse y comienza a llorar. Al abrir los ojos observa frente a él a una mujer delgadísima con los labios descoloridos, la nariz respingada y tez muy pálida que viene a consolarlo. Ella lo besa en la mejilla y sobre ésta se crea un efecto de hielo que se va expandiendo y resquebrajando; pero al sentir el beso helado en la mejilla, llora con más desespero.

**SIGUE FELIPE ADULTO**

Felipe está sentado en su sillita del salón, silencioso y aburrido, mientras las lecciones de la maestra transcurren en el día y los otros niños se vuelven inquietos de vez en cuando. Se va a negro.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

AQUELLA MAÑANA DE "NIÑO NUEVO" NO TENÍA NADA QUE VER CON MIS ILUSIONES DE LA NOCHE ANTERIOR.

**Escena 6- Día-Exterior- El cielo**

Se ve el amanecer

**Escena 7- Día-Interior- Salón de clase**

Felipe cruza la puerta del salón y se dirige a su asiento, sus ojos están llorosos y va arrastrando el bulto. Lo que lleva adentro, al tiempo que va chocando con el suelo, crea un efecto sonoro de tamborileo.

**SIGUE FELIPE ADULTO**

En el salón de clases se ven todos los niños sentados en sus sillas respectivas.

Se marca el paso de los días (con secuencias rápidas y un efecto de calendario que cambia de día) y se ve como Felipe pasa de estar tranquilo a estar animado e inquieto igual que sus compañeros, mientras que de sentarse de último pasa a sentarse entre los primeros (Totón y Martica).

En sus sillas están las tres hermanitas Rizar, de pelo rojizo. Están vestidas iguales y tienen medias a rayas que resaltan en su vestimenta. Después se ve la carita de Totón, que se hurga la nariz, y al fondo las Rizar riéndose.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

POCO A POCO LE TOMÉ AMOR A LA ESCUELA...

...Y A MIS CONDISCÍPULOS.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

ELLAS ERAN LLAMADAS LAS RIZAR...

...A ÉL LE DECÍAMOS TOTÓN, PERO SE LLAMABA JOSÉ ANTONIO.

**SIGUE FELIPE ADULTO**

Totón pone cara de sorprendido y toma un lápiz con una actitud amenazadora hacia sus compañeras. A su lado está Martica, con cara traviesa que sonríe pícaro al ver como Totón amenaza a sus compañeras.

La señorita está molesta porque los niños no están prestando atención. Los trata de asustar recordándoles que pronto llegará su temible hermano, Ramón María. Al oír la amenaza, todos los niños quedan con suspenso y miedo en sus caritas.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

Y MARTICA LA HIJA DEL HERRERO ALEMÁN DE ENFRENTA.

**MAESTRA (VOZ ON)**

¡SIGAN! ¡SIGAN HACIENDO BULLA Y PORTÁNDOSE MAL, MALCRIADOS, QUE YA VIENE POR AHÍ RAMÓN MARÍA!

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

NOS QUEDÁBAMOS ACOBARDADOS, PENSANDO EN AQUEL TERRIBLE RAMÓN MARÍA QUE PODÍA LLEGAR DE UN MOMENTO A OTRO...

**SIGUE RAMON MARIA**

De repente, entra Ramón María tambaleante, con un paltó verde claro y aspecto de borracho: un poco sucio, los ojos aguados, la nariz roja.

Ramón María se sostiene del marco de la puerta del salón con ambas manos.

Todos los niños se quedan callados y asustados.

La maestra, tímida, rápidamente se lleva del brazo a Ramón, tratando de silenciar sus palabras.

Mientras, los niños se quedan en el salón tapando sus bocas para evitar que se les salgan las carcajadas provocadas por las palabrotas del borracho, excepto Martica, que no muestra gracia por la situación.

**RAMÓN MARÍA (VOZ OFF)**

¡A BAÑARME UN CUERNO!

¡DÉJAME!

**MAESTRA (VOZ OFF)**

SHHH.

**SIGUE MARTICA**



Cuando ya no se oyen a la maestra y su hermano, los niños echan a reír y a gritar. Enseguida Martica protesta y con voz chillona, amenaza a sus compañeros.

Felipe se voltea y sin pensar le responde.

La maestra, parada en la puerta del salón, al escuchar estas palabras pregunta a Felipe sobre el motivo de su comportamiento, con un gesto de severidad en su rostro que no concuerda con la dulzura gris de su mirada y la respuesta atrevida la sorprende y replica con lo primero que se le ocurre.

**MARTICA (VOZ ON)**

¡LOS VOY A ACUSAR CON LA SEÑORITA!

**FELIPE (VOZ ON)**

¡LA SEÑORITA Y TÚ... UN CUERNO!

**MAESTRA (VOZ ON)**

NIÑO, ¿POR QUÉ DICE ESAS PALABRAS TAN HORRIBLES?

**NIÑO (VOZ ON)**

¡PORQUE SOY HOMBRE COMO EL SEÑOR RAMÓN MARÍA!

**MAESTRA (VOZ ON)**

ESO LO DICE ÉL CUANDO ESTÁ "ENFERMO"

**SIGUE FELIPE ADULTO**

**Escena 8- Día-Interior- Salón de clases**

Efecto de calendario en una semana. Felipe está sentado en su silla, de primero entre Martica y Totón, atento a la clase. La maestra se voltea lo mira con ternura y sonrío levemente.

Todos los niños están atentos, cada uno con un libro sobre su mesita y la maestra, sentada detrás de su mesa, se afana en explicar moviendo sus manos y con la mano larga y pálida apunta las letras en el libro. Por cada letra que apuntaba, Felipe visualiza en su libro como la "A" se convierte en las piernas abiertas de Ramón María, la "O" en el señor gordo que era el papá de Totón, la

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

A PESAR DE TODO, LLEGUÉ A SER EL PREDILECTO... PERO ENTRE MIS TANTAS TRAVESURAS, EXISTE UNA QUE NUNCA OLVIDÉ.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

LA SOLTERONA NOS ENSEÑABA CON MUCHA PACIENCIA A CONOCER LAS LETRAS, QUE YO DISTINGUÍA POR UN MÉTODO ESPECIAL...

**SIGUE FELIPE ADULTO**

"Y" en la china para lanzar piedras, la "Ñ" en un tren con su penacho de humo, la "P" en un hombre cargando un fardo (rollo grande de paja); y la "S" en un tullido y la "i" en la figura flaca y alta de la Señorita.

Felipe se ríe viendo las figuras que van apareciendo en su libro en el lugar de las letras. En un papel escribe "i = la maestra" (representada con un dibujito porque el niño aún no sabe escribir bien) y se lo pasa a Martica.

Cuando Martica lo abre se dibuja en su rostro un gesto de bravura y en seguida grita.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

...Y AL PASAR POR LA "I" LATINA, SE ME OCURRÍA LA FIGURA ALTA Y FLACA DE LA SEÑORITA.

**MARTICA (VOZ ON)**

¡SEÑORITA! ¡EL NIÑO NUEVO DICE QUE USTED ES LA "I" LATINA!

**SIGUE MAESTRA**

De espalda a los niños, la maestra baja la mirada con tristeza. Se voltea, mira a Felipe e intentando asomar una sonrisa en los pálidos labios de su inexpresivo rostro, le responde con voz temblorosa.

En el rostro de Felipe se nota la vergüenza y tiene los ojos aguados. Desde su perspectiva se ve a la maestra voltearse y volver a su actividad en el pizarrón, escribiendo: "ma - me - mi". En esta última sílaba se hace un poco más lento en el momento en que escribe la "i".

**MAESTRA (VOZ ON)**

SI LA "I" LATINA ES LA MÁS DESGRACIADA DE LAS LETRAS... PUEDE SER.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

DESDE ESE DÍA, CADA VEZ QUE PASABA EL PUNTERO SOBRE AQUELLA LETRA, ME INVADÍA UN OSCURO REMORDIMIENTO.

**Escena 9- Día-Interior- Casa de la Señorita**

Los niños están junto a la maestra en el patio en el receso.

Ramón María entra más borracho que de costumbre, con el saco sucio de la cal de las paredes.

Cuando la maestra va a tomarle del brazo él la empuja y ella cae golpeándose la frente con el borde del tinajero.

Los niños se echan a reír; y ella, sin hacerles caso, se levanta y se va, con la mano en la cabeza, detrás de Ramón María.

**SIGUE FELIPE**

Una de las hermanitas Rizar, se inclina a palpar una mancha oscura en el borde del tinajero, se asusta y alza el dedo mostrándoselo a sus compañeros. Todos los niños quedaron de pronto serios, muy pálidos, con los ojos muy abiertos.

**Escena 10- Día-Interior- Salón de clases**

Felipe llega al salón y ve a la maestra con la sien vendada, enseguida se sorprende y alterado increpa a la maestra...

**FELIPE (VOZ ON)**

¡SEÑORITA, TIENE QUE ACUSAR A SU HERMANO!

...Ella lo toma del brazo y lo saca del salón.

**SIGUE FELIPE ADULTO**

**Escena 11- Día-Interior- Cuarto de la Señorita**

La maestra lleva a Felipe a su cuarto.

Ella se sienta en la cama y sobre sus piernas sienta a Felipe. Besa los cachetes rosados del niño y le acaricia el rostro.

Felipe, desconcertado, siente unas gotas que caen sobre su cuello y al levantar la cabeza se da cuenta de que la maestra llora con un enorme gesto de dolor.

**Escena 12- Día-Interior- Cuarto de Felipe**

Felipe está parado a un lado de su camita con el bolsito en la mano. Su madre se asoma por la puerta, lo mira con ternura y le habla.

De golpe, Felipe suelta el bolso y se entristece su rostro.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

CREÍ QUE IBA A CASTIGARME, PERO SUCEDIÓ TODO LO CONTRARIO, ME CUBRIÓ CON AQUELLOS BESOS FRÍOS Y CON SUS CARICIAS MATERNALES REPRIMIDAS...

...NUNCA PODRÉ OLVIDAR AQUELLA EXPRESIÓN DOLOROSA.

**MADRE (VOZ ON)**

MI AMOR, NO HAY ESCUELA. LA SEÑORITA ESTÁ MUY ENFERMA.

**SIGUE ABUELA**

**Escena 13- Día-Interior- Casa del niño**

Efecto de calendario en una semana. Felipe está acostado en el mueble de la sala hojeando un libro de letras. En el libro se refleja la maestra con una cara muy enferma.

**Escena 14- Día-Interior- Cuarto de Felipe**

Amanece (canta el gallo)

Efecto de calendario en una semana.

Felipe duerme en su camita.

La abuela entra, se acerca y lo despierta.

**ABUELA (VOZ ON)**

FELIPE, DESPIERTA.

Felipe se emociona, se sienta y mira hacia el bulto que está sobre una silla cercana a la cama.

**SIGUE ABUELA**



Justo en ese momento,  
se observa a la abuela  
colocar un trajecito  
negro sobre el extremo  
inferior de la cama y  
luego comienza a  
caminar hacia la puerta  
del cuarto.

**ABUELA (VOZ ON)**

PONTE ESTO, FELIPE.

Felipe voltea, ve el  
trajecito y se  
confunde.

**FELIPE (VOZ ON)**

ABUELA, ¿QUÉ PASA?

La abuela se voltea y  
le responde con  
tristeza.

**ABUELA (VOZ ON)**

LA SEÑORITA MURIÓ ESTA  
MAÑANA A LAS SEIS.

**SIGUE FELIPE ADULTO**

**Escena 15- Día-Interior- Casa de la maestra**

La abuela y la madre entran con el niño de la mano hacia la casa de la maestra.

Desde la perspectiva de Felipe van desapareciendo de la repisa la gallina y los perros de yeso; al mapa de la pared se le atraviesa una cinta negra.

En la sala hay muchas sillas y mucha gente de duelo que reza y fuma.

Hacia el otro lado están los alumnos callados, serios y tristes; Felipe se sienta junto a ellos.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

LLEGAMOS A LA CASA DE LA SEÑORITA, PERO YA NO ERA MÁS LA ESCUELA, ERA LA CASA MORTUORIA. APENAS LA RECONOCÍ. TODO LO QUE ERA HABITUAL YA NO ESTABA...

...SÓLO NOS RECONOCIMOS NOSOTROS, SUS DISCÍPULOS, CON ESA TRISTEZA INOCENTE QUE TIENEN LOS NIÑOS ENLUTADOS.

**SIGUE FELIPE ADULTO**

Voltea y observa a Ramón María parado en la puerta de la sala, vestido con un traje negro, y con los ojos llorosos, la nariz roja y el bigote lleno de gotitas que van cayendo.

Desde su asiento, Felipe voltea y ve en el centro de la salita una urna estrecha, blanca y larguísima que es como la Señorita y donde ella está metida. Se abre la urna y se observa la Señorita apuntando con el dedo amarillo la I latina escrita en la portada del libro. Se va a negro.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

SIN DUDA EL SEÑOR RAMÓN MARÍA HABÍA LLORADO MUCHO POR LA MAESTRA.

**RAMON MARIA (VOZ OFF)**

(HACE SONIDOS DE LLANTO)

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

DESDE ALLÍ PODÍA VER LA LARGUÍSIMA Y BLANCA URNA, Y NO PUDE EVITAR QUE LA CULPA SE APODERARA DE MI IMAGINACIÓN.

**SIGUE FELIPE ADULTO**

**Escena 16 - Noche - Interior - Cuarto del niño**

Se abre la puerta del cuarto y se observa al niño, tembloroso, sentado en el regazo de su abuela, mientras ella le habla y lo abraza para que duerma.

La abuela ve a Felipe con ternura y compasión.

Felipe cierra los ojos, baja la cabeza y la apoya en el pecho de su abuela y ella comienza a acariciarle el rostro.

La mano de la abuela se convierte en la mano de la maestra que sigue acariciando a Felipe.

**FELIPE ADULTO (VOZ OFF)**

ESA NOCHE, LA IDEA DE LA MUERTE ESTABA TENAZMENTE CLAVADA EN MI CEREBRO.

**FELIPE (VOZ ON)**

¿SUFRIRÁ TAMBIÉN AHORA?

**ABUELA (VOZ ON)**

NO, ¡LA SEÑORITA NO SUFRE AHORA!

**ABUELA (VOZ ON)**

BIENAVENTURADOS LOS MANSOS Y HUMILDES DE CORAZÓN...

**ABUELA (VOZ OFF)**

...PORQUE ELLOS VERÁN A DIOS.

Él abre los ojos y observa parte del rostro sonriente de la maestra acercándose. Ella le da un beso en la frente, sobre la que se crea un efecto de hielo que se va expandiendo y resquebrajando. Felipe cierra los ojos y se sonríe placidamente. El rostro de la maestra se disuelve por completo.

**LOS GROTESCOS**

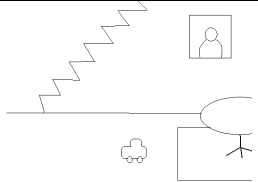
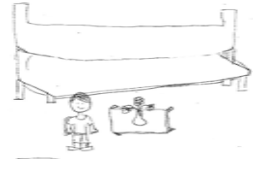
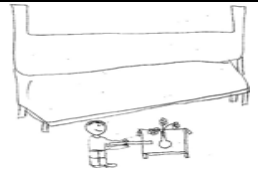
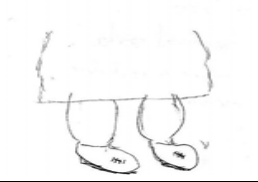

**Episodio 1**



**LA I LATINA**  
**(Guión Técnico)**

Original de José Rafael Pocaterra

Adaptación de  
Scarle García y María Fernanda Torres


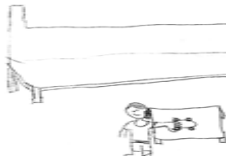



**Escena 1 – Día – Interior – Sala de la casa de Felipe**


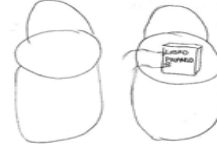



ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
1	1	P.G.	Un carrito atraviesa la sala			<b>Felipe Adulto (Off):</b> ¡NO ERA POSIBLE! SIETE AÑOS Y BURRITO, BURRITO
1	2	P.G.	Felipe corre alrededor de la mesa de la sala, sobre la que hay un florero.		Entra música: <b>Paris Canaille</b> desde 0'00"	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ...Y DANDO MÁS QUE HACER QUE UNA ARDILLA
1	3	P.G.	Felipe juega al espadachín con un palito en la mano. Tropeziza y tumba un florero que está sobre la mesa.		Efecto porcelana reventándose.  Sale música	<b>Felipe (On):</b> GRRR
1	4	P.D.	Sólo se ven los pies de la abuela y con la punta de uno de ellos golpea repetidamente el piso.		Efecto pie golpeando contra el suelo	
1	5	Cámara subjetiva de Felipe con Contrapicado	Felipe ve a su abuela, que está molesta.		Efecto que indique sorpresa.	




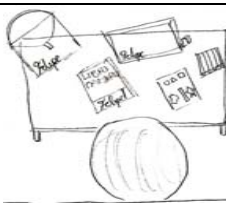

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
1	6	P.M. Corto	La abuela mueve el dedo índice de su mano izquierda, mientras niega con la cabeza y le habla a Felipe.		Efecto que acompaña al movimiento del dedo	<b>Abuela (On):</b> NADA, NADA... ¡A USTED HAY QUE PONERLO EN LA ESCUELA!
1	7	Close Up  <b>DISOLVENCIA (borrosa)</b>	Felipe se desconcierta.		Efecto que acompañe al asombro.	




### Escena 2 – Día – Interior – Sala de la casa de Felipe




ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
2	1	P.D.	Se ve parte de la falda y los pies de la abuela mientras camina hacia la sala, llevando una bolsa a cada lado de su cuerpo.		Entra música: <b>Reine de Musette</b>  Efecto de pasos	
2	2	P.G.	Felipe juega en la sala, pasando un carrito sobre la mesa, que ya no tiene florero.		Sigue música. Efecto de pasos en 2do plano. Efecto carrito en 1er plano	
2	3	Close Up	Felipe voltea curioso al escuchar los pasos.		Sigue música.  Efecto de pasos 2do plano	
2	4	P.D.	Se ve parte de la falda y los pies de la abuela mientras ella se sienta en el sofá.		Sigue música.  Efecto al sentarse al sofá.	
2	5	P.M.	Desde el sofá, la abuela hace un gesto con su dedo para que Felipe se acerque.		Sigue música.  Efecto del movimiento del dedo.	

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
2	6	P.M.	Felipe se emociona.		Sigue música.	
2	7	Cámara subjetiva de Felipe que obtiene un P.D.	Felipe observa las manos de la abuela sacando útiles escolares de las bolsas.		Sigue música.	
2	8		La abuela observa a Felipe con dulzura.		Sigue música.	
2	9	P.M.	La abuela acerca su cara a la de Felipe, le da un beso y le habla.		Sigue música. Efecto de beso	<b>Abuela (On):</b> MAÑANA, HIJITO, TE LLEVO A CASA DE LA SEÑORITA, QUE ES MUY BUENA Y TE VA A ENSEÑAR MUCHAS COSAS.
2	10	Close Up	Felipe brinca emocionado y abraza a su abuela por el cuello.		Sube música para acompañar la alegría	

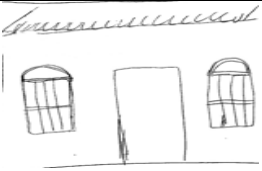



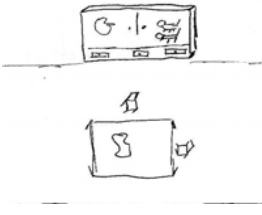
ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
2	11	P.G.	Se ven los útiles sobre la mesita y detrás, en el sofá, están Felipe y la abuela.		Sigue música arriba.	
2	12	P.M.	Felipe toma el libro gordo.		Baja música.	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ESE LIBRO GORDO PARECÍA UN COFRECILLO LLENO DE MARAVILLAS...
2	13	P.D.	Se observa la tapa del libro que dice "Libro Primario" y tiene el nombre del niño escrito a mano con una bella letra.		Sigue música baja.	
2	14	Cámara subjetiva de Felipe con Contrapicado	Felipe observa que todos los útiles llevan su nombre escrito a mano.		Sigue música abajo.	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ...Y TODO LLEVABA MI NOMBRE CON LA MAGNÍFICA LETRA DE MI MADRE.
2	15	P.M.	Felipe voltea sonriente y emocionado.		Sube música,	

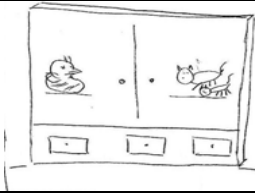


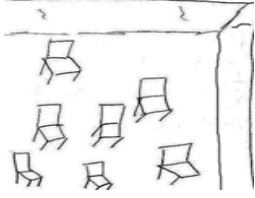
ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
2	16	Gran P.G  <b>SE DESVANECE</b>	Felipe está al lado de su abuela. Llega su madre y todos se abrazan.		Sigue música arriba y sale.	

### Escena 3 – Noche – Interior – Cuarto de Felipe

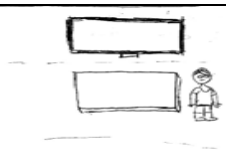
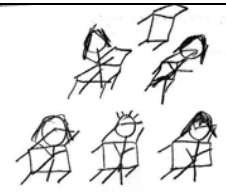

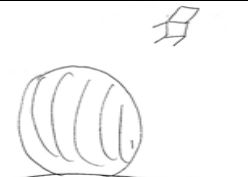

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
3	1	P.G. Cenital	Felipe está acostado en su cama.			<b>Felipe Adulto (Off):</b> Y ESA NOCHE SIN QUERERME DORMIR PENSÉ EN CUANTAS COSAS PODÍA LEER
3	2	Close Up	Felipe sonríe y cierra los ojos.			<b>Felipe Adulto (Off):</b> ALGO ME DECÍA POR DENTRO QUE YO ERA CAPAZ DE IR A LA ESCUELA
3	3	P.G.  <b>CORTE A</b>	Aparecen libros y letras danzando y se forma un juego de luces. Felipe vuelve a abrir los ojos y sonríe.		Efecto de magia. Entra música: <b>Paris</b> <b>Canaille</b> Sale música.	

### Escena 4 – Día – Interior – Casa de la Señorita






ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
4	1	P.G.	Felipe camina junto a su madre frente a la fachada de la casa de la Maestra.		Efecto pasos	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ¡POR FIN LLEGÓ EL DÍA!
4	2	P.G.	La madre se despide del niño en la puerta de la casa.		Sonido de puerta rechinando	
4	3	Secuencia en cámara subjetiva de Felipe con P.G.	Felipe camina desde la entrada, atravesando el largo corredor y el patiecito hasta que llega a la sala.		Entra música: <b>La Defence</b>	<b>Felipe Adulto (Off):</b> LA CASA DE LA SEÑORITA SE ABRIÓ ANTE MÍ COMO UN MUNDO INEXPLORADO
4	4	Cámara subjetiva de Felipe que obtiene un P.P.	Felipe observa una lámpara de petróleo sobre una mesita negra.		Sigue música	
4	5	Cámara subjetiva de Felipe que obtiene un P.G.	Felipe ve dos mecedoras a los lados de la mesita negra y junto a ellas hay un pequeño aparador donde hay dos perritos de yeso y una mantequillera en forma de gallina.		Sigue música	

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
4	6	P.P.	Se observa de cerca a los dos perritos de yeso y luego a la mantequillera en forma de gallina.		Sigue música	
4	7	Cámara subjetiva de Felipe que obtiene un P.D.	Felipe ve un mapa desteñido que cuelga en la pared.		Sigue música	
4	8	Till Up en cámara subjetiva de Felipe con P.D.	Felipe ve las manchas de humedad de la pared y el cielorraso.		Sigue música	
4	9	Till Down P.G.  <b>SE VA A NEGRO</b>	Felipe observa una ventana y al lado de ella, a contraluz, seis sillitas con sus mesitas.		Sale música	


**Escena 5 – Día – Interior – Salón de Clases**

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
5	1	P.G.	Felipe esta parado junto al escritorio de la Maestra.		Sonido ambiente. Efecto tragar grueso.	
5	2	P.G.	Los otros niños están sentados en sus sillitas. En las tres de adelante están Martica y Totón y entre ellos una silla vacía; en las tres de atrás las tres Hermanitas Rizar.		Una niña se sorprende	
5	3	P.P.	Martica ve a Felipe con el rabillo del ojo.		Martica se queja	
5	4	P.G. Por encima del hombro de Felipe.	Felipe fija su mirada en la silla en la que debe sentarse. Todo alrededor de la silla se vuelve borroso.		Efecto de profundidad	
5	5	P.M.	Felipe comienza a llorar. Y todo se vuelve negro por 1 segundo		Efecto llanto de niño	



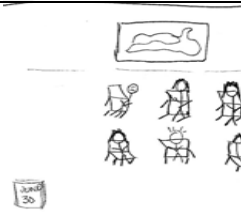








ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
5	6	Cámara subjetiva de Felipe que obtiene un Close Up	Felipe ve el rostro de la señorita acercándose a él para consolarlo.		Entra música: <b>La Java Va Bien.</b>	
5	7	P.D.	La Maestra besa la mejilla de Felipe y sobre ella se crea un efecto de hielo que se expande y resquebraja.		Sigue música. Sonido beso de maestra. Efecto hielo.	
5	8	P.D.	Los ojos de Felipe se abren		Sigue música.	
5	9	Close Up	Felipe llora con desespero		Sigue música. Efecto llanto intenso de niño.	
5	10	P.G.  <b>DISOLVENCIA</b>	Felipe está sentado en su sillita, silencioso y aburrido. A su alrededor, mientras transcurre el día, los otros niños se paran, se sientan, levantan las manos, etc., y él se mantiene igual.		Sigue música y sale al finalizar la escena.	<b>Felipe Adulto (Off):</b> AQUELLA MAÑANA DE "NIÑO NUEVO" NO TENÍA NADA QUE VER CON MIS ILUSIONES DE LA NOCHE ANTERIOR



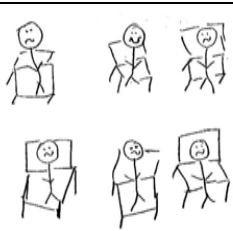

### Escena 6 – Día – Exterior - Cielo

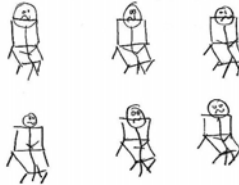




ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
6	1	P.G.  <b>CORTE A</b>	En el cielo se ve el amanecer		Sonido ambiente de mañana Efecto canto de gallo	

### Escena 7 – Día – Interior – Salón de Clases

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
7	1	P.G.	Felipe entra al salón mientras va arrastrando su mochila por el piso.		Efecto de objeto arrastrándose.	
7	2	Close Up	Se ve el rostro de Felipe con los ojos llorosos.		Sonido ambiente	
7	3	P.G.	Los niños, atentos, reciben clases.		Entra música: <b>C'est Si Bon</b>	
7	---	---	Breve efecto visual que refiere el paso de los días.		Sigue música	
7	4	P.G.	En el salón, Felipe y los otros niños están inquietos		Baja música	<b>Felipe Adulto (Off):</b> POCO A POCO LE TOMÉ AMOR A LA ESCUELA...






ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
7	5	P.M. Three Shot	Se observa a Felipe sonriendo, sentado entre Totón y Martica.		Sigue música baja.	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ...Y A MIS CONDISCÍPULOS.
7	6	P.G.	Las tres hermanitas Rizar están sentadas una al lado de la otra, columpiando las piernas.		Sigue música baja.	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ELLAS ERAN LLAMADAS "LAS RIZAR".
7	7	Close Up	Totón se hurga la nariz con el dedo.		Sigue música baja.	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ...A ÉL LE DECÍAMOS TOTÓN...
7	8	P.M.	Totón se sorprende y apunta hacia Las Rizar con un lápiz, como queriendo amenazarlas.		Sigue música baja.	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ...PERO SE LLAMABA JOSÉ ANTONIO.
7	9	P.M.	Martica sonríe pícaramente mientras ve cómo Totón amenaza a Las Rizar.		Sigue música baja.	<b>Felipe Adulto (Off):</b> Y MARTICA, LA HIJA DEL HERRERO ALEMÁN DE ENFRETE.

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
7	10	P.G.	Frente al pizarrón y a un lado del escritorio está la Maestra con los brazos cruzados y cara de molesta.		Bulla de niños	
7	11	P.M.	La Maestra regaña a los niños señalándolos con el dedo.		Baja bulla de niños	<b>Maestra (On):</b> ¡SIGAN! ¡SIGAN HACIENDO BULLA Y PORTÁNDOSE MAL, MALCRIADOS, QUE YA VIENE POR AHÍ RAMÓN MARÍA!
7	12	P.G.	Los niños quedan con suspenso y miedo en sus caritas		Todo queda en silencio	<b>Felipe Adulto (Off):</b> NOS QUEDÁBAMOS ACOBARDADOS, PENSANDO EN AQUEL TERRIBLE RAMÓN MARÍA QUE PODÍA LLEGAR DE UN MOMENTO A OTRO...
7	13	P.G.	Ramón María aparece borracho, sosteniéndose con ambas manos del marco de la puerta.		Efecto musical que indique tensión	

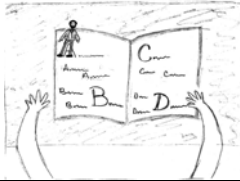
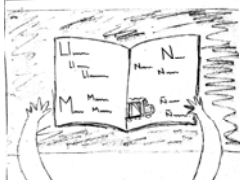
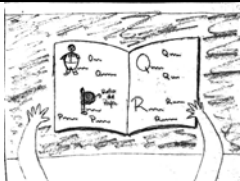
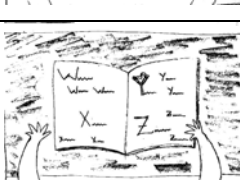
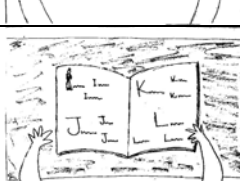
ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
7	14	P.G.	Los niños se asustan.		Sigue música o efecto sonoro que indique tensión	<b>Ramón María (Off):</b> ¡A BAÑARME UN CUERNO!... ¡DÉJAME!
7	15	P.M. Two Shot	La Maestra toma a Ramón María del brazo y se lo lleva del salón.		Baja y sale música o efecto sonoro que indique tensión	<b>Maestra (Off):</b> SHHH
7	16	P.G.	Los niños en el salón, excepto Martica, se tapan las bocas ocultando las ganas de reír, pero enseguida comienzan a reír.		Sonido risas de niños	
7	17	Close Up	Martica, molesta, amenaza a sus compañeritos.		Sonido ambiente	<b>Martica (On):</b> ¡LOS VOY A ACUSAR CON LA SEÑORITA!
7	18	Close Up	Felipe le responde a Martica.		Sonido ambiente	<b>Felipe (On):</b> ¡LA SEÑORITA Y TÚ... UN CUERNO!



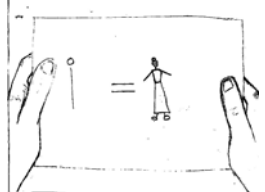


ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
7	19	P.M.	La maestra está parada en la puerta del salón y le habla a Felipe, molesta.		Sonido ambiente	<b>Maestra (On):</b> NIÑO, ¿POR QUÉ DICE ESAS PALABRAS TAN HORRIBLES?
7	20	P.M.	Felipe confronta a la Maestra.		Sonido ambiente	<b>Felipe (On):</b> ¡PORQUE SOY HOMBRE COMO EL SEÑOR RAMÓN MARÍA!
7	21	Close Up  <b>CORTE A</b>	El rostro de la maestra refleja que se ha puesto nerviosa y enseguida le habla al niño.		Sonido ambiente	<b>Maestra (On):</b> ESO LO DICE ÉL CUANDO ESTÁ... ENFERMO



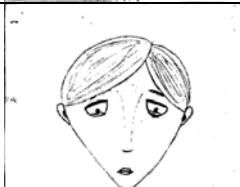
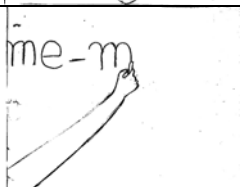

**Escena 8 – Día – Interior – Salón de Clase**

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
8	---	---	Breve efecto visual que refiere el paso de los días.		Entra música: <b>Paris Canaille</b> Sonido que acompañe al efecto	
8	1	P.G. En profundidad	Los niños están sentados en sus sillitas atentos a la clase		Baja música.	<b>Felipe Adulto (Off):</b> A PESAR DE TODO LLEGUÉ A SER EL PREDILECTO.
8	2	P.G. Por encima del hombro de Felipe	La Maestra está escribiendo “ma” en la pizarra. Voltea, mira a Felipe y sonrío.		Sigue música baja	<b>Felipe Adulto (Off):</b> PERO ENTRE MIS TANTAS TRAVESURAS, EXISTE UNA QUE NUNCA OLVIDÉ...
8	3	P.G. Travelling desde el fondo del salón hasta el escritorio de la Maestra	Se va observando a los niños mirando sus libros atentamente y la Maestra, parada frente al escritorio señalando con su dedo sobre un libro.		Sigue música baja	<b>Felipe Adulto (Off):</b> LA SOLTERONA NOS ENSEÑABA CON MUCHA PACIENCIA...
8	4	P.P.	Sobre el libro abierto, el dedo de la Maestra apunta una letra.		Sigue música baja	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ...A CONOCER LAS LETRAS QUE YO DISTINGUÍA POR UN MÉTODO ESPECIAL.


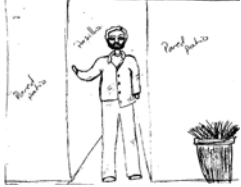






ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
8	5	Cámara subjetiva de Felipe que obtiene un P.P.	Felipe observa como en su libro, la "A" se convierte en Ramón María con piernas muy largas y abiertas.		Sube música	
8	6	Cámara subjetiva de Felipe que obtiene un P.P.	Felipe observa como en su libro, la "Ñ" se convierte en un tren humeando.		Sigue música	
8	7	Cámara subjetiva de Felipe que obtiene un P.P.	Felipe observa como en su libro, la "o" se convierte en un hombre gordo, la "P" en un hombre que carga un rollo de paja.		Sigue música	
8	8	Cámara subjetiva de Felipe que obtiene un P.P.	Felipe observa como en su libro, la "Y" se convierte en una china de tirar piedras.		Sigue música	
8	9	Cámara subjetiva de Felipe que obtiene un P.P.	Felipe observa como en su libro, la "I" se convierte en la Maestra.		Sigue música	<b>Felipe Adulto (Off):</b> Y AL PASAR POR LA I LATINA, SE ME OCURRÍA LA FIGURA ALTA Y FLACA DE LA SEÑORITA.

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
8	10	P.P. Contrapicado	Felipe abre los ojos asombrado y sonríe pícaramente.		Efecto sorpresa con picardía Sale música	
8	11	P.M. Two Shot	Felipe le pasa un papel a Martica que está sentada junto a él.		Entra música: <b>Orchestral winds.</b>	
8	12	Cámara subjetiva de Martica que obtiene un Close Up	Martica observa el papel cuyo contenido es : $i = \ddagger$ ( $\ddagger$ es una caricatura de la maestra)		Sigue música	
8	13	Close Up	Se observa el rostro de Martica. Ella se molesta y grita.		Efecto que detiene bruscamente la música Sale música	<b>Martica (On):</b> ¡SEÑORITA! ¡EL NIÑO NUEVO DICE QUE USTED ES LA I LATINA!
8	14	Close Up	El rostro de la Maestra que baja la mirada con tristeza se ve a la izquierda del cuadro y al fondo están los alumnos.		Sonido ambiente	



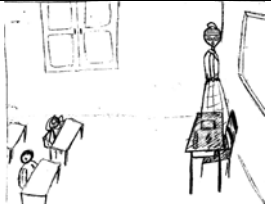

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
8	15	P.G. Por encima del hombro de Felipe	La Maestra voltea, levanta un poco la mirada y ve a Felipe.		Sondo ambiente	
8	16	Close Up	La Maestra hace un esfuerzo inútil por sonreír y le habla a Felipe con voz temblorosa.		Sonido ambiente	<b>Maestra (On):</b> SI LA "I" LATINA ES LA MÁS DESGRACIADA DE LAS LETRAS... PUEDE SER.
8	17	Close Up	Felipe se avergüenza y tiene los ojos aguados.		Entra música: <b>Parapluie Puor Toi</b> desde 0'14"	
8	18	Close Up	Se ve el antebrazo de la Maestra escribiendo en la pizarra: "me - m"		Baja música	<b>Felipe Adulto (Off):</b> DESDE ESE DÍA ...
8	19	P.D. Con efecto de cámara lenta  <b>DISOLVENCIA (dramática)</b>	Se observa la mano de la Maestra escribiendo en la pizarra: "mi"		Sigue música abajo y sube cuando se acaba la voz en off, hasta el final de la escena.	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ... CADA VEZ QUE PASABA EL PUNTERO SOBRE AQUELLA LETRA ME INVADÍA UN OSCURO REMORDIMIENTO

### Escena 9 – Día – Interior – Casa de la Maestra



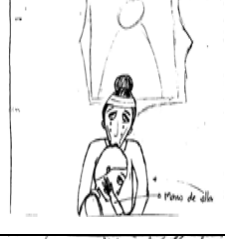


ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
9	1	P.G.	La Maestra y los niños juegan en el patio de la casa.		Sonido ambiente de niños riendo y gritado en 1er plano	
9	2	P.G.	Ramón María entra al patio tambaleándose. Está muy sucio.		Sale sonido ambiente de niños riendo y gritado. Entra música tensa para la llegada de Ramón María	
9	3	P.M. Two shot	La Maestra intenta tomar a Ramón María del brazo y él la empuja.		Sigue música.  La música se funde con un golpe.	
9	4	P.G.	La Maestra cae por el empujón de Ramón María y se golpea la cabeza contra el borde del tinajero.		Sigue música.  Eco del golpe acompaña la caída	
9	5	P.A.	Una niña Rizar se acerca al tinajero y pasa su dedito por el borde donde se golpeó la maestra.		Sigue música.	



ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
9	6	P.M.  <b>CORTE A</b>	La niña Rizar le muestra la sangre en su dedo a sus compañeros y todos quedan pálidos y boquiabiertos.		Sigue música y sale al final de la escena	

**Escena 10 – Día – Interior – Salón de Clases**

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
10	1	P.G.	Felipe llega a la puerta del salón, voltea la cabeza hacia donde se supone que está el escritorio.		Sonido ambiente del salón	
10	2	P.M. Corto	Felipe se sorprende y le grita a la maestra.		Sonido ambiente del salón	<b>Felipe (On):</b> ¡SEÑORITA, TIENE QUE ACUSAR A SU HERMANO!
10	3	Cámara subjetiva de Felipe que obtiene un P.G.	La Maestra tiene la sien vendada y está parada frente al pizarrón. Voltea sorprendida camina hacia Felipe		Sonido ambiente del salón Efecto de sorpresa	
10	4	P.G. Hasta la altura de Felipe  <b>DISOLVENCIA (transparencia)</b>	La Maestra toma a Felipe por el brazo y lo saca del salón.		Sonido ambiente del salón	




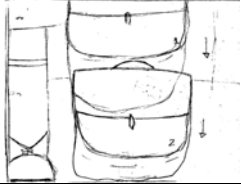

### Escena 11 – Día – Interior – Cuarto de la Maestra

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
11	1	P.G. Cámara fija en la puerta del cuarto a la altura de Felipe	La Maestra lleva a Felipe de la mano y se van desplazando desde la puerta del cuarto estar frente a la cama de ella.		Entra música: <b>Orchestral String 16</b>  Baja música	<b>Felipe Adulto (Off):</b> CREÍ QUE IBA A CASTIGARME...
11	2	P.G.	La Maestra se sienta en la cama y sienta a Felipe en sus piernas.		Sigue música baja	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ... PERO SUCEDIÓ TODO LO CONTRARIO...
11	3	P.M.	La Maestra abraza a Felipe, comienza a acariciarle la cara y a darle besos en la cabeza.		Sigue música baja	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ... ME CUBRIÓ CON AQUELLOS BESOS FRÍOS Y CON SUS CARICIAS MATERNALES REPRIMIDAS
11	4	Close Up	Felipe se desconcierta y voltea la mirada tratando de ver hacia su cuello.		Sigue música baja	<b>Maestra (Off):</b> (Llora)
11	5	P.D.	Del mentón de la Maestra caen lágrimas sobre el cuello de Felipe.		Sigue música baja	<b>Maestra (Off):</b> (Llora)

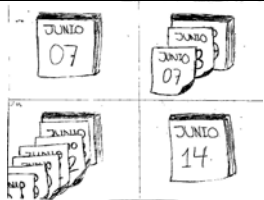


ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
11	6	Close Up Two Shot	Felipe levanta la cabeza y ve a la Maestra que llora intensamente.		Sigue música baja	<b>Maestra (Off):</b> (Llora)  <b>Felipe Adulto (Off):</b> NUNCA PODRÉ OLVIDAR AQUELLA EXPRESIÓN DOLOROSA
11	7	P.D.  <b>DISOLVENCIA (dramática)</b>	Se observan los ojos de la Maestra, que aún llora.		Sale música baja	<b>Maestra (Off):</b> (Llora)



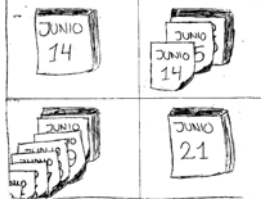
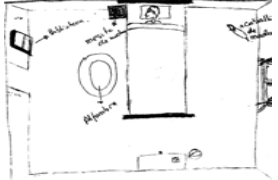
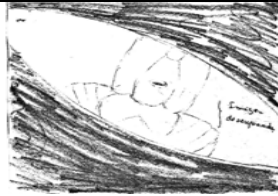


**Escena 12 – Día – Interior – Cuarto de Felipe**






ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
12	1	P.G.	Felipe está parado a un lado de su cama, con la mochila en la mano y viendo, ansioso, hacia la puerta.		Sonido ambiente de mañana	
12	2	P.G. Por encima del hombro de Felipe	La Madre se para en la puerta del cuarto.		Sonido ambiente de mañana	
12	3	P.M.	La Madre ve con ternura y le habla		Sonido ambiente de mañana	<b>Madre (On):</b> MI AMOR, NO HAY ESCUELA. LA SEÑORITA ESTÁ MUY ENFERMA
12	4	Close Up	La mochila de Felipe cae súbitamente al piso		Silencio en el ambiente Efecto de bolso al caer al suelo	
12	5	Close Up  <b>CORTE A</b>	Felipe se entristece.		Sonido ambiente de mañana	

**Escena 13 – Día – Interior – Sala de la casa de Felipe**

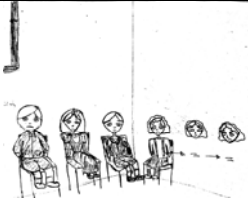

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
13	---	---	Breve efecto visual que refiera al paso de los días.		Entra música: <b>Commissaire Maigret Theme</b>	
13	1	Zoom In Desde P.G. Hasta P.A	Felipe está acostado en el mueble de la sala de su casa con un libro en la mano.		Sigue música	
13	2	Cámara subjetiva de Felipe que obtiene un Close Up  <b>CORTE A</b>	Las manos de Felipe sostienen el libro en el que aparece el rostro enfermo de la maestra.		Sigue música y se mantiene en la siguiente escena.	

**Escena 14 – Día – Interior – Cuarto de Felipe**

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
14	---	---	Breve efecto visual que refiera al paso de los días.		Continúa música de escena anterior: <b>Commissaire Maigret Theme</b>	
14	1	P.G. Cenital	Felipe duerme en su cama		Sigue música	
14	2	P.D. Interior parpados de Felipe	Felipe comienza a parpadear tratando de abrir los ojos y la imagen que se deja ver entre sus parpados es difusa.		Sigue música	
14	3	Picado en cámara subjetiva de Felipe con Close Up	Felipe abre los ojos y ve el rostro de la Abuela		Baja música hasta casi no oírse	<b>Abuela (On):</b> FELIPE, DESPIERTA
14	4	P.M.	Emocionado, Felipe se sienta rápidamente sobre la cama.		Sigue música bajísima	

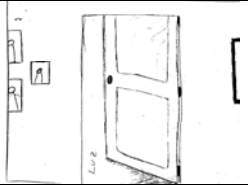
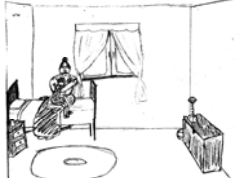



ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
14	5	P.A. Cámara fija en la puerta del cuarto	La abuela coloca algo sobre la cama de Felipe y le habla. No se ve qué es porque ella está de espaldas a la puerta.		Sigue música bajísima	<b>Abuela (On):</b> PONTE ESTO, FELIPE
14	6	P.M.	Felipe voltea a ver lo que la Abuela dejó sobre su cama.		Sigue música bajísima	
14	7	P.G.	Sobre la cama se ve un trajecito negro		Sigue música bajísima	
14	8	P.G. Two shot en cámara fija desde la puerta del cuarto	La Abuela camina hacia la puerta del cuarto y Felipe, desde su cama, se voltea y le habla		Subir la música para intensificar la emoción del diálogo.	<b>Felipe (On):</b> ABUELA, ¿QUÉ PASA?
14	9	P.M. Corto  <b>DISOLVENCIA (suave)</b>	La Abuela se voltea y, entristecida, le responde.		Subir la música para intensificar la emoción del diálogo. Sale música.	<b>Abuela (On):</b> LA SEÑORITA MURIÓ ESTA MAÑANA A LAS SEIS.







ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
15	5	P.G.	En una esquina de la sala están sentados todos los alumnos, con caras muy tristes		Sigue música	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ... CON ESA TRISTEZA INOCENTE QUE TIENEN LOS NIÑOS ENLUTADOS.
15	6	P.M. Corto	Felipe alza su cabeza y voltea hacia la pared de al lado.		Sigue música	<b>Ramón María (Off):</b> (Llora)
15	7	Close Up	Ramón María llora, las lágrimas le recorren el rostro y gotean desde su bigote. Tiene la nariz roja.		Baja música y sale junto con el llanto de Ramón María	<b>Ramón María (On):</b> (Llora)  <b>Felipe Adulto (Off):</b> SIN DUDA EL SEÑOR RAMÓN MARÍA HABÍA LLORADO MUCHO POR LA MAESTRA
15	8	P.M. Corto	Felipe voltea hacia el centro de la sala y, afligido, abre mucho los ojos.		Efecto de sorpresa mala	


ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
15	9	Cámara subjetiva de Felipe que obtiene un P.G.	Felipe ve la urna rodeada de un halo de luz que oscurece el ambiente alrededor.		Silencio	<b>Felipe Adulto (Off):</b> DESDE ALLÍ PODÍA VER LA LARGUÍSIMA Y BLANCA URNA...
15	10	Zoom In Desde P.G. Hasta Close Up  <b>CORTE A</b>	Acercamiento hacia el interior de la urna hasta que se ve toda la portada del libro entre las manos de la Maestra. Uno de sus dedos apunta a la letra en la portada: "i"		Silencio	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ... Y NO PUDE EVITAR QUE LA CULPA SE APODERARA DE MI IMAGINACIÓN.

### Escena 16 – Interior – Cuarto de Felipe

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
16	1	P.G.	Se abre la puerta del cuarto.		Efecto de puerta que se abre.	
16	2	P.G. Cámara fija en la puerta del cuarto	Sobre la cama de Felipe está sentada la Abuela con él sobre sus piernas.		Entra música: <b>Orchestral 12</b> y baja cuando habla Felipe Adulto.	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ESA NOCHE, LA IDEA DE LA MUERTE...
16	3	P.M.	La Abuela abraza a Felipe.		Sigue música bajísima	<b>Felipe Adulto (Off):</b> ... ESTABA TENAZMENTE CLAVADA EN MI CEREBRO
16	4	Picado en cámara subjetiva de la Abuela con Close Up	Felipe, entristecido, levanta la cara y le habla a la Abuela.		Sigue música bajísima	<b>Felipe (On):</b> ¿SUFRIRÁ TAMBIÉN AHORA?
16	5	Contrapicado en cámara subjetiva de Felipe con Close Up	La Abuela, entristecida, ve a Felipe y le habla.		Sigue música bajísima	<b>Abuela (On):</b> NO ¡LA SEÑORITA NO SUFRE AHORA!



ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
16	6	Close Up	Felipe apoya su rostro en el pecho de la Abuela y la mano de ella comienza a acariciarlo y él cierra los ojos.		Sube música	
16	7	Close Up	Felipe sigue apoyado en el pecho de la Abuela. La mano de ella se transforma en la de la Maestra que ahora acaricia el rostro de Felipe. Él abre los ojos.		Sigue música arriba	<b>Abuela (Off):</b> BIENAVENTURADOS...
16	8	Close Up Two Shot	El rostro de la Maestra se acerca al de Felipe.		Sigue música arriba	<b>Abuela (Cont. Off):</b> ...LOS MANSOS Y HUMILDES...
16	9	P.D.	La boca de la Maestra se acerca a la frente de Felipe y le da un beso que crea un efecto de hielo que se expande y se resquebraja.		Baja música Sonido beso de maestra Efecto hielo	<b>Abuela (Cont. Off):</b> ...DE CORAZÓN, PORQUE...

ESCENA	PLANO	ENCUADRE o MOV. DE CAM.	ACCIÓN	STORYBOARD	SONIDOS	DIALOGOS
16	10	Close Up Two Shot  <b>SE VA A NEGRO</b>	Felipe y la Maestra se ven frente a frente y sonríen. Felipe cierra los ojos y el rostro de la Maestra se empieza a desvanecer hasta que desaparece.		Sube música y sale al finalizar la escena.	<b>Abuela (Cont. Off):</b> ...ELLOS VERÁN A DIOS
			<b>FIN</b>  <b>CREDITOS FINALES</b>			

**Diseño de Personajes  
Episodio 1: La i Latina**

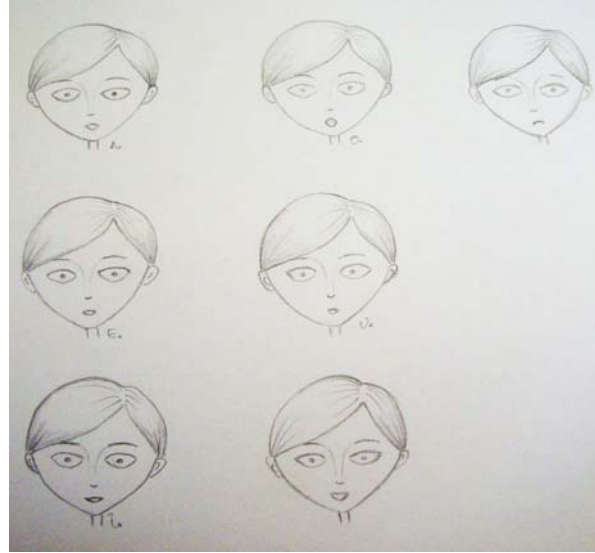
### Felipe, el protagonista



Frente



Perfil



Expresiones

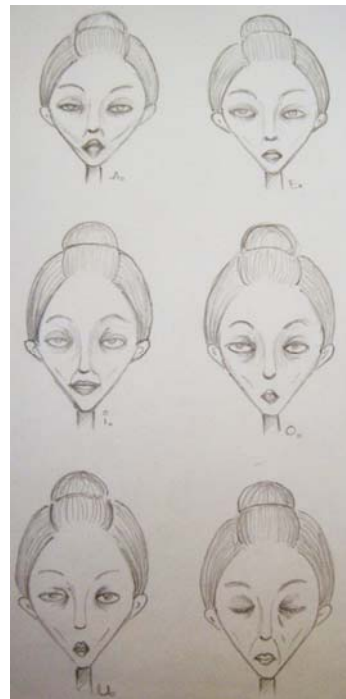
### La Maestra



Frente



Perfil



Expresiones

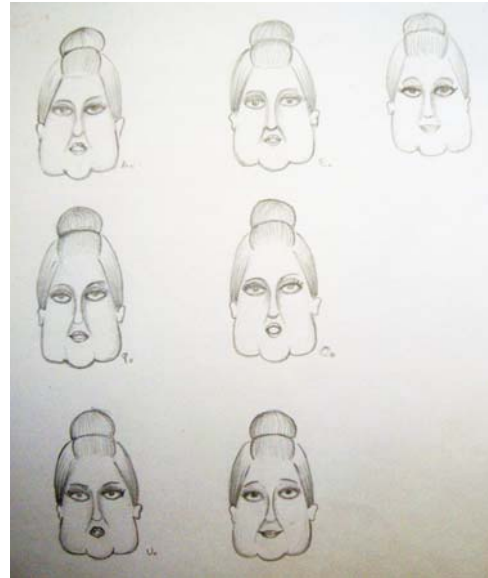
### La abuela de Felipe



Frente



Perfil



Expresiones

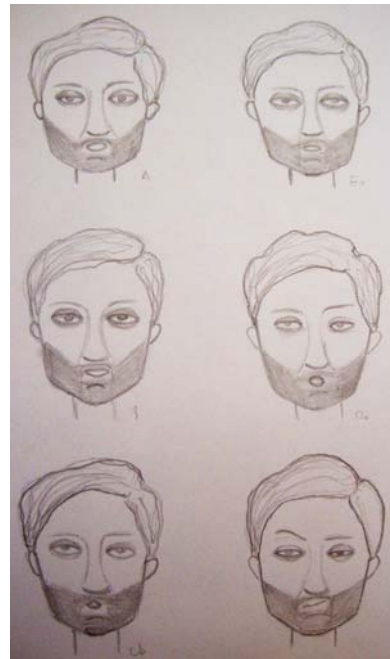
### Ramón María, el hermano de la maestra



Frente



Perfil

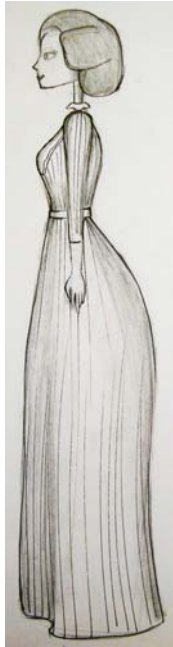


Expresiones

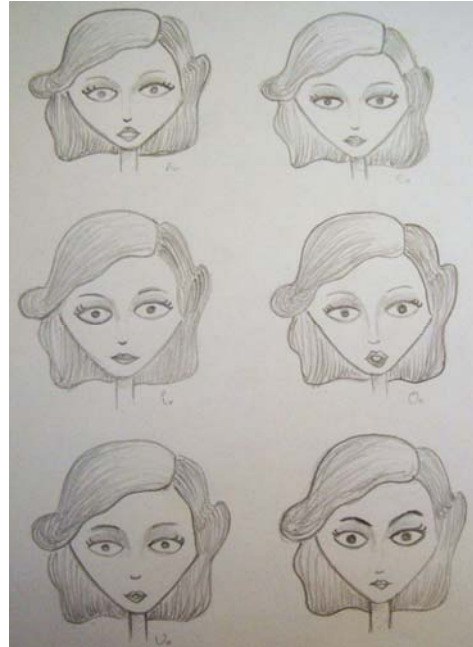
### La mamá de Felipe



Frente



Perfil



Expresiones

### Martica



Frente



Perfil

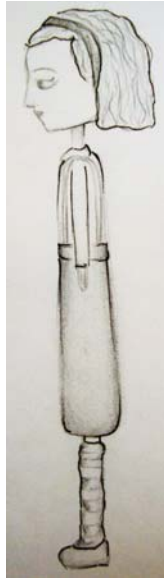


Expresiones

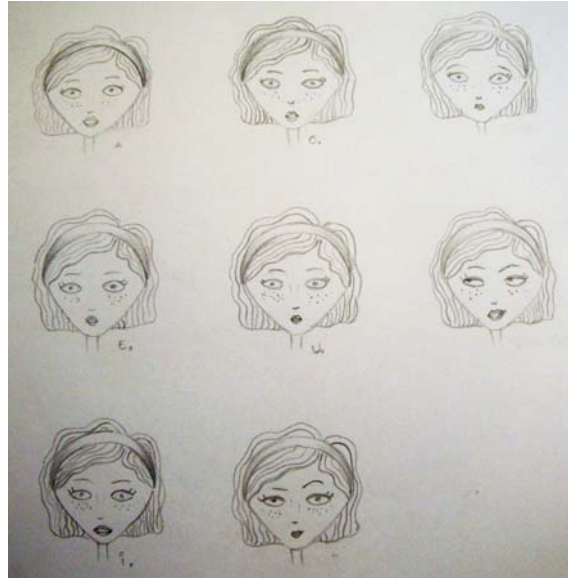
### Las Hermanitas Rizar (base)



Frente



Perfil



Expresiones

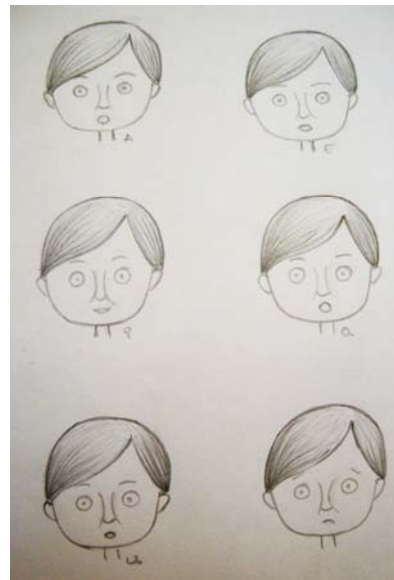
### Totón



Frente



Perfil



Expresiones