

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
UNIVERSIDAD CENTRAL DE VENEZUELA
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

ADAPTACIÓN DEL CUENTO GATO ENCERRADO A GUIÓN DE
CORTOMETRAJE ANIMADO

Trabajo presentado en la Universidad Central de Venezuela como requisito para optar
al título de Licenciada en Comunicación Social

Br. Jennifer Peralta Millán
Tutor (a): Lic. Mayra Hernández

Caracas, octubre 2008

RESUMEN

El presente trabajo de grado es la adaptación del cuento infantil *Gato Encerrado*, original de de Mireya Tabuas, a un guión de cortometraje animado. En este sentido, se hizo un panorama histórico de la relación entre cine y literatura, específicamente la adaptación de la obra literaria a la cinematográfica. Asimismo se investigó la teoría para explicar los tipos de adaptaciones y las diferencias entre lenguaje fílmico y literario, desde los puntos de vista de Jean Mitry, Pio Baldelli, Diana Calimici, Aristóteles y Francis Vanoye.

De igual manera, se expuso el tema de la animación dando un panorama histórico mundial y especificando sus características. Para ello se utilizaron las teorías de John Hallas y Bewerly Ray, básicamente.

Luego, se abordó la literatura infantil en Venezuela, definiendo, en principio, qué es el cuento, basándose en las teorías de Julio Cortazár, Luis Barrera, Carlos Pacheco y Roland Barthes. Seguidamente se abordó en concreto la literatura infantil en el país, se comenzó con la evolución histórica y como punto indispensable la discusión que existe en torno a si la literatura para niños es verdadera literatura, y se hizo un esbozo de la situación de las editoriales en el país.

Para la definición del público infantil, a partir del cual debe dirigirse el guión de *Gato encerrado*, se usó la teoría de Jean Piaget en relación con la evolución del pensamiento del niño. Sólo se desarrolló el estadio de las operaciones concretas debido a q ese fue el considerado para precisar la edad. Posteriormente se definió el guión cinematográfico y sus etapas, desde las investigaciones de Doc Comparato. Para finalizar, se aplicó toda la teoría desarrollada a la realización del guión animado de *Gato encerrado*. Se llegó sólo hasta el guión literario pero se espera realizar el corto animado.

SUMMARY

The present work of degree is the adjustment of the infantile story *Gato Encerrado*, original of Mireya Tabuas, to a script of animated short. In this respect, a historical panorama of the relation was done between cinema and literature, specifically the adjustment of the literary work to the cinematographic one. Likewise the theory was investigated to explain the types of adjustments and the differences between movie and literary language, from the points of view of Jean Mitry, Pio Baldelli, Diana Calimici, Aristotle and Francis Vanoye.

Of equal way, the topic of the animation was exposed giving a historical world panorama and specifying his characteristics. For it John Hallas y Bewerly's theories were in use Ray, basically. Then, the infantile literature was approached in Venezuela, defining, at first(in principle), what is the story, being based on the theories of Julio Cortazár, Luis Barrera, Carlos Pacheco and Roland Barthes. Immediately afterwards it was approached in I make concrete the infantile literature in the country, it was begun by the historical evolution and as indispensable point the discussion that exists concerning(around) if the literature for children is a real literature, and there was done a sketch of the situation of the publishing houses in the country.

For the definition of the infantile public, from whom one must direct the script of locked up Cat, Jean Piaget's theory was used in relation by the evolution of the thought of the child. Only there developed the stadium of the concrete operations due to q this was considered to need the age. Later the cinematographic script and his stages were defined, from Doc Comparato's investigations. To finish, there was applied the whole theory developed to the accomplishment of the script animated by *Gato encerrado*. It came near only up to the literary script but one expects to fulfil the short animated one.

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a Mayra Hernández, por su dedicación, su solidaridad y su alegría en todo momento, y sobre todo en los más difíciles.

A Mireya Tabuas, autora del cuento Gato encerrado, por haberme permitido adaptarlo.

A mi mamá, Oly, por darme ejemplo de vida, de responsabilidad, de constancia, de honestidad, y por darme el apoyo y el amor incondicional cada día de mi vida.

A mi Tía Dona, por enseñarme la solidaridad, la risa, el amor incondicional, y junto a mi mamá, sumergirme desde pequeña en ese mundo tan bello pero tan poco comprendido, como es el del niño, muchas veces violado, vulnerado y apartado por los propios adultos.

A Ricardo por su amor, su apoyo, su paciencia y su firmeza frente a todos los acontecimientos de mi vida, incluyendo este trabajo, que para ambos simboliza el comienzo de una nueva etapa.

A Edixandra, mi pana, mi amiga, mi compañera de traspasos, por los estudios y por las rumbas.

A Mirelys, mi hermana mayor, porque siempre me ha dado el ejemplo como profesional y como persona, ha sabido sembrar en mí la semilla de la confianza y del trabajo. De igual manera, fue quien me acercó a esta profesión y me enseñó a quererla.

A Tibisay, porque sé que este logro ella lo sentirá tan suyo como cuando me tuvo en su vientre.

A todos, amigos y familia, mi agradecimiento sincero.

Carolinita

A mí, porque lo logré.

*A Oly y a Dona por el apoyo,
y por creer en mí hasta el final*

*A Miguel y María Teresa,
por enseñarme responsabilida
y disciplina.*

*A mis hermanos, en especial
a Mirelys, Dalia,
Luisanyela, Leonardo
e Isaías, porque me
ayudan a ser mejor persona cada día*

*A la UCV,
mi universidad,*

*por apostar siempre
a la excelencia,
al humanismo
y la diversidad de pensamiento.*

*A Shely,
la niña de mis ojos.*

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO I	
1.1 Planteamiento.....	10
1.2 Justificación.....	13
1.3 Objetivos.....	15
CAPÍTULO II	
Relación entre cine y literatura.....	16
2.1 Breve reseña.....	16
2.2 El lenguaje literario y el fílmico.....	22
2.3 La adaptación de la literatura al cine.....	25
CAPÍTULO III	
El cine animado.....	32
3.1 Breve reseña.....	32
3.2 Norteamérica.....	35
3.3 Europa.....	36
3.4 Japón.....	40
3.5 Latinoamérica.....	41
3.5.1 Argentina.....	42
3.5.2 Cuba.....	43

3.5.3 Venezuela.....	47
3.6 Características del cine animado.....	54

CAPÍTULO IV

Un intento por acercarse a la literatura infantil venezolana.....	59
4.1 Definición del cuento.....	59
4.2 La literatura infantil venezolana.....	70
4.2.1 Breve reseña.....	70
4.2.2 Editoriales.....	72

CAPÍTULO V

Gato encerrado en los estadios de Piaget.....	74
---	----

CAPÍTULO VI

El guión cinematográfico desde la visión de Comparato.....	80
6.1 Definición del guión.....	80
6.2 Etapas del guión.....	81

CAPÍTULO VII

Gato encerrado: de la literatura al guión animado.....	83
7.1 La idea.....	83
7.2 El conflicto.....	83
7.3 Los personajes.....	83
7.4 La acción dramática.....	103
7.5 Los rasgos según Frank Baiz.....	104
7.6 Tiempo Dramático.....	105
7.7 El tipo de adaptación.....	105
7.8 La funcionalidad de la estructura narrativa.....	106
7.9 El narrador.....	106
7.10 El público al que va dirigido el cortometraje.....	107

7.11 El argumento.....	107
7.12 La sinopsis.....	110
7.13 El formato del guión.....	110
7.14 Sobre la autora.....	111
GATO ENCERRADO: GUIÓN ADAPTADO.....	113
CONCLUSIÓN.....	145
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	150
ANEXOS.....	152

INTRODUCCIÓN

Cuando en 1895 se inventó el cinematógrafo por los hermanos Lumière, se abrieron las puertas a la creación del cine, que permitía, usando la puesta en escena tomada del teatro, mostrar dramatizaciones de la vida, de la sociedad, y que más adelante, en la medida en la que el lenguaje cinematográfico fue especificándose, fueron mostradas otro tipo de historias como las ficticias y los documentales. En cuanto al argumento, el cine se ha apoyado en la literatura, pues frente al escaso número de guiones originales, se usaban el argumento de textos literarios para llevarlos al cine, y, en muchos casos, garantizar el éxito de la obra, o por lo menos eso se creía.

Uno de los pioneros del cine fue Méliès, quien especializado en la puesta en escena del teatro, según los críticos, adaptó por primera vez una obra literaria al cine, *Fausto y Margarita* (1897) original de Goethe; en 1899 adaptó *La cenicienta* (Perrault), y en 1902 se inspiró en dos novelas míticas de ciencia ficción para rodar *Viaje a la Luna*, (Julio Verne), y *Los primeros hombres en la Luna* (H. G.Wells).

De aquí, el cine tomó un rumbo, con un alcance inesperado, que hasta ahora no ha parado ni retrocedido, sino que ha ampliado su camino e inventado nuevas formas de contar historias, siempre de la mano con la literatura, que ha dado aportes significativos para este desarrollo. Tal es el caso de países como Suecia, Italia, España y Estados Unidos.

De igual manera, tanto el cine oriental como el expresionismo alemán estuvieron fuertemente influenciados por la literatura. Ello se puede apreciar en filmes como *El gabinete del doctor Caligari* (1920, Robert Wiene.), *Nosferatu, el vampiro* (1922, F. W Murnau), basada en la novela *Drácula* (1897, Bram Stoker). Ambas obras cinematográficas cargadas del tinte expresionista.

Así como en otros países, el cine llegó a Venezuela a finales del siglo XIX, tomado de la mano con la literatura, y entrado el siglo XX, aparece *La Dama de las Camelias* (1913, Enrique Zimmerman), como una de las primeras obras cinematográficas adaptadas, inspirada en la novela homónima de Alejandro Dumas.

Cuando se habla de adaptación, son muchas las opiniones encontradas, a favor, otras en contra, pues adaptar supone también cambiar de lenguaje. Investigadores como Jean Mitry explican que el sentido de la obra radica también en su lenguaje, ya que ambos están íntimamente relacionados, entonces cambiar de lenguaje es como cambiar la obra original, lo que puede suponer, para algunos un sacrilegio. Otros intelectuales como Pio Baldelli, consideran que muchas adaptaciones sólo han servido para “manosear sin escrúpulos” a la obra original, reduciéndola y simplificándola. Francis Vanoye (1996) señala que adaptar supone una transposición en donde se conservan los núcleos narrativos, las acciones más importantes, y se convierte la historia con un nuevo lenguaje. Todas estas visiones serán explicadas y analizadas a lo largo del marco teórico, para que el lector se lleve una visión general e integradora de lo que significa adaptar de la literatura al cine.

Ahora bien, siguiendo con el tema de las adaptaciones, se tiene que su historia no está limitada sólo al cine “al natural”, con actores reales, sino que abarca, de igual manera, al cine animado, definido muchas veces como un arte dentro de otro.

La animación según Jacqueline Mouesca es la filmación que se realiza imagen por imagen. “Lo que se anima, lo que se dota de vida pueden ser dibujos, pero también muñecos, objetos, recortes, e incluso personajes reales”. (2001, p. 23). Esta técnica amplía la manera de representar no sólo al mundo que nos rodea, sino también a nuestra imaginación, llena de personajes fascinantes que hacen cosas interesantes. En las películas animadas las sillas hablan, los monstruos u ogros existen, pueden ser malos pero también buenos. Así como existen personajes y mundos extraños, también la animación puede mostrar historias comunes y corrientes, con personajes cotidianos, pero hechos de tal forma que el espectador no los olvida, ya sea por sus rasgos físicos o su personalidad.

Esta manera de hacer cine se ha hecho en muchos países del mundo, pero son Estados Unidos y Japón los que llevan la batuta en el tema. Disney ha adaptado al cine animado los cuentos de Hans Christian Andersen y las famosas historias de Los Hermanos Grimm, y ha procurado su éxito mediante el uso asertivo, bueno o malo,

del cine como medio masivo, y el uso de la literatura como fuente de sus argumentos, porque no es sino hasta 1994 cuando esta empresa hace su primer guión original con la película *El Rey León*. Ciertamente se han hecho nuevos guiones originales, pero los clásicos se han mantenido firmes en la cultura venezolana. Ejemplo de ellos son *La Sirenita* (1989), *La Cenicienta* (1950), *El jorobado de Nuestra Señora de París* (1996), *Alicia en el país de las maravillas* (1951), *La bella durmiente* (1959), entre otras historias que muchas veces se sacaron de literatura que no fue escrita para niños.

Así como Estados Unidos, en Japón también se realiza mucho cine de animación, basado en la cultura y los cuentos japoneses. De hecho, la mayoría de los Animé (dibujo animado japonés) tiene su versión en Manga, que son historietas japonesas. Este país ha estrenado filmes como *El viaje de Chihiro* (2001), *la princesa Mononoke* (2000), entre otra cantidad de producciones que incluyen series tales como *Heidi*, *Meteoro*, *Candy Candy*, *Marcos*, etc. Las animaciones japonesas tocan temas profundos, sobre la condición humana y la difícil realidad que la rodea. Sus personajes son complejos y a veces no hay finales felices, pero hay un gran aprendizaje sobre la vida.

En Latinoamérica, la historia de la animación ha tenido un desarrollo muy pobre, debido a los problemas de tipo económico, político y social a los que se han tenido que enfrentar en general sus países. Sin embargo se ha hecho un gran esfuerzo, véase sobre todo el caso de Cuba que con sus limitaciones económicas y por ende tecnológicas, ha dado un gran aporte al cine animado que en su mayoría toca temas basados en su condición como pueblo revolucionario, en la búsqueda de una sociedad mejor.

La animación en Venezuela comenzó casi a mediados del siglo XX, bajo el mandato de Juan Vicente Gómez. Más adelante, continuó desarrollándose pero muy aislada y lentamente a manos de cineastas, que, en algunos casos, fundaron sus productoras y dieron grandes aportes, pero muchas no llegaron a solidificarse. Otra característica del desarrollado de la animación en nuestro país es que la mayoría de

los cineastas que han marcado pauta en esta área han sido cineastas extranjeros, como el caso del peruano Félix Nakamura, o del mismo Anteri, que es italiano.

Este trabajo de grado pretende mostrar todos los elementos que giran en torno a la adaptación y más aun al cine animado, sus características, sus técnicas, y mostrar grosso modo su desarrollo en el mundo y específicamente en Venezuela. Pero el objetivo principal es el de adaptar el cuento *Gato Encerrado*, original de la periodista y escritora Mireya Tabuas, a un guión de cortometraje animado, y junto a esto, exponer las características principales del guión cinematográfico usando básicamente la teoría de Doc Comparato. Asimismo, se hará un recorrido alrededor del tema de la literatura infantil que ha sido muy criticada, por una parte, muy mal hecha por otra, y muy defendida también.

CAPÍTULO I

1.1 Planteamiento

La imperante presencia de Walt Disney's Company, una de las corporaciones más grandes del mundo dedicada a las comunicaciones y al entretenimiento, ha creado devoción en nuestros niños, quienes no paran de ver los grandes clásicos infantiles adaptados a dibujos animados. Es posible que debido a esto, se conozca más la literatura infantil extranjera, como los cuentos del danés Hans Christian Andersen o las famosas historias de Los Hermanos Grimm de nacionalidad alemana, entre otros cuentos interesantes pero igualmente extranjeros. Esta situación, de cierta forma, ha fungido como piedra de tranca, pero no como barrera infranqueable, para que los niños venezolanos tengan una relación más cercana con los cuentos de nuestro país.

Qué niño no conoce las adaptaciones hechas por Disney como *La Sirenita* (1989), *La Cenicienta* (1950), *El jorobado de Nuestra Señora de París* (1996), *Alicia en el país de las maravillas* (1951), *La bella durmiente* (1959), *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), y ha quedado enganchado a esas historias que, en algunos casos ni siquiera fueron escritas pensando en niños, como *El jorobado de Nuestra Señora de París*, la gran novela realista de Víctor Hugo, o *Alicia en el país de las maravillas*, del escritor Charles Lutwidge Dodgson, conocido por el seudónimo Lewis Carroll. Sin embargo, Disney supo manejar de manera estratégica el lenguaje cinematográfico y las características propias del cine animado, por ello, en sus películas se pueden observar los objetos (mesas, sillas, nubes, relojes, cucharillas, árboles, etc.) con vida propia, con una personalidad definida que los hace interactuar con los demás y con el mundo que los rodea. Asimismo, dentro de ese mundo fantástico se encuentran las hadas, las brujas, las princesas o príncipes azules, algunos de ellos encantados o no, que viven en la imaginación de los niños y que son llevados a la pantalla.

El cine, en general, desde sus inicios apoyó sus argumentos en las obras literarias, sus personajes, su trama, sus acciones. De ello no escapa el cine animado, pues, en la medida en la que evolucionaba, dejó de verse como un avance tecnológico y se comenzó a concebir como una manera artística dentro del arte cinematográfico,

aunado al hecho de que había un gran mercado por explotar. Los creadores de las películas animadas fueron perfeccionando su técnica en cuanto a dibujo, a la par que hacían más complejos la trama y los personajes. En este sentido, era necesario contar una historia y qué mejores que los grandes clásicos de la literatura para llevarlos al cine.

Actualmente, con todo el desarrollo tecnológico, la industrialización del cine, y con una madurez en la concepción del cine animado, se han escrito guiones originales (en el caso de Disney el primer guión original fue el de *El Rey León*, estrenada en 1994) pero no se han dejado de lado los grandes clásicos, porque siguen siendo la base de conformación del argumento: en las películas animadas, dirigidas a niños, o que pueden abarcar al público infantil, en la mayoría de los casos existen hadas, duendes, objetos y animales que hablan, príncipes, brujas, ogros, entre otros personajes sacados de la imaginación humana, o, en otros casos, es una historia apegada a la realidad, que no posee personajes imaginarios, pero que tiene la esencia del niño en su ser, este es el caso de *Gato Encerrado*, que narra la historia de un niño que pierde a su gato, y que decide buscarlo por encima de todos los obstáculos, que él como niño observa.

La cultura venezolana también tiene historias para contar, como *Gato Encerrado* (Mireya Tabuas), *El Cocuyo y la Mora* (Fray Cesáreo de Armellada), cuento de la Tribu Pemón, *el Sapo distraído* (Javier Rondón), *La noche de las estrellas* (Douglas Gutiérrez), *Ratón y Vampiro* (Yolanda Patin), *La tortuga Carlota* (Rosario Anzola), entre muchas otras que posiblemente no llegan a tener la fama que poseen los clásicos extranjeros comercializados, pero que no dejan de ser cuentos de calidad.

El cine como medio masivo puede, y debe, ser usado para que el niño abra su mente a nuevas maneras de ver el mundo, y mejor aún, si el cine y la literatura han estado fuertemente ligados a lo largo de la historia, desde que ambas historias confluyen en el tiempo, por qué no usar el cine para que el niño venezolano conozca más cuentos infantiles de los que pudiera conocer, no sólo los que se puedan adaptarse de nuestra literatura, sino los guiones originales que se pueden hacer. La

adaptación del cuento *Gato encerrado*, Original de Mireya Tabuas, a un guión de cortometraje animado, resulta una manera de colaborar con la formación de un mundo mejor, mediante la formación de los futuros ciudadanos, padres, maestros, periodistas, escritores, y pare usted de contar. Y la idea no es dictarles a los niños una clase de moral y ética, sino formarlos para la vida mediante el desarrollo de una visión del mundo más profunda, adaptada a la realidad en la que están circunscritos.

1.2 Justificación

La característica fundamental que diferencia al cine animado de otros géneros cinematográficos es que se graba imagen por imagen, y que además no existen actores reales. La animación permite la humanización de objetos y de animales, es decir podemos hacer que las cosas, como sillas, ollas, mesas, árboles, y los animales, como ratones, osos, peces, puedan actuar y comunicarse como los seres humanos lo hacen, que puedan cantar, bailar, reír y llorar. También se pueden crear personajes fantásticos que no existen en la realidad, y situaciones que van en contra de las leyes, como que un niño vuele extendiendo sus brazos. Asimismo, el uso de los colores es fundamental para recrear, de forma distinta, el mundo que nos rodea.

Por esta razón, el guión cinematográfico que se presentará será animado. El desarrollo de la psicología infantil, según Piaget va desde las acciones sensomotoras iniciales a las operaciones más abstractas. Por ello, se considera que libros, objetos, imágenes y colores juegan un papel determinante para incentivar el desarrollo de esta inteligencia. Según la edad, el razonamiento del niño va cambiando, y uno de los objetivos de este trabajo es definir la edad a la que se quiere llegar, debido a que se necesita que el niño sea capaz de manejar la lógica de las situaciones, y, además de ello, al concretar la edad a la que va dirigida la obra, se puede manejar de una u otra manera el mundo de las imágenes y de las palabras.

Este trabajo pretende cumplir con los requisitos para obtener el título de Licenciada en Comunicación Social, hacer un aporte al cine de animación en Venezuela, enaltecer la literatura infantil venezolana y aportar un granito de arena

para el desarrollo de la infancia. No es que la literatura en sí misma no se enaltezca, sino que es un orgullo saber que existen cuentos venezolanos de calidad que pueden servir para hacer obras que les lleguen al niño, quien se inclina más hacia la televisión y el cine que hacia la literatura, por su edad y por la sociedad en la que vivimos en donde los medios de comunicación audiovisuales tienen auge. Disney parece haber entendido la psicología infantil y por ello ha logrado dominar este tipo de mercado (el infantil).

Asimismo, el trabajo de investigación abarcará dos elementos fundamentales: por un lado se desarrollará una monografía en donde se plasmarán los pasos importantes que se deben seguir a la hora de adaptar una obra literaria a un guión de cortometraje animado. Y por otro lado la adaptación al guión de cortometraje animado del cuento Gato encerrado, de Mireya Tabuas.

1.3 Objetivos Generales y específicos

Objetivo general:

Adaptar el cuento *Gato encerrado*, de Mireya Tabuas, a un guión de cortometraje animado.

Objetivos específicos:

- Analizar la relación entre el cine y la literatura.
- Determinar las diferencias entre el lenguaje literario y el lenguaje cinematográfico con el fin de hacer más sencilla la adaptación de un lenguaje a otro.
- Definir el concepto de *adaptación cinematográfica* desde distintos autores.
- Conocer las características específicas del cine de animación para, de este modo, poder manejarlas de manera estratégica en el guión cinematográfico.
- Explicar qué es el cuento infantil como un acercamiento a ese lenguaje literario que será el adaptado al lenguaje cinematográfico.
- Investigar sobre las teorías de Jean Piaget relacionadas los estadios de desarrollo.
- Especificar las etapas más importantes del guión cinematográfico como elemento clave para la adaptación.

Relación entre literatura y cine

2.1 Breve reseña

A lo largo de la historia, el cine y la literatura han estado íntimamente ligados, pues el primero se ha nutrido de la segunda para ir formando el argumento de sus películas, y, en algunos casos una obra literaria ha tenido su inspiración en el cine. Sin embargo, en este trabajo de grado nos limitaremos a abordar la adaptación de la obra literaria al cine.

Georges Méliès, uno de los pioneros de la dirección de cinematográfica, luego de que los hermanos Lumière inventaran el cinematógrafo (el 28 de diciembre 1895), fue el primero en adaptar una obra literaria al cine. Su experiencia como director de teatro le permitió llevar al séptimo arte la puesta en escena. Asimismo, Méliès, quien se inclinaba hacia el ilusionismo (tipo de sesiones en el teatro Robert Houdin), comenzó a considerar que el cine servía no sólo para recrear historias reales de la vida, sino también para mostrar relatos fantásticos, y así fue como se hizo la primera adaptación de la literatura al cine, *Fausto y Margarita* (1897) de Goethe; luego adaptó *La cenicienta* (1899), basada en el cuento de Perrault, y a comienzos del siglo XX se inspiró en dos novelas míticas de ciencia ficción para rodar *Viaje a la Luna* (1902), de Julio Verne, y *Los primeros hombres en la Luna* (1902), de H. G. Wells.

A partir de las innovaciones de Méliès, otros cineastas comenzaron a hacer lo propio. En 1908 los banqueros franceses Laffite crean la compañía Film D' Art, que contribuyó mucho en una época en la que el cine estaba pasando por una crisis de argumento. La nueva empresa empezó a dar mucho más protagonismo a la literatura, haciendo incluso que los escritores famosos de la época, como Anatole France, Victorien Sardou, Edmond Rostand, entre otros, escribieran para cine. También aplicaban la técnica de Méliès y adaptaban al cine obras de Homero, Dickens, Shakespeare, Goethe, entre otros grandes escritores. Tal avance permitió que al cine se le comenzara a ver como un arte y no solamente como una diversión.

En ese mismo año de 1908 el coronel y productor William N. Selig lleva al cine la obra de Alejandro Dumas, *El Conde de Montecristo*. El rodaje en exteriores no pudo hacerse en Chicago debido al invierno, y es cuando Selig decide trasladarse a

California por el clima soleado que permitía filmar con más calidad en exteriores. A partir de este hecho, muchos cineastas comenzaron a trasladarse a California, formando sus industrias productoras en los pequeños pueblos de Hollywood, Santa Mónica, Edendale y Pasadena.

A partir de entonces, el cine también comenzó a proyectar seriados con influencia del Verismo, la Literatura Naturalista y el Teatro Libre (esta última de André Antoine). Este nuevo género nace en París en los años cuarenta a manos del cineasta Feuillidalle y así como el Folletín (historias publicadas en periódicos a manera de capítulos), el cine lo proyectaba por parte, lo que hacía que la gente se quedara con el interés de ver el capítulo siguiente. El argumento de los seriados estaba basado en problemas sociales. Sin embargo, algunos cineastas, como Antoine, comenzaron a apoyar los seriados con argumentos mucho más complejos y para ello comenzaron a desarrollar métodos de captación, imitando a los usados en los folletines, como el suspenso, la acción, el momento cumbre de cada capítulo. Tales elementos son tomados de la literatura. Debido al gran éxito que suscitaron, en otros países comenzó a dárseles impulso, siendo los más importantes: en Francia, *Zigomar* (1911-1913), *Fantomas* (1915) y *Judex* (1916-1917); en Alemania, *Homunculos* (1913); en España, *Barcelona y sus misterios* (1916) y *Las peripecias de Paulina* (1914); y en Estados Unidos, *Los misterios de Nueva York* (1914). Con la llegada del cine sonoro, este género cinematográfico terminó, pero todavía podemos disfrutar de ellos con las novelas y las series televisivas.

Las adaptaciones también llegaron a otros países como Suecia, Italia, España y Estados Unidos. Con respecto a Suecia, el cine tuvo fuertes raíces en la literatura; en Italia se usó mucho la Biblia para adaptarla al cine, tanto así que Pío X prohibió el uso del cine para mostrar las enseñanzas religiosas y condenó la manera en la que este reflejaba las historias; en Estados Unidos, David Wark Griffith, padre del cine en su país, quien también consolidó lo que hoy en día se conoce como el lenguaje cinematográfico, también basó algunas de sus obras en la literatura. Igualmente en España se usaba la literatura para realizar las películas cinematográficas.

Tanto el cine oriental como el expresionismo alemán estuvieron fuertemente influenciados por la literatura. Las primeras películas del cine oriental fueron adaptaciones de las historias del teatro (como el KABUKI, caracterizado por el uso acentuado del drama y del maquillaje), que, en ciertos casos, provenían de obras literarias, pero además este cine se alimentó de las costumbres y tradiciones de esa cultura. En cuanto al expresionismo, una de las primeras películas, después de *El gabinete del doctor Caligari* (1920, Robert Wiene,), fue *Nosferatu, el vampiro* (1922, F. W. Murnau), basada en la novela *Drácula* (1897, Bram Stoker).

Son muchos los cineastas que han obtenido de la literatura un apoyo importante para el desarrollo de su carrera profesional, lo que les ha permitido, a su vez, hacer aportes al cine, cada quien imprimiendo su toque personal a los proyectos. Según Dirk Bruss en su tesis *Diles que no me maten: una adaptación cinematográfica de un cuento literario* (1991), entre los más destacados se pueden citar a: Luis Buñuel, Luchino Visconti, Orson Welles, Akira Kurosawa, Francois Truffaut, Pier Paolo Pasolini y Stanley Kubrick. (pp. 15-8).

Para el caso de Venezuela, las adaptaciones han sido de gran importancia en el desarrollo del cine. Este medio audiovisual llegó al país en 1897, con el film *Un célebre especialista sacando muelas en el Gran Hotel Europa y Muchachos bañándose en la laguna de Maracaibo* (ambas de Manuel Trujillo Durán). Para 1913, se proyectó la primera película venezolana basada en un texto literario, *La Dama de las camelias* (Enrique Zimmerman), sacada del texto original de Alejandro Dumas. A este film le sucedieron otras adaptaciones, *La trepadora* (1924, Jacobo Capriles, Lucas Manzano y Edgar Anzola), original del escritor Rómulo Gallegos; *La Balandra Isabel llegó esta tarde* (1949, Carlos Hugo Christensen), basada en el cuento de Guillermo Meneses. Este film llegó a ganar el premio a mejor fotografía en la cuarta edición del Festival Internacional de Cine de Cannes en el año 1951.

Es importante señalar que, como explica Bruss, Rómulo Gallegos sentía mucha atracción por el cine, lo que le llevó a asociarse en 1938 con el fotógrafo y camarógrafo peruano Antonio Bace, para fundar Estudios Ávila. Sin embargo esta

productora quiebra al poco tiempo de fundada y sólo logra realizar el film *Juan de la calle*, con un guión escrito por Gallegos. (1991, p, 20)

Este autor también explica que es en México en donde se llevan al cine la mayoría de las obras de Gallegos. Un ejemplo clásico e inolvidable es la adaptación que hizo Clasa Films de *Doña Bárbara* (1941), personaje que interpretó María Félix. (1991, p. 20)

En los sesenta, las producciones predominantes eran los documentales, pero las adaptaciones continuaban en creciente: *La metamorfosis* (1964, Ángel Hurtado) original de Frank Kafka; *Entre sábado y domingo* (1968, Daniel Oropeza) basada en el cuento de Juan Goytoso. Bruss considera que la crítica cinematográfica que se había venido gestando hasta los años setenta en relación con las adaptaciones, concebía que dichas producciones debían ser fieles a las obras literarias en las que se basaban. Luego, según el autor, esta concepción da un giro a partir de los setenta. “Hay un cambio de criterio... por ejemplo, a Mauricio Wallerstein se le critica el esquematismo del argumento de *Cuando quiero llorar, no lloro* (1973), el cual es muy precario o casi igual a la novela de Miguel Otero Silva” (1991, p. 21). Ante esto, Wellerstein argumentó que se debía respetar la obra original.

Siguiendo con la historia de las adaptaciones en el país, se tienen: *Fiebre* (1976, Alfredo Anzola, Fernando Toro y Juan Santana), basada en la novela de Miguel Otero Silva, con un guión de Julio Garmendia. “Se le critica severamente la superficialidad del tratamiento cinematográfico que se hace a la novela” (1991, p. 22). *País portátil* (1978, Juan Feo y Antonio Llerandi), original de Adriano González León. Bruss señala que hubo críticas en contra y a favor, pero que González León quedó satisfecho con la adaptación.

Asimismo, entre algunos de los filmes de 1978 que basaron su argumento en obras literarias, se encuentran: *El cabito* (Daniel Oropeza), original de Pedro María Morante; *Carmen la que contaba 16* (Román Chalbaud) original de Próspero Merimée, entre otras. Seguidamente, para los años ochenta se hicieron las adaptaciones de *Cangrejo* (Román Chalbaud), su argumento viene de la obra *Cuatro crímenes, cuatro poderes*, original de Fermín Mármol León; *El mar del tiempo*

perdido (1981, Solveig Holstein), historia original de García Márquez; *Cangrejo II* (1984, Román Chalbaud), del mismo autor de *Cangrejo*.

Es importante mencionar que en 1973 comienza el llamado nuevo cine venezolano, para el cual fue determinante el estreno del film *Cuando quiero llorar, no lloro*, (Mauricio Walerstein), que además logra un éxito sin precedentes. Este cine poco a poco fue evolucionando hasta llegar a la actualidad.

En 1985 se adaptan: *La hora Texaco* (Eduardo Barberena), basada en la obra de teatro de Ibsen Martínez; *Ratón en ferretería* (Román Chalbaud) según la obra teatral del mismo director. *El día que me quieras* (1986, Sergio Dow), original de José Ignacio Cabrujas; *Ifigenia* (1987, Iván Feo), según la obra de Teresa de la Parra,.

Llegando a los años noventa: *Golpes a mi puerta* (1994, Alejandro Saderman), fundada en original de la obra teatral de Juan Carlos Gené; ese mismo año se lleva a la gran pantalla *Los platos del diablo* (Thaelma Urguelles), original de la novela de Eduardo Liendo; *Bésame mucho* (1994, Phillipe Toledano), obra original de Mariela Romero.

Las últimas adaptaciones hechas en Venezuela son: *Tosca, la verdadera historia* (2001, Iván Feo), original de Giacomo Puccini; *La pluma del arcángel* (2002, Luis Manzo), original de Arturo Uslar Pietri; *Sangrador* (2002, Leonardo Henríquez), basada en la obra original de William Shakespeare; *Florentino y el diablo* (2004, Michael New), basada en la obra escrita por Alberto Arvelo Torrealba, y, para terminar el conteo del cine al natural, se tiene la adaptación de *Cyriano Fernández* (2008, Alberto Arvelo), basada en la obra teatral de Edmond Rostand Cyriano de Bergerac. En este bosquejo de lo que han sido las adaptaciones en el país, no están todas, pero existe, como se puede observar, una amplia gama de referencias.

El cine animado no escapa de la literatura ni del teatro, y debido a que el propósito de este trabajo de grado gira alrededor de este punto, a continuación se hará mención de algunas adaptaciones venezolanas llevadas a la pantalla en forma de animación, y en el capítulo III se profundizará sobre este arte.

Según los materiales consultados, una de las primeras adaptaciones animadas se realizó en 1978, el cortometraje *Manzanita* (Armando Arce), cuento original de Julio

Garmendia. Armando Arce también dirige los cortos: *Wanady* (1981), *El sueño de los hombres* (1986), ambos basados en una recopilación de mitos indígenas hecha por Marc Civrieux, con el título *Watuna*. Asimismo, se realiza el corto *La historia de un caballo que era bien bonito* (1984, Leopoldo Ponte), basado en un cuento de Aquiles Nazoa; en 1984 se estrena *Un cuento a la orilla del mar* (Isabel Urbaneja), según el relato *Cuento número I*, de Eugene Ionesco; *Grisecilla* (1986, Luis Lamana), según la obra de Clemencia Creny *La ratoncita que quería ser blanca*; el mismo cineasta lleva a animación *¡El temible señor Fuh!* (1988), original de Creny; Edmundo Aray y Rayza Andrade realizan *Simón Bolívar, ese soy yo* (1993), basado en *Los Sueños de barro* de Glenda Mendoza.

Como se ha podido notar, la historia de la relación entre la literatura y el cine ha estado rodeada de gran controversia, pero también de mucho apoyo, pues ambas formas de expresión se han ido complementando y ayudando. En su tesis, *Adaptación del cuento "La vida es muy seria en sus cosas" de Juan Rulfo, un guión literario cinematográfico para cortometraje* (2004), Juan Aguaje explica que “hoy en día, el cine posee su forma y sus recursos, ha heredado parte de los dones de otros lenguajes artísticos, entiéndase: pintura, música, fotografía, literatura, etc.... pero el lenguaje del cine no ha perdido la relación de argumento y trama, propio de la narrativa literaria” (p. 10). Asimismo, el cine ha apoyado a la literatura. En su tesis, *El problema de la adaptación literaria en el cine, un ejemplo: Casa tomada* (1984), Diana Calimici, expone que el cine permite que el relato literario trascienda y se universalice debido a su público masivo.

2.2 El lenguaje literario y el fílmico

2.2.1 Breve reseña histórica del lenguaje cinematográfico

Como todo medio de comunicación que nace sin conocer exactamente cuál es su especificidad, el cine no nació con un lenguaje propio, sino que fue formándose hasta establecer lo que hoy conocemos como lenguaje cinematográfico. Este medio audiovisual ha mantenido una estructura igual a la de la tragedia griega, nombrada por Aristóteles en su poética, en donde se cuenta con un inicio, un desarrollo, un clímax y un final.

Cuando en 1895 nace el cine, fue visto más como un invento tecnológico de entretenimiento que como una forma de expresión artística. Posiblemente nadie se imaginaba en lo que se convertiría. En este sentido, este medio de comunicación adopta del teatro la llamada “puesta en escena”, gracias a George Méliès, quien fuera director de teatro, y quien, además comenzó a darse cuenta de que el cine daba cabida a historias fantásticas, concibiéndolo entonces como espectáculo.

Este aporte de Méliès impulsó al llamado “montaje”, que se refiere a unir y ordenar escenas para lograr un discurso fílmico determinado por el director, esto también ayudó a que una escena pudiera ser vista desde distintos puntos, pero, para el momento, con la cámara siempre fija (sin el uso del travelling, por ejemplo). Jean Mitry, en su texto *La semiología en tela de juicio: cine y lenguaje* (1990), explica que debido a esta inmutabilidad de la cámara y al uso de la puesta en escena original del teatro, se ha hablado de “teatro rodado”, cosa con la cual el autor no está de acuerdo pues señala que Méliès no hacía adaptaciones de obras teatrales. “El teatro era un arte del verbo y sus películas eran mudas. Méliès nunca habría podido realizar sobre un escenario lo que obtenía con una cámara... en lugar de *teatro rodado* se debería hablar de *puesta en escena escénica* en oposición a la *puesta en escena cinematográfica*”. (1990, p. 9)

Mitry (1990), señala que si bien la inmutabilidad de la cámara era una constante en el rodaje de los dramas, en los documentales sí había movimientos de cámara, y eran aceptados como algo natural. “Sin duda, porque se encontraban en presencia de un mundo real, en cuyo seno se podían desplazar. Era entonces completamente

natural hacerse una idea adaptándose a los diversos puntos de vista registrados por la cámara. En lo que respecta a los dramas, el público fue lento en admitir que la representación de un mundo ficticio pudiera ser conforme con los datos de la realidad auténtica” (p. 9).

Por supuesto, esta situación debe ser comprendida en su contexto histórico, señalando que el cine era una novedad y por lo tanto necesitaba referirse a cosas conocidas. “De ahí, esta aplicación de formas teatrales a las representaciones cinematográficas, causando escándalo- y pasmo- cualquier invención nueva que venía a trastornar los hábitos, las convenciones y las tradiciones” (Mitry, 1990, p. 10).

Entre 1908 y 1918, mientras en Estados Unidos se descubría el montaje, los cineastas daneses influenciados por el expresionismo pictórico comenzaron una búsqueda por comprender este nuevo arte (el cine), tratando de componer con la imagen un discurso, manejándose con las formas, las luces, jugando con las superficies. De este empeño por hacer de la puesta en escena un arte basado en la pintura, nace entre 1912 y 1915, el “Expresionismo Alemán”. Esta corriente fue llevada al cine luego de la Primera Guerra Mundial, inserta en una Alemania devastada moralmente. Esta ha sido una de las corrientes más importantes de la historia del cine, que, entre otras cosas, tiene como característica principal la de la importancia dada a la dirección artística.

En 1915, el norteamericano David Griffith estrena *El nacimiento de una nación*, película en la que, por primera vez, la narración va acompañada por un desarrollo visual que matiza los hechos que la historia plantea. Es notable el uso de planos y ritmos. Es así como Griffith se convierte en el padre del lenguaje cinematográfico. El cine fue poco a poco abriendo paso a su especificidad de acción, de búsqueda de nuevas estructuras. Ligia Blanco en su texto *Estudio comparativo sobre la transformación de un texto literario a cine* (1984), señala que “así, el espacio fílmico deja de ser un receptáculo, un espacio fijo que recoge una serie de movimientos, y se convierte él mismo en espacio, con una serie de composiciones y planos, variables y móviles, constituyéndose también, a su vez, en movimiento.

Cuando se toma en cuenta que los movimientos de cámara pueden intervenir en el significado de la escena, se comienza a hablar de lenguaje cinematográfico”. (p. 11).

A partir de aquí, el estudio de la imagen cinematográfica se ha convertido en el factor más importante para la creación fílmica, dando paso, a mediados del siglo XX, a la teoría cinematográfica.

Las primeras discusiones se basaron en si el lenguaje cinematográfico podía ser considerado como un lenguaje. Mientras algunos teóricos aseguraban que no podía haber un lenguaje cinematográfico, en tanto que el lenguaje estaba limitado estrictamente al intercambio verbal, Jean Mitry fue uno de los teóricos en explicar que “al no ser empleadas las imágenes como una simple reproducción fotográfica, sino como un medio de expresar ideas en virtud de un encadenamiento de relaciones lógicas y significantes, se trata sin duda de un lenguaje... en el cual la imagen representa a la vez el papel de verbo y de sujeto, de sustantivo y de predicado por su simbólica y sus cualidades de signo eventual” (1990, p. 5).

Se podría decir, entonces, que el lenguaje cinematográfico está compuesto básicamente de imágenes y sonidos. En cuanto a la imagen, elementalmente se trabajan los tipos de planos y los movimientos de cámara. El sonido tiene que ver con la musicalización y los efectos especiales.

2.3 La adaptación de la literatura al cine

Fundamentalmente, y como ya se ha mencionado en varias ocasiones, en sus inicios, el argumento del cine se encontraba subordinado a la obra literaria, debido a esa necesidad de una identidad propia que no llegaba a conocer.

La aspiración del cine en obra de arte no era admitida más que cuando se dedicaba a introducir el arte en las películas. Aunque degradada por este calco, la obra original conservaba su poder virtual incluso en su propia caricatura. Otorgaba su sello a la película que inspiraba, le daba el testimonio estético que necesitaba, pero subrayaba de esta forma la inferioridad congénita de un arte que la necesitaba. (Mitry, 1978, p. 424).

Cuando se habla de la adaptación de la literatura al cine, se ponen de manifiesto opiniones que giran a la par de los pro y los contras de la compleja decisión de cambiar de un lenguaje a otro. Francis Vanoye, en su libro *Guiones modelo y modelos de guión: argumentos clásicos y modernos del cine* (1996), define a la adaptación como “la transposición de una forma de expresión a otra” (p. 126), es decir que, manteniendo los núcleos narrativos (las acciones más importantes de la obra), se hace una traslación en donde se destacan las características específicas de la forma de expresión nueva. En este caso se pasa de las características de la literatura a las del cine, y el guionista le da su toque personal. Vanoye cita a García Alain cuando explica que ser completamente fiel a la obra original es una traición al cine, pero también romper con la esencia de la obra es una traición a la literatura. Por eso es tan importante respetar los núcleos narrativos, y saber qué se quiere hacer. (1996, p. 125).

La opinión de Vanoye puede verse más flexible que la del teórico Pio Baldelli, quien en su texto *El cine y la obra literaria* (1970), considera la relación del texto literario y del film desde el punto de vista del autor y del espectador, y sugiere que por lo general la adaptación es un mal manejo de la obra literaria, debido a la ignorancia, a la flojera o a la necesidad de explotarla comercialmente:

Se procede a través de la llamada “simplificación”; por ejemplo: la modernización del material narrativo, la reducción del diálogo, la eliminación de toda palabra que resulte oscura o que produzca confusión, la completa supresión del fondo histórico y de todo problema político, social o económico, reduciendo el film a la modesta proporción de la historia de un hombre... la concentración del mal en una criatura, la acentuación exagerada de las características de un personaje, la reducción del número de personajes el recurso de resumir un personaje atribuyendo al protagonista las acciones que, en cambio, en el libro son con frecuencia llevadas a cabo por personas anónimas, el respeto del orden cronológico de los acontecimientos, el

desarrollo de los hechos en la manera más directa y continua. (pp. 9-10)

En el libro *Estética y psicología del cine* (1978), Jean Mitry frente a la adaptación plantea algo interesante que lo ubica de alguna manera en la misma posición crítica de Badelli. Según Mitry, los valores de la obra vienen acompañados y determinados por el lenguaje que los expresa, lo que supone que al pasar de un lenguaje (a lo que el autor denomina sistema) a otro, el significado de la obra cambia. “Al ser consecuencia las significaciones del sistema adoptado, los mismos elementos adquieren otro sentido muy distinto, y las cosas significadas son de una naturaleza diferente. Por ejemplo, resulta prácticamente imposible expresar con palabras lo que Leonardo expresa con formas y colores en *La virgen de las rocas*” (1978, p. 426).

En este sentido, y siguiendo con los planteamientos de Mitry, al hacer una adaptación de la literatura al cine, parece que el adaptador (o guionista) da por sentado que ambos lenguajes son equiparables, y en consecuencia, sus significados, pero no es así. “No sólo los signos y símbolos empleados en uno y en otro caso tienen distinto poder de expresar o de significar, sino que no actúan sobre la conciencia de la misma forma. Su percepción no es la misma, y por lo tanto tampoco lo es su percepción mental; no se abren a los mismos horizontes conceptuales” (1978, p. 426).

Asimismo, el mismo autor señala que frente a esa situación, el adaptador se encuentra con tres dilemas puntuales:

- **Permanecer fiel a la letra**, siguiendo metódicamente al novelista en cuanto al inicio, desarrollo y final de la obra, lo que desembocaría en una traición al novelista, en algo totalmente distinta la obra original debido a que un lenguaje no puede ser reflejo del otro por la especificidad que cada uno posee.
- **Permanecer fiel al espíritu**: se intenta expresar el significado que el novelista quiso expresar en su obra, pero a través del lenguaje cinematográfico. “Y pone de manifiesto una mentalidad muy curiosa quien crea que se puede ser fiel al espíritu de una obra sacándola de su curso normal, cambiando sus datos, transformando su estructura, como si la letra y el espíritu de una obra fueran dos

cosas decididamente distintas... Traicionar la letra es traicionar el espíritu, porque el espíritu no está en ninguna otra parte sino en la letra” (1978, p. 427).

- **Hacer una obra personal a partir de la del autor:** esto supone pensar clara y completamente en el tema central de la obra original para, a partir de la comprensión, darle un desarrollo cinematográfico distinto, con otro sentido. “Nada impide a un cineasta inspirarse en una pieza o en una novela. Pero si transforma íntegramente la obra original, la más elemental honestidad exige entonces que no se refugie detrás del título para aprovechar su notoriedad. Debe saber hacerse cargo de sus responsabilidades”. (1978, p. 429).

Siguiendo con los tipos de adaptación, si bien Mitry los presenta como dilemas, en su libro *De la literatura al cine: teoría y análisis de la literatura* (2000) José Sánchez Noriega, los muestra como opciones, siendo su clasificación parecida a la de Mitry, pero opuesta en concepción. En este sentido, propone que existen adaptaciones según la dialéctica fidelidad/creatividad, clasificándolas en cuatro tipos:

- **Adaptación como ilustración,** también llamada adaptación literal, y tiene que ver con hacer una traslación respetando las acciones y los personajes, intentando llevarlos de manera fiel al lenguaje fílmico.
- **Adaptación como transposición,** se encuentra en el medio de los extremos, y tiene que ver con reconocer el valor literario de la obra pero llevar a cabo una adaptación autónoma, que tenga identidad y estructura propia y coherente con su nuevo lenguaje.
- **Adaptación como interpretación,** en donde sugiere que hay un cambio de lenguaje mucho más libre que el tipo anterior, pero que no llega a darle la espalda a la obra original, la idea de este tipo de adaptación es llevar a cabo un trabajo de reflexión y comprensión en torno a las ideas, los temas y los sentimientos expresados en la obra literaria para reforzarlos en la obra cinematográfica.

- **Adaptación libre**, como la forma menos fiel de llevar una obra literaria al cine, pues se maneja en otros términos, si se quiere, distintos a los del texto original. Prácticamente lo toma sólo como inspiración para hacer su obra. “En extremo, una adaptación libre no debería llevar el mismo título de la obra literaria, pues aunque haya legitimidad legal para hacerlo porque se posea los derechos de adaptación, no es tan evidente la legitimidad moral” (José Sánchez, 2000, p. 63).

El tema de la adaptación de la literatura al cine, no es tan fácil de comprender, pero, independientemente de que sea aceptado o rechazado por algunos escritores, lo más importante es que, como señala Jean Mitry (1978, p. 438), más allá de una imitación, se intente captar la densidad temporal que posee la obra literaria, para que cada personaje pueda desarrollarse de manera libre, coherente y sin atropellos en sus dimensiones psicológicas y sociales, y para ello debe enfrentar situaciones difíciles que pongan a prueba su verosimilitud, su capacidad de ser por sí mismos.

Siguiendo el tema del lenguaje cinematográfico, es menester comprender que el cine posee una estructura narrativa que proviene de la tragedia, y fue explicada por Aristóteles en la llamada Poética de Aristóteles. De allí que las historias cinematográficas se dividen en inicio, desarrollo y cierre, que serán explicados y comprendidos a partir del texto de uno de los más importantes filósofos de la antigüedad.

El primero de varios elementos, sugeridos en el famoso texto aristotélico, es el hecho de que la tragedia, así como el cine, posee un inicio, un desarrollo y un fin, una historia redonda, delicadamente tejida desde su comienzo hasta su cierre.

Una acción total y perfecta que tenga principio, medio y fin, para que... deleite con su natural belleza, y no sea semejante a las historias ordinarias, donde necesariamente se da cuenta, no de un hecho, sino de un tiempo determinado, refiriéndose a él cuantas cosas entonces sucedieron a uno, o a muchos, sin otra conexión entre sí, más de la

que les deparó la fortuna. (Poética de Aristóteles. Tr. 1798. Disponible en www.apocatastasis.com)

El segundo elemento que está presente en el cine, está compuesto por el “enlace” y el “desenlace” de la tragedia, explicado por Aristóteles. El primero tiene que ver con el inicio, el conocimiento de la situación, de los personajes, y todo el engranado de acciones que va a llevar al desenlace, o al punto cumbre. Desde ese punto, hasta el final, se da el desenlace.

En toda tragedia debe haber enlace y desenlace. Las cosas precedentes, y muchas veces algunas de las que acompañan la acción, tejen el enlace; las restantes sirven al desenlace. Quiero decir que el enlace dura desde el principio hasta la parte última de donde comienza la mudanza de buena en mala fortuna, o al contrario; y el desenlace desde el principio de tal mudanza hasta el fin. (Tr. 1798).

El tercer y último punto tiene que ver con la extensión, pues si bien la duración de una película cinematográfica se ha venido incrementando hasta tres horas o tres horas y media (recuérdense las adaptaciones del libro de Tolkiens *El señor de los anillos* (2001) que duran aproximadamente tres horas cada una, siempre se intenta contar mucho en poco tiempo. Por esta razón, y para que el argumento no se desvanezca entre el paso de una escena a otra, lo mejor es girar todas las acciones alrededor de un tema central, que permita ir tejiendo la historia de manera coherente, desde el principio hasta el final. En relación con la tragedia Aristóteles señala que en la tragedia no es posible imitar muchas cosas hechas a un tiempo, sino aquella parte que requiere la escena y los representantes y que en la epopeya, por ser mera narración, “cabe muy bien el unir en verso muchas partes con sus cabos, por las cuales, siendo propias, crecerá la estructura del poema”. (Tr. 1798).

Si bien es cierto, como ya se expuso, que el cine tiene una estructura narrativa, también es verdad que, como poseedor de un lenguaje propio, existen características bien específicas que lo hacen diferente de la obra literaria. A continuación se expondrán de manera concreta las diferencias que se consideraron importantes entre

el lenguaje cinematográfico y el lenguaje literario, a fin de dar más aportes a la comprensión de la adaptación de la literatura al cine:

- El lenguaje verbal está compuesto por signos donde el valor de cada uno de ellos es el resultado de una convención lingüística, el signo fílmico está compuesto por la imagen, que no posee un valor convencional, sino que es algo concreto, reproduce las mismas condiciones del objeto que nos proyecta. (Diana Calimici, 1984).
- La palabra en la literatura posee más abstracción que la imagen en el cine. “La imagen cinematográfica necesita combinarse con otras imágenes y establecer una serie de acciones en las que se desenvuelva dicho personaje; sólo entonces el espectador podrá deducir el significado abstracto subyacente que ofrece la película. (1984, pp. 3-4)
- En la novela, el tiempo está construido con las palabras, mientras que en el cine se construye con los hechos. “La novela suscita un mundo, mientras que el filme nos pone en presencia de un mundo que organiza según una determinada continuidad. La novela es un relato que se organiza como mundo, el film un mundo que se organiza como relato” (Mitry, 1978, p. 435).
- Siguiendo con el elemento “tiempo”, en la literatura, este genera un presente histórico, mientras que en el cine el tiempo está en presente. La acción del cine es percibida como tal, no como duración, (aunque el espectador tiene conciencia de esa duración). En cuanto al tiempo en la novela, la acción se inscribe en el pasado, en una realidad ya hecha, independientemente del estilo en el que esté escrita...” todo ocurre como si el *yo presente* recordase un *yo pasado*”. (1978, p. 437).
- Según Mitry (1978), el cine debe ser sumamente claro, inteligible, debido a que su esencia es expresar el máximo de cosas en un mínimo de tiempo. Mientras la literatura es más libre al respecto. Todo esto conlleva a que el espectador cinematográfico tenga una limitante, y es el hecho de no poder

retroceder el film cuando algo no le haya quedado claro, mientras que el lector puede releer las páginas con tranquilidad cuantas veces sea necesario.

A pesar de estas diferencias marcadas, tanto el cine como la literatura no pueden expresar la totalidad del mundo, sino que a partir de un fragmento, construyen sus historias. “Se limitan a la selección de la realidad exterior, a las cuales, a su vez, podrían influir y transformar de acuerdo a las necesidades de la historia para presentarla ante el espectador” (Calimici, 1984, p. 7)

CAPITULO III

El cine animado

3.1 Breve reseña

Cuando se habla de animación se refiere a una técnica cinematográfica que da vida a objetos inanimados. Jhon Halas y Roger Manvell, en su obra *Técnicas del cine animado* (1963), señalan que “en día, película animada, se reserva en sentido limitado al trabajo de aquellos artistas gráficos que crean sobre el papel o el celuloide fases separadas del movimiento, capaces de producir sensación de movimiento natural y continuo sobre la pantalla” (p. 13). Asimismo, Halas explica que la animación no sólo se basa en el dibujo. “Las películas animadas no comprende únicamente la técnica del dibujo animado o del cartoon; existen también películas con muñecos o las películas de siluetas, caso intermediario entre los dibujos y los muñecos” (1963, p.15). En este sentido, Ray Bewerly en su libro *Así se crean los dibujos animados: cómo utilizar las técnicas tradicionales de producción, guión, store borrada, animación, rodaje y post producción para la animación por ordenado* (1994), define la animación, como “una película cinematográfica cuyas imágenes han sido realizadas partiendo de una serie de dibujos que descomponen un movimiento en una serie de fases fijas”, (p. 35). Actualmente, muchas de las animaciones que se hacen son por computadora. Esta genera una serie de imágenes fijas que dan la ilusión de movimiento.

Existen, como se mencionó, varios tipos de animación, que comprenden, según Emelba Ascanio en su tesis *El cine de animación* (1986):

- **Dibujo animado:** son fotografías sobre una superficie plana de asuntos en movimiento, descompuestos en imágenes sobre un decorado diferente.
- **Recortes articulados,** muñecos hechos de papel, cartón u hojalata, cuyos movimientos son filmados imagen por imagen; Sombras chinescas, variante del recorte en donde se usan dibujos a blanco y negro, sobre un decorado.
- **Animación multiplana,** en donde se usan recortes o sombras, trabajados en tres o más placas de vidrio, a fin de dar profundidad en introducir juegos de luz.

- **Muñecos animados:** muñecos hechos en tres dimensiones, y filmados imagen por imagen.
- **Dibujo en película,** dibujos hechos sobre una película que luego se usa como negativo.
- **Esculturas animadas,** aquellas que producen movimiento en tres dimensiones, por el modelado y la iluminación de las figuras plásticas; Filmes de objetos: son danzas de volúmenes en movimiento, ritmado por una música apropiada.
- **Grabados animados,** modulan con ayuda de la luz, una superficie en la que se han puesto miles de clavos más o menos hundidos en una superficie plástica, también llamada pantalla de alfileres.
- **Filmes de trucaje:** filman hechos normales fotografiados y en la edición insertan otros elementos como la aceleración, la lentitud, imagen al revés, entre otros trucos.
- **Animación por computadora,** muy en boga hoy en día, y tiene que ver con el uso de programas de computación para crear imágenes en movimiento. En esta técnica se usa la animación en 2D y en 3D.

Los dibujos animados nacieron antes que el cine. Se dice que en la prehistoria se intentaba recrear movimiento mediante el dibujo de acciones consecutivas. Otros descubrimientos posteriores en Egipto y en Grecia corroboran esta tendencia a representar diferentes fases del movimiento en su arte. Pero es en 1877 cuando el francés Emile Reynaud crea el Praxinoscopio (que supera al zootropo debido a que se mejora la imagen que antes se distorsionaba por insuficiencia de luz) del zootropo (consiste en un tambor giratorio con varias rendijas. Dentro del tambor se coloca una tira con imágenes fijas que forman una secuencia en horizontal, y al hacer girar el tambor, miramos por las rendijas y tenemos la sensación de que las imágenes se encadenan y se mueven) que desarrolló Honer en 1834, y logra la proyección de imágenes animadas y movimientos. Luego, él mismo creó el teatro óptico que añadía

la posibilidad de proyectar las imágenes sobre cintas perforadas. Durante diez años y antes de la aparición del cinematógrafo de los Lumière, Reynaud hizo representaciones públicas sobre una pantalla en el museo Grévin de París en 1892.

Méliès también da sus aportes al cine animado, pero es Emile Cohl (1857-1938), dibujante de comics, quien crea la primera película animada. Todo comenzó cuando en 1905 Cohl fue a reclamar a la productora Gaumont por el plagio de un dibujo y, la empresa para saldar la deuda y evitar escándalos decide contratarlo. Es así como comienza la incursión de Cohl en la animación, primero como historietista y guionista y, posteriormente como director. Realiza más de trescientas animaciones, entre la que destaca *Fantasmagories*. (1908) por ser su primera creación. Pero Emile Cohl no sólo trabaja para la Gaumont, sino también para la Pathé y la Eclair. En sus constantes viajes a los Estados Unidos, Cohl experimenta llevar a la animación los personajes de los comics, y crea la serie *Snookums*, basada en los cómics del estadounidense George McManus, reconocido autor de historietas.

Luego de los aportes de Emile Cohl, otras personas se unen al mundo de la animación. El estadounidense Winsor McCay (1869-1934), famoso como autor de comics, a finales de 1903 se traslada a New York para firmar un contrato con el New York Herald para comenzar a publicar el 15 de octubre de 1905 el comic Little Nemo, que en 1911 se convierte en película gracias a su creador. Luego, en 1912, McCay realiza *The store of mosquito*, pero es en 1914 cuando este animador realiza su obra maestra, *Gertie, El dinosaurio*, de estilo ligero y elegante, del que se hicieron más de diez mil dibujos.

Los primeros animadores cinematográficos ofrecieron la maravillosa magia de esta nueva manera de hacer cine. En el período comprendido entre 1913 y 1917, se fundaron varias series americanas de animación: *Colonel Heezaliar* (Jhon Bray), las películas de *Krazy Kat* (Ben Harrison y Manny Gould). Así sucesivamente el cine mudo va llenándose de dibujos animados, y es cuando nacen los cortometrajes de *El Gato Félix*, filmados por su creador Pat Sullivan (1887- 1933) entre 1925 y 1929. Así, en los cuarenta, William Hanna (1910-2001) y Joseph Barbera (1911- 2006)

crean a *Tom y Jerry*. En su libro *Técnicas de cine animado* (1963), Jhon Halas explica que “los dibujos animados dejaron de ser una proeza técnica para convertirse en un tipo de películas cómicas, aceptadas enteramente por el público. La mano del artista intervenía con gran rapidez en la elaboración de los primeros perfiles, luego era ya el personaje quien se independizaba de la pluma y cobraba una vida propia”. (p. 16).

3.2 Norteamérica

Después del importante trabajo y evolución que se dio en la animación, entre los años veinte y treinta, Estados Unidos vio emerger al gran monstruo de la industria cinematográfica, Walt Disney con su Walt Disney's Company, una de las corporaciones más grandes del mundo dedicada a las comunicaciones y al entretenimiento.

Disney (1901- 1966) inicia su carrera como dibujante publicitario, y más adelante, luego de trabajar con productoras como Kansas City Film Advertising Company, dedica todo su empeño en sentar las bases de lo que sería su imperio, en 1922 funda en Kansas City, la Laugh-O-Gram Film. Aquí nace *Alice Comedies* (animaciones que se combinan con tomas del natural). Luego, se traslada a Hoollywood, asociado con su hermano Roy funda, en 1923 Disney Production. Esta nueva productora continúa con la serie *Alice Comedies*, y crea otras nuevas, tales como *Oswald the lucky rabbit* (1927). Con la llegada del cine sonoro, la animación tomó auge y en 1928 Disney se luce con su corto *Streamboat Willie*, en donde se puede contemplar el aprovechamiento del nuevo cine mediante palabras y música. Igualmente, nace Mikey Mouse, el ícono de los dibujos animados. Y así sucesivamente surgen las comiquitas y las películas de animación como *Blancanieves y los siete enanos* (1938), que es el primer largometraje animado y rodado en Technicolor. A este le siguen *Pinocho* (1940), *Fantasia* (1940), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *La Cenicienta* (1950), *Alicia en el país de las maravillas* (1951), *Las aventuras de Peter Pan* (1953), *La dama y el vagabundo* (1955), *La bella durmiente* (1959), *101 dálmatas* (1961), *Merlín el encantador* (1963), hasta su último

largometraje, poco antes de morir, *El libro de la selva* (1966). Sin embargo, la compañía no murió, y siguió adaptando al cine fabulosos cuentos. Citando algunos: *La sirenita* (1989), *La Bella y la Bestia* (1991), *Aladin* (1992), entre otros grandes clásicos.

Hoy en día, el cine occidental continúa con temas clásicos como el de la formación presente en la animación *Tierra de osos* (2003, Disney,) o en *Buscando a Nemo* (2003, Disney); el valor de la amistad como *El camino hacia el dorado* (2000, Dream Works) o *Balto* (1995, Universal Pictures); la solidaridad y la unión para derrotar el mal como en *Toy Story* (1995, Disney) *Shrek* (2001, DreamWorks), *Monstruos S.A* (2001, Pixar), o *Madasgascar* (2005, DreamWorks). Como se puede notar, aunque Disney es reconocida como la compañía que impera en el cine animado, que además impulsó la conversión de la animación en un producto industrial, no es la única, pues también están presentes la Warner Bros, la Metro Goldwyn Meyer, la 20th Century Fox, la Universal, hasta llegar a DreamWorks SKG y Pixar.

3.3 Europa

Por su parte, Europa carece de un modelo industrial que le impide la evolución del dibujo animado, manteniendo una producción limitada. En los años cincuenta y sesenta, las experiencias europeas comprenden desde la escuela de Zagreb, con Dusan Vukotic, a la tradición de los dibujos animados de Checoslovaquia con autores como Hermína Tyrlová, Jira Trnka, Karen Zeman.

Los cimientos de la escuela de Zagreb fueron formados por una talentosa generación de dibujantes y guionistas (Walter Neugebauer, N. Neugebauer, Vladimir Delac, Borivoj Dovnikovic) que, tras la Segunda Guerra Mundial (1945), deciden lanzarse a la producción del cine animado en Croacia. Se tardaron un año para terminar “*El Gran Mitin*”, la primera película animada de Yugoslavia. En vista del éxito obtenido, el gobierno de Croacia creó la Duga Film Company (que luego fue cerrada por un decreto administrativo debido a problemas económicos), especializada

en cine de animación, que entre 1951 y 1952 produjo destacados títulos. Más adelante, en los años noventa, y durante ocho años, el cine animado en Croacia es estremecido por una fuerte crisis, que luego fue superada, a finales de los años noventa, creándose, por iniciativa de Josko Marusic y Ladislav Galeta, El Departamento de Animación y nuevos medios, en la Academia de Bellas Artes de Zagreb. A partir de aquí se crearon nuevas productoras tales como Kenges, Kreativni Sindikat, Ars Animata Studio y la existencia de una nueva generación de creadores. Goran Trbuljak, Simon Bogojevic Narath, Davor Medjurecan, Marko Mestrovic, Darko Bakliza, David Peros Bonot con sus películas han sido invitados regulares de festivales internacionales, y, junto a la generación mediana de Josko Marusic, Kresimir Zimonic, Goce Vaskov, Dusan Gacic y Darko Krec continúan la rica tradición del cine de animación en Croacia.

También, siguiendo la línea del cine europeo, se tienen las obras de los rusos Dimitrij Babicenko e Ivan-Ivanov-Vano (1900-1987), quien marca una pauta en el dibujo animado soviético desde los años treinta. Su formación se inicia en los años veinte dentro del Grupo Moscú, un estudio experimental de la época. Allí colabora con obras como *La China en llamas* (1925), prácticamente dirigida por el gobierno de Lenin; a esta le siguen *Black and White* (1932) e *Ivas* (1940).

En Francia la animación se fortalece a manos de Jean Image, Paul Grimault y René Laloux. De estos tres se encontró información de Paul Grimault (1905-1994), quien quizás es el personaje más importante pues ha influenciado de manera decisiva al cine de animación francés. Grimault estudió artes aplicadas, luego entro a trabajar a una agencia de publicidad en donde creó varios cortos de promoción, Pero es en 1936 cuando funda su propia productora y realiza varias animaciones publicitarias. Estos trabajos le dan reconocimiento dentro de la animación francesa. Dos de sus obras más importantes fueron inspiradas en los cuentos de Andersen: *Le petit Soldat* (el soldadito), (1947), que ganó un premio al dibujo animado en el Festival de Venecia, y el largometraje *Le roi et l'oïseau* (El rey y el pájaro) (1979). Este largometraje se gana el Premio Delluc.

En Inglaterra los autores más representativos del cine animado son John Halas, Joy Batchelor y George Duning. Los dos primeros: John Halas (1912-1995) y Joy Batchelor (1914-1991), trabajaron juntos primero como una asociación de diseño gráfico, hasta fundar la Halas & Batchelor estudio de animación para hacer anuncios para los clientes de la J. Walter Thompson agency, such as Kelloggs and Lux, entre otros. El Ministerio de Información reconoció la capacidad de los jóvenes y los contrató para que participaran en la creación de dibujos animados realizados con el fin de abordar las necesidades del país en tiempo de guerra y las necesidades militares.

De este tipo de películas, la Halas & Batchelor realizó *Almirantazgo patrocinado por buques* (1944-45), y *Agua para la lucha contra los incendios* (1948), un modelo 3D de animación para la lucha contra incendios. Estos ejemplos llevaron a la concepción de la animación como un modo de expresión que podrían comprometerse con temas maduros y complejos. En los años setenta el estudio de estos dos artistas fue vendido, y mientras Halas llegó a ser Presidente de la Animated Film Association (ASIFA), Joy Batchelor mantuvo un perfil más bajo pero sin duda, fue una brillante e influyente diseñadora y animadora. La pareja, que además estuvo casada, dejó un gran legado en el cine de animación, no sólo en su país sino a nivel mundial.

El tercero, George Duning (1920-1979), estudió artes y comenzó su carrera como animador en el departamento de animación del National Film Board en Canadá, y es en 1943 cuando realiza dos cortos para la serie *Chants Populaires*, pero sus obras más importantes fueron *The Three Blind Mice* (1945) y *Cadet Rouselle* (1947). Duning experimentó con la animación usando técnicas como la pintura sobre cristal o tiras de metal recortadas y coloreadas.

Para finalizar este rápido paso por el mundo europeo en cuanto a animación, en Italia, algunos de los más importantes autores del cine animado son: Emanuele Luzzati, Giulio Gianini y los hermanos Pagotto.

Los dos Primeros (Luzzati y Gianni), se asociaron en los años cincuenta. Gianni (1927), estudió artes y luego se convirtió en operador cinematográfico, su interés

estaba inclinado hacia el teatro y la escenografía; y Luzzati (1921) era escenógrafo, diseñador de vestuario para teatro, ilustrador acuafortista y ceramista. Ambos pensaban que a través de la animación se podían crear expresiones máximas. Sus películas iniciales fueron *Los dos guerreros* (1957) y *Los paladines de Francia* (1960). Luego estrenan *La gazza ladra* (1964); *La italiana en Argel* (1968), y *Polichinela* (1973). Ambos artistas hicieron largos y cortos animados y animaciones publicitarias como *L'armata Brancaleone*. Entre los cortos más importantes para sus carreras se encuentra *La flauta mágica* (1978)

Otros dos animadores importantes en Italia fueron Nino (1908-1972) y Antonio (1921-2001) Pagotto. Ambos se desempeñaron no sólo en el cine sino también en la televisión. Su personaje más famoso, *El Pollito Calimero* (1963). Ambos se iniciaron como autores de tiras cómicas, pero ya en 1942 realizan la animación de *Los hermanos dinamita*, que, junto a *La rosa de Bagdad* (Antón Gino Domeneghini), es el primer ejemplo de largometraje italiano. Sin embargo, para el momento, ambos filmes fueron un fracaso comercial. Esto impidió por muchos años la evolución del cine animado en Italia, haciendo que los animadores se inclinaran hacia la animación publicitaria.

Estos hermanos trabajaron para Hanna & Barbera, creando personajes como *El dragoncito Grisú*, pero tras la muerte de Nino, Antonio queda trabajando sólo en la animación y su gran admiración por Hayao Miyazaki le lleva a realizar la serie animada *El olfato de Sherlock Holmes*, junto con la Tokyo Movie Shinsha. El propio Hayao Miyazaki le rinde homenaje a Antonio Pagot, en su largometraje ambientado en Italia *Porco rosso* (1992).

3.4 Japón

Pasando al cine oriental, específicamente a Japón, se le debe reconocer como un promotor importante de dibujos animados, y de adaptaciones. ¿Han escuchado hablar del Manga y del Animé? El primero es el nombre que se le da a la historieta japonesa, y el segundo es el calificativo dado a los dibujos animados de procedencia japonesa.

Actualmente existen Mangas convertidas en Animés de series televisivas. Igualmente, existen Animés basados en obras literarias, o los podemos encontrar con sus guiones originales.

Cuando la televisión dio un espacio a los dibujos animados, en Japón comenzaron a producirse una notable cantidad de series y largometrajes de animés, con temáticas dirigidas a la protección del medio ambiente, y conformados por personajes complejos. Las historias de la animación japonesa provienen de géneros cinematográficos como el terror, la ciencia ficción, lo romántico, entre otras opciones.

Rintaro (1940), uno de los pioneros de la animación japonesa, quien comenzó a los diecisiete años colaborando para la realización del primer largometraje que se hizo en Japón, *La serpiente blanca* (1958). En los años sesenta y setenta trabaja en el estudio Osamu Tezuka, colaborando con *Astroboy*, la primera serie animada de televisión japonesa. Seguidamente se realizan otras series, que lo reafirman como uno de los autores más importantes del cine animado en Japón, como *Kimba, el león blanco*, y *Capitán Harlock*. En los ochenta dirige varios largometrajes y videos como *Galaxy Express 999* (19...), y el más reciente, *Metropolis* (2001).

Hayao Miyazaki (1944), es otro de los más importantes creadores de animación japonesa, ha ejercido como director, productor, diseñador, dibujante y guionista, conocido por su coordinación en las series televisivas: *Heidi*, *El perro de Flandes*, *Sherlock Holmes*, *Ana de las tejas verdes* y *Marco* (aquí sólo superviso), y por la dirección y el guión de *La princesa Mononoke* (2000), que tuvo mucha receptividad en Japón. Miyazaki realizó *EL viaje de Chihiro* (2001), un animé inspirado en una obra literaria (*Rin y el pintor de chimeneas*), y cuenta la historia de una niña que sin querer ha entrado en un mundo habitado por dioses antiguos y seres mágicos, dominado por la diabólica Yubaba, una arpía hechicera. Afortunadamente Chihiro se encuentra con el enigmático Haku que le ayudará a sobrevivir en esta extraña y maravillosa tierra. Esta película se llevó, en el 2003, un Oscar como mejor película animada, fue ganadora del Oso de Oro a la Mejor Película en el Festival Internacional de Cine de Berlín, entre otros tantos premios ganados.

Así como Hayao Miyazaki y Rintaro, existen otros autores como Katsuhiro Otomo (1954), quien es otra de las figuras importantes dentro del manga japonés. Su estilo no sólo ha influenciado al manga sino también al cine animado. En 1973 trabaja como ilustrador e inmediatamente después se especializa como guionista. En 1988, Otomo se encarga de escribir la película *Akira*, basada en el manga, llamado de la misma manera y creado en 1982. Es aquí donde comienza su carrera como cineasta, entre otras cosas, escribió el guión de *Metrópolis* (2001), dirigida por Rintaro, y en 2004 vuelve a escribir y a dirigir un largometraje animado: *Steamboy*.

3.5 Latinoamérica

La animación en Latinoamérica ha tenido su retraso debido a la situación de crisis política, económica y social que han vivido la mayoría de sus países. Por esta razón, la animación ha tenido más auge en el área de la publicidad, sin embargo se han hecho esfuerzos de crecimiento y desarrollo, pero incomparables con Estados Unidos y Japón. En esta ocasión se desarrollará el cine de animación argentino, porque fue allí en donde se realizó el primer largometraje animado, el cubano, porque ha tenido una trayectoria importante, y el cine de animación venezolano, debido al contexto dentro del cual se está desarrollando este trabajo de grado.

3.5.1 Argentina

Si bien se ha dicho que el primer largometraje animado de la historia ha sido *Blancanieves*, otros aseguran que eso no es cierto, y que el crédito se lo lleva *El Apostol* (1917), realizado en Argentina, a manos del italo-argentino Quirino Cristiani, y producida por Federico Valle. Para esta producción, satírica además, se usaron cincuenta y ocho mil dibujos hechos a mano y rodados en fotograma de 35 mm.

Tanto Cristiani como otros animadores que se nombrarán más adelante, han impulsado el desarrollo de la animación argentina, que en general ha mantenido una tradición publicitaria y de papel, con la historieta como fuerte, teniendo de ejemplo a personajes como *el indio Patoruzú*, *Mafalda*, *Isidoro Cañones*, *Hijitus*, *Superhijitus*, *Anteojito* etc.

Existen cineastas argentinos que han hecho producciones animadas, pero aislados uno del otro, sin una institución formal, una escuela, que pueda reunir sus esfuerzos y talentos para el establecimiento y promoción de la animación. Manuel García Ferré (1929) es uno de estos directores, de origen español que llegó a Argentina a finales de los años cuarenta, y desde entonces se ha dedicado al comic y a la animación. En muchos países latinos se hacía animación publicitaria y García no escapa de este contexto, he hizo varios cortos publicitarios, uno de ellos es *Anteojito* junto a su tío *Antifaz*. Así como este, hubo otros logros por parte del animador, sobre todo para la televisión, tales como *Hijitus*, *Calculín y la familia* (1977), *El libro gordo de Petete* (1980) y *El club de Anteojito y Antifaz* (19...). Efectuó, además, una serie de largometrajes cinematográficos: *Mil Intentos y un Invento* (1972, reestrenada en 2001 con nueva banda sonora y nuevo título: *Anteojito y Antifaz: Mil Intentos y un Invento*), *Las aventuras de Hijitus* (1973), *Petete y Trapito* (1975), *Ico, el caballito valiente* (1981), *Manuelita la tortuga* (1999, reestrenada en 2005) y *Corazón, las alegrías de Pantriste* (2000)

El mismo Quirino Cristiani (1896- 1984), quien, además de hacer la primera película animada, en 1918 patenta una mesa para crear películas de animación. Entre sus creaciones se encuentran: *Carbonara* (1943), *Entre pitos y flautas* (1941), *El mono relojero* (1938), *Peludópolis* (1931), *Gastronomía* (1925) , *Rhinoplastia* (1925), *Humberto de Garufa* (1924), *Uruguayos Forever* (1924), *Firpo-Brennan* (1923) , *Firpo-Dempsey* (1923), *Sin dejar rastros* (1918) y *La intervención en la provincia de Buenos Aires* (1916). Este creador fue jefe de publicidad de **MGM** Argentina y recibió varios premios por parte del gobierno italiano y argentino, como el reconocimiento por haber creado la primera película de animación de la historia.

José Luis Massa es otro importante cineasta, más de este siglo que del anterior, que ha desarrollado obras animadas, tales como *Chiquititas, rincón de luz* (2001) y *Un hijo genial* (2003). *Patagonik y Telefe* (2004), *Patoruzito*, (2004). Esta última puede describirse como la más importante obra de Massa, quien hace un gran esfuerzo animándola en 3D. En abril de 2002 se comienza a realizar *Patoruzito 2: la*

gran aventura, con el apoyo de la productora **Indiecito**, formada en 2004 por José Luis Massa, con la idea de avanzar más en el tema de la animación cinematográfica. Con esta productora Massa realizó también *Isidoro, la película* (2007).

A lo largo de la historia del cine animado argentino se han realizado algunos cortos cargados de gran crítica social, tales como: *Los derechos de el niño* (19..., Ayar Blasco y Juan Anton). Blasco y Anton igualmente crean varios capítulos de *Mercano, el Marciano*, en donde se expone el tema de la otredad, de sentirse sólo y rechazado por ser único o ser minoría. Para finalizar este breve paso por la historia de la animación argentina, se tiene a *Baby Trash* (19..., Andi Chaskielberg y Poli Argento), en donde se plasman las vivencias de un niño en plena guerra.

3.5.2 Cuba

En el caso cubano, para el desarrollo de la cultura, El Estado decide crear en 1959 el Instituto de Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC), y poco tiempo después se fundó un departamento de animación. En ese sentido, todo producto animado era financiado por el Estado, y, posiblemente esa era la razón por la que este género cinematográfico nace en Cuba con mucha madurez ideológica, así como con la necesidad de perfeccionar sus técnicas.

La United Productions of America, ejerce influencia en el cine de animación cubano, y se pueden observar en sus dibujos líneas cortante de ángulos y de una gran libertad expresiva en el color. En esta dirección fueron *concebidos El maná y La prensa seria*, (ambas en 1960, Jesús de Armas), con diseños de Eduardo Muñoz Bachs.

Estos años sesenta se caracterizan por la formación de un camino propio para la animación cubana. En este desarrollo participará Tulio Raggi (1938), historietista, dibujante y director de dibujo animado, quien filma la animación de *La brujiita Magüita* (19...) y *El sinsonte* (19...), usando las técnicas de animación dinámicas mostradas en la televisión norteamericana con William Hanna y Joseph Barbera, entre otros. Pese a que la animación cubana tenía un argumento bueno, eran un poco novatos en la estructuración de un buen guión.

En cuanto al diseño, los primeros dibujos animados se crearon bajo la mano de Eduardo Muñoz Bachs (1937-2001), diseñador, dibujante, ilustrador y pintor valenciano radicado en Cuba. Este artista le dio a sus dibujos un alto nivel estético, que se pueden observar en filmes como *El tiburón y las sardinas* (1961) o *El cowboy* (1962).

En Cuba se realizaba un gran intento por hacer que el dibujo animado fuese respetado como género cinematográfico de gran riqueza y no como un producto de relleno. En este sentido, con el paso del tiempo, los personajes van teniendo otro nivel de complejidad psicológica, basada en la complejidad misma del hombre. Los primeros filmes que reflejan tal avance son, por ejemplo, *Niños* (1964, Hernán Henríquez) o *Pantomima Amor no. 1* (1965, Jesús de Armas).

En general, la situación política, social y económica de Cuba, enriquecían el tratamiento dado en los dibujos animados, pero no era la única fuente de alimentación, pues *Gugulandia* (1966, Hernán Henríquez), es una de las series animadas televisivas más interesante de Cuba, estaba basada en la vida del hombre cavernario.

Asimismo, a mediados de los sesenta, el cine animado cubano se ve influenciado por el cine animado europeo, y comienzan a tratarse temas universales como el amor, la locura, la muerte, la guerra. Ejemplo de estos filmes son: *Un sueño en el parque* (1965, Luis Rogelio Noguera) y *El poeta y la muñeca* (1967, Tulio Raggi). Junto a este estilo de hacer animación, está la preocupación por la composición plástica de la imagen, que se hace prácticamente estática, perdiéndose, en estos casos, el dinamismo que caracterizaba a otras obras cubanas.

Cuando se habla de animación cubana, se debe mencionar a uno de los creadores más importantes en el área, Harry Reade, quien trabajó en el ICAIC, siendo fundador del departamento de animación. Su primera obra maestra, es la película *La cosa* (1962), que fue seleccionada como Filme Notable en el Festival de Cine de Londres de 1963. Este fue el primer reconocimiento internacional dado a los dibujos animados cubanos.

Entre 1968-69, Read creó al personaje *Pepe*, mediante el cual expone las vivencias de la sociedad a través de varias facetas del personaje, como *Pepe trinchera*, para hablar de la defensa civil, *Pepe cafetómano*, que aborda las campañas de recogida del café, o *Pepe el voluntario*, para comunicar el tema del trabajo voluntario. Esta serie funge como antecesora de la gran serie aceptada por la sociedad en general, (adultos y niños), *Elpidio Valdés* (1974), sacada de la historieta y creada por el cubano Juan Padrón, realizador de dibujos animados. Ilustrador, historietista y guionista.

En los años setenta, la animación cubana baja su calidad intentando incorporar elementos del documental. Entonces, se comienzan a usar materiales fílmicos de archivo, gráficos, esquemas y la foto fija; así como el empleo de un narrador. Esto, además, viene acompañado de poca creatividad en cuanto al manejo de la imagen y de los planos cinematográficos.

Inmediatamente, Manuel Pérez Alfaro se hace cargo del departamento de animación y junto a Paco Prats le da otro sentido al dibujo animado, dirigiéndolo hacia el público infantil. Para ese nuevo rumbo se cuenta con la participación de Tulio Raggi, Hernán Henríquez y Juan Padrón.

Mario Rivas, otro animador importante, le da a sus dibujos animados un tema histórico, relacionados, exactamente, con las guerras de independencia cubana del siglo XIX. Algunos títulos son: *La batalla de las Guásimas* (1974) y *La invasión* (1978).

Para 1979, el departamento de animación de la ICAIC produce su primer largometraje animado en donde el protagonista es *Elpidio Valdés*, quien realiza sus hazañas dentro del contexto independentista cubano. Aquí hay un buen manejo del guión y del lenguaje cinematográfico aplicado al dibujo. Fue todo un éxito ya que el personaje tenía desde antes mucha aceptación por el público. Luego, en 1983 Padrón vuelve con otro largometraje de este protagonista, *Elpidio Valdés contra dólar y cañón*, esta vez mejorando la técnica del dibujo y del guión.

Con este nuevo éxito, la ICAIC junto a la Durniok Productions de Berlín Oeste, y la Televisión Española, realiza un tercer largometraje, *¡Vampiros en La Habana!* (1985). Luego de esto, padron siguiendo con el humor y el sarcasmo realiza la serie *Quinoscopios* (19...), basada en ideas y dibujos del humorista Quino (Joaquin Lavado).

Así continúa creciendo el cine de animación en Cuba. Se va manejando mucho mejor el lenguaje cinematográfico, como el uso de la cámara para dar más dinamismo a la obra. Se realizan animados como *El alma trémula y sola* (1983), *El paso del Yabebiri* (19...), basada en un cuento de Horacio Quiroga. Ambas animaciones fueron hechas por Tulio Raggi.

Mario Rivas, por su parte experimenta con el dinamismo de la cámara, realizando animaciones como *Al venir a la Tierra* (1982) y *Una leyenda americana* (1984), en ambos casos se destaca la habilidad técnica del camarógrafo Adalberto Hernández. Pero el film más sobresaliente fue *El bohío* (1984), con un buen guión, que se ganó el primer Coral en el 4to Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano, en 1985.

Otro animador que no debe dejarse por fuera es Modesto García y sus filmes: *Los indocubanos* (1962) y *Aborígenes* (1995). Esta última ganó el premio a la mejor película de animación en el 4to. Festival de Cine, celebrado en Ciudad Guayana, Venezuela, 1995. Este narra la vida de los primeros habitantes de Cuba.

Para finalizar, en los años noventa, la producción de animados cubanos comienza verse afectada por la realidad económica del país, sin embargo, no se detuvo por completo, y se realizaron filmes como *El pequeño planeta perdido* (1990, Mario Garcías Montes), que tuvo una calidad reconocida con el premio Mano de Bronce al mejor filme de animación en el Festival Latino de Nueva York.

Cuba y Venezuela realizaron coproducciones tales como: *El espantapájaros* (1990) y *La historia de un caballo que era bien bonito* (1991), dirigidas por el cineasta venezolano Leopoldo Ponte Carrillo. Otras coproducciones de Venezuela y Cuba fueron *Breve estudio en tomo a la soledad* (1991), *Un domingo en*

Duendilandia (1991) y *El planeta lila* (1992), todas dirigidas por Mario García-Montes.

España fue otro país con el que Cuba compartió coproducciones tales como el largometraje *Mafalda* (1994), *Más se perdió en Cuba* (1995), su protagonista fue el ya famoso *Elpidio Valdés*, y *Elpidio Valdés contra el águila y el león* (1996), todas dirigidas por Juan Padrón.

Es importante acotar que el cine de animación cubano ha sido influenciado de manera importante por los procesos sociales que ha vivido, esto se ve reflejado en personajes y argumentos complejos.

3.5.3 Venezuela

En relación con Venezuela, el origen de la animación se corresponde al año 1934, cuando el alemán Herbert Weis, técnico especialista, fue contratado por Gómez para realizar unos trabajos en los Laboratorios Nacionales (instalado a finales de los años veinte), institución adscrita al Ministerio de Obras Públicas. Weis se encargó de hacer una animación con los pocos recursos materiales que se poseían para el momento. Duró tres minutos y fue hecha con el método antiguo de dibujos recortados en papel, y los únicos sonidos que se escuchaban eran melodías. Muy parecida a *Silly Sinfonie*, de Disney, esta película animada contaba la historia de un grabador de sonido, una cámara y una lámpara de set y su encuentro con una tribu de características africanas.

Más adelante, entre finales de 1930 y principios de 1940 el gobierno comenzó a promover la educación sanitaria mediante cortos animados. En esta novedad participó el dibujante Fernando Álvarez Sabater y Rafael Rivero Oramas.

Unos años después Álvarez y Rivero se aliaron con Luís Mejía y se dedicaron a hacer cine, tratando también de crear animaciones. Intentaron llevar a la pantalla a *Tío tigre y tío conejo*, la famosa fábula del escritor Antonio Arráiz. Sólo lograron hacer una breve secuencia (proyectada en 1945 en el Cine Chacao) para la cual se crearon los personajes: Patoco, de Carlos Cruz Diez y el de un pequeño mono del que

no se obtuvo información. Ambos acompañaban a los personajes principales de la fábula.

Existen varios profesionales que han dedicado sus esfuerzos al desarrollo del cine animado en Venezuela. Tal dedicación se caracterizó por la necesidad de hacer animación basada en la realidad cultural del país, lejos de superman o Mikey Mouse.

Armando Arce es uno de estos animadores, cineasta, pintor y escultor venezolano, quien fue llamado en 1975 por el departamento de cine de la Universidad de Los Andes “con miras a descubrir ese vacío dentro del cine infantil que había en Venezuela” (Arce. 1997. p 8). La meta del este departamento de la ULA era realizar por lo menos una película infantil año. Lo primero en lo que Arce colaboró fue en la realización de una serie de cortos con nombre *Tres Cuentos Infantiles* (19...), basados en cuentos hechos por niños, recopilados por un titiritero llamado Villafañe. Esto fue un gran logro que obtuvo el reconocimiento de la gente, medido por el cariño con el que se dirigían al personal que trabajó para la realización. “reconocían en este pequeño aporte, la necesidad de hacer películas que hablaran nuestro propio idioma, nuestras propias costumbres, nuestras propias carencias y alegrías” (Armando Arce, 1997, p. 8).

Más adelante Arce estrena *Manzanita* (1978), original de Julio Garmendia. El cortometraje se hizo en plastilina y, según su director, obtuvo un gran reconocimiento debido a la fuerza del argumento: el problema del desplazamiento de los valores del pueblo venezolano. Unos años después dirige *Wanady* (1981), según una recopilación de mitos indígenas hecha por Marc Civrieux, con el título *Watuna*. La película narra la historia de la creación, según la mitología de los indios makiritare de Venezuela. En 1981, el Departamento de Cine envió este corto al Festival de Leipzig en Alemania, y, para sorpresa de Arce, se le entregó el primer premio “Por los altos contenidos de literatura universal” (1997, p. 11). En los años ochenta, Arce se va a Caracas para trabajar en el Instituto Volandera, enseñándoles animación a niños de todas las edades. Y allí continúa su carrera como cineasta, y dirige *El sueño de los*

hombres (1986), basado, de nuevo, en el libro *Watuna* de Civrieux. Esta historia cuenta la creación del hombre y de la mujer según la cultura Makiritare.

Otro animador importante es Mauricio Anteri (Italia- 1934), quien llegó a Venezuela muy joven y comenzó sus andanzas en Bolívar film (empresa cinematográfica que se mantiene firme en la actualidad y es una de las más importantes del país, fundada el 14 de octubre de 1940 por Luis Guillermo Villegas Blanco). Para ese tiempo (aproximadamente años 50) se estaba formando el departamento de animación, en donde Anteri comenzó como dibujante, sin embargo aprendió de todo un poco sobre el arte de la animación. Más adelante se formó otro departamento Tiuna Films, donde también se hacían dibujos animados. Su paso por Bolívar Films duró ocho años, y en ese tiempo llegó a dirigir el departamento de animación. Luego fundó su propia empresa: Animación S.A. Es importante hacer mención que quienes impulsaron el cine de animación en Venezuela en su mayoría fueron profesionales traídos de otros países como Uruguay, Perú, Chile, Argentina, Yugoslavia, entre otros países. Para la época era muy difícil la producción de cortos animados, no sólo por el costo sino porque no había mercado, pues lo único que se hacía era publicidad.

Sin embargo, en los años setenta surge un grupo de animadores Alberto Monteagudo y el mismo Armando Arce, con serias intenciones de llevar el cine animado a algo más que la publicidad, debido a su relación con la academia y con la cultura. Para esa época, la empresa Animación S.A, ayudó con la capacitación de muchos animadores del momento.

Siguiendo con la exposición de cineastas que desarrollaron y aportaron al desarrollo del cine animado en Venezuela, se tiene a Alberto Monteagudo (1940), cineasta y artista plástico nacido en Uruguay, reside en Venezuela desde 1969. Trabajó como caricaturista, dibujante e ilustrador en diferentes publicaciones latinoamericanas. En la Universidad de Los Andes realizó el animado *El cuatro de hojalata* (1981). Junto a Román Chalbaud, fundó la productora El Círculo de Tiza, en el año 2002. *El Cuatro de Hojalata* es un corto animado muy significativo debido a

que ha sido uno de los primeros hechos en el país. Narra la historia de un niño que intenta aliviar la vida de los animales del zoológico con su cuadro de hojalata.

Jerán José Herrera (Venezuela-1957), publicista y administrador, dedicado al mundo de la animación desde hace más de veinte años. Comenzó en la empresa Animación S.A., en donde necesitaban jóvenes para hacer calcos, rellenos y demás actividades requeridas en la animación. Duró seis años laborando en esa empresa y a los veinticinco años formó la suya: Jerán Estudio.

Otro animador importante es José Castillo, conocido cariñosamente como “Castillito” (Venezuela- 1930), artista plástico y periodista, usa la técnica del dibujo sobre el celuloide. En la actualidad, y desde hace aproximadamente dos décadas, se ha dedicado a realizar animaciones, algunas de ellas son adaptaciones de cuentos clásicos: *El patito feo* (2008); *La cucarachita Martínez* (1985) y *La princesa y el guisante* (1993); y otras son guiones originales como: *Conejín* (1982) premiado en el Festival Internacional de Cine de Filadelfia por reflejar vivamente el ser venezolano; realizó también *El cerro de los elfos* (1993), *La hormiga de Hiroshima* (1985), entre otras obras.

Félix Nakamura (Perú- 1940), estudió dibujo en la Escuela Panamericana, en Argentina, a finales de los cincuenta, principio de los sesenta. Comenzó a trabajar en los estudios Burone Buché, en donde se inicia más directamente en el área de la animación, y en los años sesenta regresa a Perú para trabajar en el área de publicidad y de propaganda. Tiempo después Guillermo Villegas Blanco le ofreció trabajo en Bolívar Films, porque Mauricio Anteri se había retirado. Con esta oferta de trabajo decide mudarse a Caracas, dedicado al área publicitaria, su estadía duró sólo ocho meses, se regresa a Perú y años más tarde vuelve a Venezuela y comienza a trabajar en Animación S.A.

Entre 1965 y 1970, Mauricio Anteri decide contratar a animadores extranjeros, como el español Cesar Rosallón, así como una cantidad de animadores argentinos como Raúl Ávila, Ricardo Boquete, Diego Irañeta, entre otros. A esta especie de

migración se le llamó “La legión sureña”, y fue Nakamura el encargado de ir a Argentina a hacer contacto con ellos para traerlos a Venezuela.

A finales de los sesenta y principio de los ochenta, la animación venezolana se había fortalecido en relación con su condición anterior, y luego, la llegada, en los ochenta, de la televisión a color permitió que el mercado se solidificara y que se llevaran las producciones a países como Puerto Rico, Panamá y República Dominicana. Más adelante, Nakamura se alía con Alberto Monteagudo, quien había llegado en la década del setenta, y fundan Arte Animación, empresa que no duró mucho pero dio aportes importantes, como por ejemplo el uso de la animación con plastilina que no era muy conocida en el país. Luego de que esta productora llegara a su fin, Nakamura se unió a Vicente Kou, cineasta peruano que residía en Venezuela, y formaron Antarqui, empresa orientada a dirigir cortos publicitarios con la técnica de animación y con fines educativos. Se hicieron cortos como *Historia de Venezuela* (19...), *El cerebro* (19...), y una serie dedicada a la educación especial llamada *Prevención* (19...), entre otras series. Todo ello hecho para el Museo de los niños. Asimismo, Antarqui filma un proyecto educativo llamado *Acude*.

En el desarrollo del cine animado venezolano hubo otros animadores sobre quienes no se encontró mayor información, sin embargo también dieron aportes significativos para el desarrollo de este arte. Se está hablando de: Leopoldo Ponte, arquitecto y diseñador egresado de la Universidad de los Andes, quien comenzó a trabajar en el Centro de Cinematografía en 1978, desempeñándose como animador, escenógrafo, fotógrafo, director de arte, camarógrafo de animación y documentales y guionista. Algunos de sus cortos han sido *La historia de un caballo que era bien bonito* (1984), basado en un cuento de Aquiles Nazoa, *Papagayo* (1979), que relata los aspectos de la imaginación infantil que están alrededor de un papagayo, *El espantapájaros* (1990), cuenta la historia de una niña que da vida a un espantapájaros a través de una flor; Luego se estrena *Un cuento a la orilla del mar* (1984, Isabel Urbaneja), según el relato Cuento número I, de Eugene Ionesco; *Grisecilla* (1986, Luis Lamana), basada en la obra *La ratoncita que quería ser blanca* (Clemencia

Creny); *¡El temible señor Fuh!* (1988), original de Creny; *Simón Bolívar, ese soy yo* (1993, Edmundo Aray y Rayza Andrade), corto hecho en plastilina y basado en *Los Sueños de barro* (Glenda Mendoza). Esta historia expone una visión humana de la existencia de Simón Bolívar.

Pasando al siglo XXI, se estrena *La noche de las estrellas* (2007, Mauricio Siso) original de Douglas Gutiérrez y María Fernanda Oliver, que narra las aventuras y el gran descubrimiento de un hombre al que no le gustaba la noche. Otro cineasta inclinado a dirigir animaciones, entre otras cosas, es José Valera, Licenciado en Artes de la Universidad Central de Venezuela, y con una experiencia significativa en la televisión venezolana, comenzó como director de largometrajes con *La clase* (2007), producción de la Villa del Cine, y en 2008 estrena *Kaapu Ejkiññu (La Nube)*, basado en el cuento de Francisco Cesto. Esta última, con una duración de diez minutos, relata la historia de una nube que, después de quedarse sola por una gran tormenta, decide buscar a sus compañeras.

También está el cineasta Álvaro Cáceres, quien dirige desde el 2000 la productora nacional independiente Albatros producciones C.A., y mediante ella ha hizo entre los años 2002 y 2005 animaciones publicitarias y de información para CONATEL. Además de ello, en el año 2002 el Fondo Iberoamericano de ayuda Ibermedia financia a la productora para realizar *Bugo la hormiga*, una serie sobre conservación y conocimiento del medio ambiente suramericano, pionera en su género en suramerica. Asimismo, en 2004 Albatros producciones C.A firma un convenio de coproducción con la Corporación Venezolana de Telecomunicaciones para realizar las series televisivas animadas: *Creadores*, *Bugo la hormiga* y *La caja que cuenta cuentos*. Esta última vuelve en el 2005 pero bajo un convenio de coproducción con el Ministerio de Cultura de Venezuela.

Por último, se hace mención al venezolano Álvaro Planchart, director de animación y efectos especiales, instructor de animación avanzada de caracteres por Alias Wavefront y Silicon Graphics, asesor de animación e instructor de animadores de Hollywood. Planchart hizo carrera en Estados Unidos, en donde comenzó a

trabajar en la compañía Alias Wavefront, dedicada a desarrollar software de animación. De allí que formó parte del equipo que desarrolló el programa de informática Maya, dedicado al desarrollo de gráficos 3D , inventó que impulso el desarrollo de la animación por computadora.

Este invento revolucionario, le permitió recorrer el mundo dando demostraciones de Maya, además el equipo de trabajo que integraba, se hizo merecedor de un reconocimiento y un premio del Oscar de la Academia en honor al mérito técnico (Technical Achievement Award) en el año 2003 por la contribución en la creación de efectos especiales y animación de caracteres en los mejores films de Hollywood como *El Día de la Independencia*, *Titanic*. Plachart desea ser el primero en realizar la primera película venezolana en 3D.

Así como este venezolano distinguido, también se encuentra la escritora Marianela Maldonado, quien ha sido la primera venezolana en estar postulada a un Oscar en el 2008, por el cortometraje de Pedro y el Lobo, escrito por ella, inspirada en la pieza del mismo nombre de Sergei Prokofiev y dirigida por Zuzie Templeton.

Cabe destacar que en Venezuela existe la Fundación Festival de Cine Infantil de Ciudad Guayana (FUNDACIN), que cada año, junto a entes como el Ministerio del Poder Popular para la Cultura, a través de la Fundación Cinemateca Nacional y el Centro Nacional Autónomo de Cinematografía (CNAC), organiza desde 1999 el Festival de cine infantil de la ciudad de Guayana, que no ha sido consecutivo, en donde se hace reconocimiento a la producción audiovisual, nacional y extranjera, dirigida a niños o hechas por niños, en el área de ficción, de documental, de serie televisiva y de animación. Además de ello se dictan talleres de cine infantil en el área de dirección, producción y guión.

Pero en general, las producciones animadas en Venezuela no han tenido mucho auge, por los costos y además por la inclinación hacia la publicidad. Sin embargo, con el desarrollo de la tecnología y de la animación muchos jóvenes han mostrado interés por la animación. Actualmente se siguen haciendo animaciones, pero, como en el caso de otros países latinos, no ha habido una tradición fuerte dirigida a los niños,

como para producir masivamente, porque si bien no se está hablando de mercantilismo sí de la necesidad de que exista un público que garantice y demande el establecimiento de este tipo de producciones que además son costosas y necesitan de una ardua labor.

3.6 Características propias de la animación

Desde sus inicios, el cine animado, por su naturaleza y su originalidad supo distinguirse claramente del llamado “cine del natural”, que es el que está compuesto por elementos reales. La capacidad de dar vida a objetos que en la vida real son inanimados y de crear los personajes más extraños, sacados de la imaginación humana es lo que ha hecho que el cine de animación tenga tanto auge y tanta receptividad en el público, sea cual sea la edad.

Si bien la característica primordial del cine animado es la de dar vida a objetos y creaciones fantásticas mediante una serie de dibujos que generan la ilusión de movimiento, también están presente otros elementos fundamentales a la hora de hacer animaciones. Jhon Halas y Roger (1963) Manvell explican que no basta con que el dibujante comprenda el arte y la técnica cinematográfica en sí misma, sino que debe aprender a apreciar las características del movimiento dentro del mundo de la naturaleza. Debe convertirse de hecho, en un experto del movimiento.

Según Beverly Ray en su libro *Así se crean los dibujos animados: cómo utilizar las técnicas tradicionales de producción, guión, store borrada, animación, rodaje y post producción para la animación por ordenador* (1994), un film animado necesita de un conocimiento preciso en cuanto a:

- **Anatomía del cuerpo humano y animal**, rasgos físicos, costumbres y sexo.
- **Historia del arte y de las civilizaciones**, estas investigaciones son pertinentes para conocer el mundo dentro del cual se desarrollan los personajes.
- **Teoría y práctica del color**, porque eso forma parte de para saber qué tipo de sentimientos y emociones se quieren transmitir al espectador, así como

también el uso de los contraste y las combinaciones para recrear los escenarios y los personajes.

- **Leyes físicas del movimiento**, tiene que ver con la acción reacción de los cuerpos, cambios direccionales, impactos y caídas.
- **Psicología y sociología**, para definir los personajes, su carácter, su sociabilidad, entre otras características.
- **Técnicas de interpretación**, tiene que ver con las expresiones del personaje, sus gestos, su expresividad, hasta su tono de voz.
- **Técnica cinematográfica**, tiene que ver con el manejo del lenguaje cinematográfico para aplicarlo al filme animado.

Es importante acotar que en el personaje animado debe reinar lo estético y lo original. “La distorsión de tamaños y formas que permitan destacar las características propias de los personajes (grandes cabezas, cuerpos ridículos, ojos y bocas exagerados, etc.) ya se trate de personas, animales, y, cuando sea posible, también de objetos” (Bewerly, 1994, p. 58). Esto es primordial para que un personaje animado destaque.

En general, existen doce principios básicos para realizar una animación, creados en la década del treinta por animadores de los Estudios Walt Disney, que deben ser mencionados debido a que se han convertido en reglas básicas a la hora de discutir sobre creatividad y producción de animación, no sólo en los estudios Disney sino también en otros estudios.

En su libro *The Art of 3D Computer Animation and Effects* (2004), Isaac Kerlow no sólo explica estos doce principios, sino que los adapta a la animación 3D (convirtiéndose en el primer animador en hacerlo). Esta obra incluye material de los principales estudios de animación del mundo, como Pixar, Dreamworks, Square, Disney, además el autor muestra el proceso completo de creación de gráficos 3D.

A continuación se expondrán estos doce principios básicos. La idea de estas herramientas es la de dirigir la actuación, representar la realidad, ya sea dibujando,

modelando, interpretar la física del mundo real, y editar una secuencia de acciones, el movimiento.

- **Estirar y Encoger** (Squash and Strech): la idea es la exageración de los cuerpos flexibles para lograr efectos cómicos o dramáticos.
- **Exageración:** se usa para dar más énfasis en las acciones de los personajes. El *Estira y encoge* es una manera de exagerar los movimientos.
- **Anticipación:** ayuda a activar dos elementos: el de la sorpresa y el del suspenso, adelantando la mirada del espectador al punto donde ocurrirá la acción. A mayor anticipación menor es la sorpresa, pero mayor el suspenso.
- **Puesta en escena:** con este principio traducimos las intenciones y el ambiente de la escena a posiciones y acciones específicas de los personajes. Poniendo en escena las posiciones claves de los personajes definiremos la naturaleza de la acción. Hay varias técnicas de puesta en escena para contar una historia visualmente, esconder o revelar el punto de interés, o las acciones en cadena, acción - reacción, son dos ejemplos. La puesta en escena se esboza antes de la animación primaria y secundaria, y la animación facial.
- **Acción Continuada y Superpuesta:** ambas técnicas enriquecen la acción. En la acción continuada, la reacción del personaje después de una acción nos dice cómo se siente el personaje. En la acción superpuesta, movimientos múltiples se mezclan, se superponen, e influyen en la posición del personaje.
- **Acción directa y pose a pose:** la primera (acción directa) tiene que ver con la creación de una acción continua, paso a paso, hasta concluir una acción impredecible, y en la segunda (acción pose a pose) desglosamos los movimientos en series estructuradas de poses clave.
- **Entradas Lentas y Salidas Lentas:** tiene que ver con acelerar el centro de la acción, mientras que se hacen más lentos el principio y el final. La idea de este principio es crear un efecto gracioso.
- **Arcos:** debido a que la mayoría de los seres vivos se mueven en trayectorias curvas, al utilizar los arcos para animar los movimientos del personaje le

estaremos dando una apariencia natural. Si se quiere dar un efecto siniestro o robótico se usan trayectorias estrictamente lineales.

- **Acción Secundaria:** este principio consiste en los pequeños movimientos que complementan a la acción dominante.
- **Timing:** tiene que ver con el momento justo y el tiempo que tarda un personaje para realizar la acción. Esto le proporciona emoción e intención a la actuación. Las interrupciones de movimiento, son un fantástico recurso a la hora de contar historias.
- **Modelado y esqueleto sólidos:** este principio es fundamental para que el personaje cobre vida, pues tiene que ver con su forma, en cuanto a dibujo, su peso o su cuerpo en relación con los otros objetos.
- **Personalidad:** este principio va a permitir que el personaje cobre vida y que establezca una conexión emocional con el público. Cada personaje debe tener bien definidas sus características psicosociales, acompañadas de la manera en la que se mueve e incluso el tono de su voz.

Estos principios han venido evolucionando para irse adaptando a las nuevas técnicas animadas y con ello las nuevas exigencias de animadores y de consumidores.

Aunque este trabajo llega a la fase del guión literario, se tienen planes serios de realizar el rodaje, y por ello, la idea de exponer los doce principios básicos es porque se aplicarán al guión técnico de *Gato encerrado*,

CAPITULO IV

Un intento por acercarse al cuento infantil venezolano

4.1 Definición del cuento

Para hacer una definición completa pero concisa del cuento infantil, me permitiré trabajar con tres autores claves: Roland Barthes, escritor y semiólogo francés, Carlos Pacheco, crítico e investigador, Luis Barrera Linares, narrador y crítico venezolano que entre otras cosas se ha dedicado a investigar sobre teoría literaria. Y, quien no puede faltar a la hora de discernir alrededor del concepto del cuento, el reconocido escritor argentino Julio Cortázar. La idea no es hacer una investigación exhaustiva acerca de la teoría del cuento, porque eso sería un tema de investigación a parte, lo que se desea es hacer un acercamiento a la definición del cuento, sus características y su esencia, de manera puntual pero íntegra.

Se podría decir que todos los lectores literarios han tenido un acercamiento íntimo con el cuento y aunque puedan desconocer su definición precisa y su teoría, saben identificarlo cuando están frente a él. Pese a que parezca sencillo, la definición del cuento, para quienes se encargan de hacerla, es un concepto que exige una reflexión profunda, dice Carlos Pacheco, en el libro *Del cuento y sus alrededores: aproximación a una teoría del cuento* (1997, Carlos Pacheco y Luis Barrera,) que “situarse frente al problema de la definición de cuento es colocarse ante una paradoja, porque el cuento es presentado a la vez como el más definible y el menos definible de los géneros” (p. 13). Posiblemente, es por ello que quienes se han venido preocupando por caracterizar este género literario han sido los narradores mismos, y no ensayistas o críticos, lo que quizás, a su vez, ha influido en que las definiciones del cuento estén explicadas de manera metafórica, romántica y no concretas y puntuales, pues cada cuentista describe su obra desde una experiencia propia, lo que es comprensible y necesario pero no debe ser la única manera.

El cuento es un género literario que se desprende del relato y es por ello que posee todos, o casi todos, los elementos que el teórico Roland Barthes ha venido estableciendo en relación con el relato (que serán expuestos a continuación). En este sentido, afirma Carlos Pacheco que “el cuento es y no puede no ser un relato. En

tanto relato... todo cuento debe dar cuenta de una secuencia de acciones realizadas por personajes (no necesariamente humanos) en un ámbito de tiempo y espacio". (Pacheco y Barrera, 1997, p. 16).

Roland Barthes, en su libro *Introducción al análisis estructural de los relatos* (1977), explica que desde que existe el hombre, existe el relato, en las sociedades del mundo y a lo largo del tiempo, han existido innumerables tipos, expresados por el lenguaje "oral y escrito, la imagen, fija o móvil, por el gusto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama... entre otras formas de expresión" (p. 2). El autor también señala lo imprescindible que es la teoría para la caracterización y definición de los tipos de relato, por eso, por cuestiones prácticas, es necesario partir de un modelo y no partir de la cantidad de relatos que existen, porque, aunque utópico, no bastaría la vida entera si se pretende hacer una teoría a partir del análisis de todos los relatos.

La idea del autor es la de analizar el relato desde una teoría. Para ello, se necesitó del estructuralismo practicado por la lingüística que es "el modelo fundador del análisis estructural del relato" (1977, p. 6), y que comprende el análisis de la "frase" como el elemento principal para el estudio del relato, pues establece que "el discurso no tiene nada que no encontremos en la frase". Con esto, Barthes se refiere a que en toda frase (por su característica integral) existen unos "niveles de descripción lingüística" que son la fonética, lo fonológico, lo gramatical, lo contextual y que cada uno tiene sus propias características, pero su sentido está íntimamente ligado a su relación con los otros niveles de descripción. En resumen, estos niveles deben integrarse como estructura, (el fonema está dentro de la palabra y la palabra está dentro de la frase, por ejemplo), para comprender el sentido de la frase, o del discurso (que Barthes lo define como una gran frase).

En este sentido, Barthes propone puntualmente comprender el relato desde tres niveles, y esto a mi parecer es su gran aporte: el de las "funciones", el de las "acciones" y el de la "narración". Las "funciones" tienen que ver con la presuposición, para el autor, de que todo cuanto existe en el relato es funcional. "el

arte no conoce el ruido (en el sentido informativo del término): es un sistema puro, no hay, jamás hubo en él, unidad de pérdida, por largo o débil o tenue que sea el hilo que la une a uno de los niveles de la historia” (1977, pp. 14-15). Existen, a su vez, las “funciones cardinales” (llamadas también núcleos), son como las acciones claves y esenciales para la construcción del relato. “Para que una función sea cardinal basta que la acción a la que se refiere abra (o mantenga o cierre) una alternativa consecuente para la continuación de la historia, en una palabra, que inaugure o concluya una incertidumbre”. (1977, p. 19).

Asimismo, como otro elemento funcional, se encuentra la “catálisis”, que complementa la historia, es como el detalle, o los detalles, que ayudan a la descripción del relato, para hacerlo más inteligible y ayuda además a mantener atento al lector. “La catálisis despierta sin cesar la tensión semántica del discurso” (1977, p.2).

Los “indicios”, son acciones que se introducen en el texto como vehículo de transición entre los hechos, que ayudan al lector a ir develando lo que fue, lo que es y lo que vendrá, además de que permiten comprender el contexto psicológico y social de los personajes. “Los indicios tienen, pues, siempre, significados implícitos... implican una actividad de desciframiento: se trata para el lector de aprender a conocer un carácter, una atmósfera...” (1977, p. 22).

Por su parte, los “informantes” son datos claros, que sirven, al igual que la *catálisis* para proporcionar información, pero a diferencia de ella el lector no necesita un desciframiento pues no hay significados implícitos.

Los informantes proporcionan un conocimiento ya elaborado; su funcionalidad, como la catálisis es, pues, débil, pero no es tampoco nula... sirve para autentificar la realidad del referente, para enraizar la función en lo real: es un operador realista, y a título de tal, posee una funcionalidad indiscutible, no a nivel de la historia, sino a nivel del discurso. (1977, p. 22).

Una vez dada la explicación en relación con el primer nivel, el de las “funciones”. El nivel que sigue de las “acciones”. Como estas no existen en sí mismas sino que necesitan de un sujeto que las lleve a cabo, entonces el tema principal de esta etapa es el de los personajes. En oposición a los teóricos clásicos influenciados por Aristóteles, que subordinan el personaje a la acción, Barthes reconoce la evolución psicológica que ha tenido el personaje, y con ella su superioridad determinación sobre la existencia de la acción, explicando, además que tal concepto (el del personaje) no se limita sólo a las personas sino también a otros elementos que funjan como sujeto y que lleven a cabo la acción. Entonces, Barthes habla del “agente”. “No existe en el mundo un solo relato sin personajes o, al menos, sin agentes” (1977, p. 33).

Como parte de la comprensión de las acciones está la “secuencia”, que se refiere a una sucesión lógica de acciones. Lo interesante y lo que justifica su análisis es que una secuencia posee diversas opciones de acción que pueden cambiar el rumbo de la historia.

La secuencia comporta siempre momentos de riesgo y esto es lo que justifica su análisis: podría parecer irrisorio constituir en secuencia la sucesión lógica de los pequeños actos que componen el ofrecimiento de un cigarrillo (ofrecer, aceptar, prender, fumar); pero es que precisamente en cada uno de estos puntos es posible una alternativa y, por lo tanto, una libertad de sentido. (1977, p. 29).

Ahora bien, el sentido de los agentes realmente se adquiere cuando se les integra al tercer y último, nivel, el de la “narración”. En este nivel se integran todos los niveles anteriores para la composición del relato mediante la comunicación narrativa. Esta, a su vez, se refiere a los signos usados para formar el discurso: “Clasificación de los modos de intervención del autor, esbozada por Platón y retomada por Diómedes, codificación de los comienzos y los finales de los relatos, definición de los diferentes estilos de representación..., estudios de los puntos de vista, etc... hay que agregar también la escritura en su conjunto, pues su función no es transmitir el relato, sino exponerlo”. (1977, p. 44). La narración ayuda a dar sentido a

los otros niveles a través de la integración, y “su sentido lo adquiere del mundo, de los demás sistemas: sociales, económicos, ideológicos”. (1977, p. 45).

Una vez expuestos los puntos esenciales del relato mediante la teoría estructuralista de Roland Barthes, se hará un acercamiento a la teoría del cuento, y sus características mediante los análisis de Carlos Pacheco, Luis Alberto Linares y Julio Cortázar.

En un intento por realizar un abordaje racionalizado de la definición del cuento, Carlos Pacheco el cuento es...

Un objeto artístico cuyo grado de figuratividad puede variar, igual que en las artes plásticas, pero que guarda por lo común el hecho de ser esencialmente una historia- una cierta relación de representación o mimesis con alguno o algunos de los ámbitos de lo real. Esto incluye, desde el esfuerzo realista más depurado... hasta las fronteras más lejanas de lo imaginario, lo fantástico, lo onírico o lo objetual”.
(1997, p. 17).

Por su parte, el artículo “Algunos aspectos del cuento”, disponible en web, pero publicado en 1970 la revista *Casa de las Américas*, Julio Cortázar, define al cuento como el producto de una especie de momento mágico, de una idea que llega fugazmente y que se debe atrapar en ese momento, y materializarla a través de la escritura (Cortázar, 1970. Disponible en www.literatura.us).

En el artículo “Del cuento breve y sus alrededores”, disponible en la Web, pero publicado en 1969, en su libro *Último Round*, Cortazar considera que el cuento, “en última instancia, se mueve en ese plano del hombre donde la vida y la expresión escrita de esa vida, libran una batalla fraternal... y el resultado de esa batalla es el cuento mismo” (Cortázar, 1969. Disponible en www.literatura.us). Esta y otras maneras románticas de definir el cuento, dice Luis Barrera Linares (Pacheco y Barrera, 1997) que es producto del problema que se presenta cuando se intenta aprehender este género literario.

Pese a esta dificultad que se presenta al intentar racionalizar la definición del cuento como género literario (con la que están de acuerdo Pacheco, Linares y

Cortazar), también existen características del mismo que resaltan a la vista y que los tres autores abordan desde sus perspectivas particulares que no son tan alejadas una de la otra, estableciendo las siguientes: “la brevedad” (o longitud), “la significación”, “el efecto” (en el lector) y “el abordaje” de un solo tema. Al respecto, señala Cortázar que

El cuento parte de la noción de límite, y en primer término de límite físico... el cuentista se ve precisado a escoger y limitar un acaecimiento que sea significativo, que no solamente valga por sí mismo, sino que sea capaz de actuar en el lector como una especie de apertura hacia algo más allá del cuento mismo.(Cortázar, 1969. Disponible en www.literatura.us).

En cuanto a la longitud, el cuento debe ser breve, y esta brevedad no está precisamente determinada por el número de páginas. “Es necesario entender el sentido, la función de ser última de esta brevedad. Poe- refiriéndose a los aportes de Edgar Alan Poe al respecto, dice- comprendió la necesidad interna, y externa, estructural y Psicológica de la brevedad...por una razón fundamental: debido a esa especie de ley universal de la proporción inversa entre intensidad y extensión, según la cual todo lo breve puede ser intenso”. (Pacheco y Barrera, 1997. p. 19). La idea entonces, y según este planteamiento, es que el cuento pueda leerse, como se diría coloquialmente en Venezuela, “de una sola sentada”, para que el efecto (punto que se explicará más adelante) tenga la intensidad que el autor ha construido. La brevedad entonces está determinada por la necesidad de un impacto profundo en el lector.

Esta necesidad de crear un efecto impactante es la esencia del cuento, tiene que ver con la “significación”, y se logra mediante la estructuración de un discurso bien hecho, que va a permitirle al tema mismo traspasar esos límites físicos y entrar en el lector de una manera tan extraordinaria que hasta los relatos cotidianos puedan estremecerlo. “Un cuento es significativo cuando quiebra sus propios límites con esa explosión de energía espiritual que ilumina bruscamente algo que va mucho más allá de la pequeña, y a veces, miserable anécdota que cuenta”. (Cortázar, 1970. Disponible en www.literatura.us).

Cualquier persona puede tener una buena idea, incluso existen cuentos exitosos que manejan el mismo tema de cuentos que no llegaron a impactar al lector. Barrera Linares señala que “sin duda el cuentista debe esencialmente ser un buen narrador... debe incluir el dominio y el conocimiento (aunque sea intuitivo) de las técnicas formales y la función del relato breve. “El escritor del cuento debe entonces tener un criterio muy claro de la función estético comunicativa que el contexto socio-cultural les atribuye”. (Pacheco y Barrera, 1997, p. 37). Al respecto Cortázar hace énfasis en la importancia del tema, explicando que existen ciertos temas que, más allá de que pudieran ser extraños o no, producen una reacción mágica en el escritor. Incluso este autor afirma que la mayoría de los temas de los cuentos que ha escrito, no los ha escogido él, por el contrario, él ha sido escogido por ellos. Así, para él, la escogencia del tema viene de un momento cumbre, mágico, muchas veces inesperado, que necesita ser tomado al instante y convertido en cuento. Sin embargo, coincide con Barrera Linares en lo fundamental que tiene el conocimiento de los recursos literarios y narrativos. “ El tratamiento literario, la forma en que el cuentista frente al tema, lo ataca y sitúa verbalmente y estilísticamente, lo estructura en forma de cuento, y lo proyecta en último término hacia algo que excede el cuento mismo (Cortázar, 1970. Disponible en www.literatura.us).

Este tema es tocado por Barrera Linares cuando señala que todo buen cuento debe ir dirigido a un lector universal “Si hablamos de operatividad semántica, el cuento debe traspasar las perspectivas del tiempo y del espacio particulares. Su planteamiento apunta hacia lo universal, mucho más que la novela” (Pacheco y Barrera, 1997, p. 39). A esto yo agregaría lo que expone Barthes (1977) en relación con los relatos y es que es preferible un tema irreal al que el autor le de verosimilitud, que un tema real inverosímil.

Esa concepción instantánea es el inicio de la construcción del cuento, y así como llega de clara, así debe ser escrita. Y si es cierto que, como relato, el cuento tiene ciertas características generales que ayudan a definirlo como relato, existen características como la “catálisis” (explicada anteriormente en la teoría de Roland Barthes) que, según Barrera Linares, no figura dentro del cuento, debido a la esencia

breve de éste. “Sin duda, uno de los asuntos básicos relacionados con la longitud radica en que los mismos rasgos semánticos pertenecientes al cuento, ameritan de una presentación en pocas palabras, so pena de desvirtuar su objetivo. Así, ese recurso conocido como la catálisis parece más bien estar reservado a otras tipologías narrativas”. (Pacheco y Barrera, 1997, p. 35).

Como todo, por la misma esencia breve del cuento, y también para evitar desviar la atención del lector hasta tal punto de que la claridad el tema principal se vea amenazado, el autor no sólo debe evitar adornos innecesarios, sino que además debe desarrollar sólo ese tema, el escogido. “El cuentista...- señala Pacheco- a causa de la dimensión miniatura artística propia del cuento... concentra su atención con la mayor intensidad en un objeto reducido, cuidando del detalle, de la minuciosidad, de la precisión”. (Pacheco y Barrera, 1997, p. 20). Es menester resaltar que claridad y sencillez de tema y de redacción, no significan mediocridad, por muy sencillo que el lector sea. Julio Cortázar explica, en relación con los cuentos populares que los cuentistas a veces pecan por querer escribir un cuento tan popular que pierden la noción de comunicación y estilo narrativo. “Muchas veces, el lector, por más sencillo que sea, distinguirá instintivamente entre un cuento popular mal escrito y un cuento más difícil y complejo pero que los obligará a salir por un momento de su pequeño mundo circundante y les mostrará otra cosa” (Cortázar, 1970. Disponible en www.literatura.us).

La última característica que se ha tomado en cuenta para ir dilucidando este género literario es la que tiene que ver con el último actor del proceso, el receptor. Lo principal aquí es hacer que el cuento llegué al lector y le produzca ese efecto impactante que el autor precisó al momento de su concepción. Todas y cada una de las características mencionadas en párrafos pasados van a evitar que el lector se aburra o se disperse. Porque, según señala Barrera Linares, es posible que el lector se acerque al cuento precisamente porque “busca en ellos instauración de estados momentáneos de escapatoria” (Pacheco y Barrera, 1997, p. 38), y si su objetivo no es logrado, pues toda la esencia del cuento se esfuma.

Otros elementos también son necesarios para mantener al lector atento. Uno de ellos es, según Barrera Linares, el que tiene que ver con “las primeras palabras”, pues estas deben ser el gancho principal, el que va a hacer que el lector se interese por ver de qué va el cuento. “Se deduce allí que el éxito de un cuento con el receptor depende fundamentalmente de que su efecto cautivante comience en las palabras que lo inician y, por supuesto, perdure hasta su línea final” (Pacheco y Barrera, 1997, p. 38).

En relación con esa necesidad de captar y retener la atención del lector, Carlos Pacheco plantea el uso de lo que él llama “recursos de intensificación”: la “intriga”: que es “la construcción gradual de una expectativa al plantea una situación problemática de cuya resolución justa, ingeniosa, inesperada... pende a menudo la vida del texto cuentístico” (Pacheco y Barrera, 1997, p. 25); a esto le sigue el elemento “sorpresa”, tiene que ver con la resolución de la intriga, que debería mover al lector, pues si este se consiguiese con un desenlace que se ha venido imaginando, la sorpresa no sería tal, lo que puede producir en el receptor, una sensación de “frustración, desencanto y- en consecuencia- de falta de efecto” (1997, p. 25).

Para lograr la “intriga” y la “sorpresa”, Carlos Pacheco explica que se puede “dosificar la información”, “las falsas pistas y el cultivo de la ambigüedad, los cuales, por distintas vías ayudan a acentuar el interés del lector”. A esto yo agregaría el uso de los llamados “indicios”, propuestos por Barthes (Explicado en líneas atrás), en donde se van dejando ciertas pistas para que el lector vaya, con esa ayuda, ir comprendiendo y reconstruyendo los hechos los hechos. Y, también se debe hacer un buen uso de “las inagotables posibilidades del lenguaje y de la composición narrativa” (Pacheco y Barrera, 1997. p. 26), porque de qué vale una buena historia sin un buen narrador.

Viniendo de lo general a lo particular, entramos en lo que es específicamente el cuento infantil. La principal característica, por deducción, es que está dirigido a los niños, según su edad. Frente a la literatura infantil muchos teóricos se han preguntado si es necesario realizar obras dirigidas específicamente a los niños, cuando ellos pueden leer cuentos para adultos y pueden comprenderlos. Frente a esto, otros teóricos, artistas y pedagogos defienden fervientemente la construcción de una

literatura dirigida a los niños. En su libro *La literatura infantil* (1982) señala que “si partimos del hecho indiscutido de que la psicología infantil es distinta a la del adulto y que cada cual exige así una adecuada nutrición, lo lógico sería aceptar sin reticencias la existencia de esta forma literaria acomodada a la psique infantil” (p 14).

En un Encuentro nacional de literatura infantil, realizado y publicado en 2006 por La Casa nacional de las letras, Mireya Tabuas, hace una reflexión crítica, y, desde un punto de vista personal, asertiva en torno a la Literatura infantil, pues explica que este género debe ser una forma de acercar al niño al mundo que lo rodea, debe reflejar sus inquietudes, sus necesidades, sus problemas, sus tristezas y alegrías.

Creo que la literatura infantil es un espacio para la representación, la ficcionalización, la revelación de sí mismo, para lo lúdico y también para lo doloroso, para el miedo, para la felicidad y la infelicidad. Para la vida. Incluso para la muerte. Y un libro es para tenerlo al lado, para que sea tu pana. (2006, p. 69).

Mientras ella, y otros amantes de la buena literatura infantil, sí la consideran literatura, cuando es buena, existen otros más que la mantienen bien limitada y hasta subestimada con el claro adjetivo “infantil”, dice Tabuas que muchas veces con razón, porque existen autores que no conciben cuál es la verdadera razón de ser de este género, y por eso la desvirtúan contando historias cursis y bien alejadas del mundo del niño, como “niñas lunas que van al encuentro de nubes que han caído del cielo”. (2006, p. 69).

En relación con las edades y los cuentos, el escritor chileno Manuel Peña Muñoz, en su libro *Alas para la infancia: Fundamentos de literatura infantil* (1996), explica cuatro estadios por edades según los gustos de los niños:

- **El primer estadio**, se prolonga hasta los seis años “el niño manifiesta un gusto por las rimas sencillas, los versos del folclore infantil, las canciones de cuna, los trabalenguas fáciles, las retahílas para reír y jugar con las palabras”. En esta etapa el niño se interesa por los cuentos de hadas, como un mundo mágico, y por los cuentos que les enseñan los tipos de animales. Todos acompañados de lecturas sencillas y divertidas. (Peña, 1996, p. 26).

- **El segundo Estadio**, entre seis y nueve años: el interés del niño de aleja de lo fantástico y se inclina hacía las historias que le muestran el mundo del que es parte, “pero a pesar de todo, el aventurismo heroico de los personajes puede seguir montado sobre lo maravilloso y discordante” (Peña, 1996, pp. 26- 27).
- **El tercer estadio**, va desde los nueve hasta los trece años. Aquí “se produce una conversión del dinamismo heroico infantil en el héroe adulto” (Peña, 1996, p 27), es decir que esos actos maravillosos el niño los asocia a la edad adulta, interesándose entonces por personajes como Superman, Batman, etc.
- **El cuarto**, y último, estadio, se sitúa en la adolescencia, y es la etapa en donde el interés se dirige hacia el mundo real y las acciones posibles. Los héroes son de carne y hueso, con miedos y fracasos; les gustan temas como el de las relaciones amorosas, las realidades sociales, los procesos históricos. “También se da el interés por los libros de fantasía, pero escrito con seriedad y profunda filosofía” (Peña, 1996, p 27).

En este sentido, según la edad, el escritor va a definir cuáles de los recursos explicados anteriormente va a usar para escribir literatura infantil, específicamente el cuento infantil.

4.2 La literatura infantil venezolana

4.2.1 Breve reseña

La Literatura Infantil venezolana nace aproximadamente a finales del siglo XIX, como una forma didáctica y escolar, en donde se ayudaba al niño a aprender a leer, y se le daba lecciones de ciudadanía, moral, deberes y derechos, hasta que, según expuso la escritora e investigadora Rosario Anzola, en un Encuentro nacional de literatura infantil, realizado y publicado en 2006 por La Casa nacional de las letras, aparece el escritor Amenodoro Urdaneta, para dar un giro a la concepción que se tenía de la literatura infantil, con su obra *El libro de la infancia: por un amigo de los niños* (1865), en donde el autor señala que la ocupación de este género es la de acercarse de manera amigable a los niños. De allí que comienza la literatura infantil venezolana a estar inmersa en la discusión, que no ha llegado a su final, sobre si se

puede considerar literatura. Unos dudan, otros niegan rotundamente, y otros apuestan a una literatura infantil de calidad, tal y como lo expresa Mireya Tabuas, junto a autores e investigadores como Rosario Anzola y Avilio González.

Expone Anzola que independientemente de estas discusiones en torno a la literatura infantil, ella funge, o puede y debe fungir, como reflejo de las vivencias del niño, impulsando el desarrollo de su imaginación, de su percepción de lo estético, en fin, educando su sensibilidad. (2006, P.72).

Ya para el siglo XX comenzaron a aparecer autores como: Luisa Silva, Morita Carrillo, Ana Hernández, Conchita Osío, Blanca Arias, Rafael Rivero, Rafael Olivares, Irma de Sola, Carmen Bencomo, Alarico Gómez, Lola de Angeli y Manuel Rugeles. Para el momento era difícil conseguir textos que hablase sobre la literatura infantil en Venezuela.

En 1978 se creó la Asociación Venezolana de Literatura Infantil y Juvenil (AVELIJ), orientada a impulsar investigaciones sobre el tema dentro del contexto venezolano, y en 1979 la celebración del Año Internacional del Niño, fue propicio para promover debates, foros, seminarios, a donde acudieron no sólo escritores, sino ilustradores, editores, periodistas, bibliotecarios e inclusive niños.

Así sucesivamente, las discusiones, investigaciones y novedades sobre la literatura infantil comenzaron a tomar forma de grupos de trabajos, de seminarios en universidades, de encartes en periódicos. Rosario Anzola hizo una investigación sobre los últimos cincuenta años de la literatura infantil venezolana, en donde se apoyó del investigador Efraín Subero, de Velia Bosch, Jesús Rosas Marcano, Aquiles Nazon, Mariela Arvelo, entre otros escritores.

A partir, aproximadamente, de los años ochenta, comenzaron a desarrollarse con empeño los fundamentos de la teoría de la literatura infantil venezolana, a manos de investigadores como Cósimo Mandrillo, Carlos Noguera, Aurora La Cueva, Cecilia Cuestas, María Lázaro, María Elena Maggi, entre otros no menos importantes.

En su libro *Introducción a la Literatura Infantil: Fundamentación Teórico-crítica. (I)* (1995), Griselda Navas hace una comparación interesante entre la verdadera y la falsa literatura infantil, exponiendo que: la literatura infantil concibe al niño como un ser social, que se desarrolla dentro de un contexto sociocultural, mientras que la pseudo literatura ve al niño como un ser aislado de toda realidad socio-cultural. Asimismo, el mensaje de la verdadera literatura infantil está estructurado como un discurso literario, mientras que en la pseudo literatura existe un mensaje didáctico y moral. La literatura infantil no sólo se maneja en el ámbito comercial y en los cuentos para niños, sino que se puede conseguir en otro tipo de libros, dirigidos a adultos o a adolescentes. En cambio, la mala literatura infantil se maneja dentro del mundo de la comercialización y el mercadeo, con publicaciones empastadas y con cantidades de dibujos a todo color.

Igualmente, Navas señala que la verdadera literatura infantil ayuda al desarrollo artístico, cognoscitivo e imaginativo del niño, así como del pensamiento crítico, mientras que la pseudo literatura infantil a parte de obviar todo esto, usa un discurso “bobalizante” que hace notar la subestimación que tiene acerca de las capacidades del niño. (p. 40).

En este sentido, la historia de la literatura infantil ha tenido obstáculos tanto externos, por quienes son creen en ella, como internos, por aquellos que creen que, al escribirla, un discurso moralista reflejado en un cuento, puede ayudar al desarrollo de un individuo sano y capaz de enfrentar con alto sentido crítico la realidad que lo circunda. Sin embargo, y se considera esto lo más importante, es que ya existe una alta conciencia de esta situación, y se han tomado acciones contundentes que están presentes en las investigaciones y en los cuentos mismos.

4.2.2 Editoriales

El sector editorial influye positiva o negativamente sobre los textos infantiles. Mireya Tabuas señala que uno de los obstáculos puestos a la hora de presentar al niño una literatura infantil acorde con sus vivencias, es el tema de las editoriales, que, en

muchas ocasiones, consideran que al niño deben dárseles clases de moral y buenas costumbres, casi como volver al inicio. Entonces limpian al texto de palabras y situaciones que ellos consideran inapropiados. Esto lo hacen incluso con los cuentos indígenas. Una vez revisado con lupa, proceden a plasmar esas maravillosas historias en un libro con tapa dura y muchos colores. “Porque hay quien dice que hay que hacer libros para los papás que los compran,, para los colegios que los ponen en la lista de útiles escolares, para el Ministerio de Educación que los exige en el programa escolar. No para los niños. Para los niños nunca”. (2006, p. 68). Con esta opinión, no en vano, Tabuas establece la gran influencia de las editoriales sobre la calidad o marginalidad de las historias.

Avilio Gonzalez, en el *Encuentro Nacional de Literatura Infantil* (2006), explica que además de tener influencia directa sobre el texto, las grandes editoriales también marcan pautas en la producción y distribución de libros infantiles, en donde se le da más cabida a traducciones. Por otra parte de, realizan pocos concursos y premios, dentro de los que se encuentran: el premio de la Fundación Cultural Barinas, el Canta Pirulero del Ateneo de Valencia y el Salvador Garmendia de Playco Editores. Asimismo, hay iniciativas de editoriales un poco más pequeñas como El perro y la rana, Caminos del Sur, y Colección Primera Edición de Monte Ávila. Otra editorial importante es Ediciones Ekaré, que ha asumido no sólo la edición de obras de escritores venezolanos, sino también la recopilación de cuentos y leyendas populares, entre las que se destacan las escritas por Rafael Oramas, Pilar Almoína, Aquiles Nazoa, entre otros. Estas recopilaciones se unen a las de las narraciones indígenas. Otras editoriales que a partir de los años noventa han dado a conocer historias de escritores venezolanos, han sido Nuestra Señora de América e Isabel de los Ríos.

González señala que existen otros intentos para incentivar el desarrollo de escritores, pero no llegan a mucho. “No pasan más allá de un sinfín de publicaciones de poca calidad literaria, y que bajo la vieja conseja de que se vende y eso es lo importante, o bien la que dice, Bueno, es su primer libro”. (2006, p. 81)

CAPITULO V

Gato encerrado en los estadios de Jean Piaget

Jean Piaget es uno de los teóricos más importantes en el plano de la evolución del pensamiento infantil pues demostró que el niño tiene maneras de pensar específicas que lo diferencian del adulto. Sus teorías se basan en el análisis del comportamiento infantil mediante ciertos experimentos, en donde se ponía al niño, según la edad, a interactuar con objetos o a hacer entrevistas cuidadosamente aplicadas.

A partir de sus investigaciones, Piaget propone varios estadios o períodos de desarrollo, que marcan la aparición de estas estructuras sucesivamente construidas:

- **Estadio de los reflejos**, o montajes hereditarios, así como de las primeras tendencias instintivas (nutrición) y de las primeras emociones.
- **Estadio de los primeros hábitos motores** y de las primeras percepciones organizadas, así como de los primeros sentimientos diferenciados.
- **Estadio de la inteligencia sensorio-motriz** o práctica (anterior al lenguaje), de las regulaciones afectivas elementales y de las primeras fijaciones exteriores de la afectividad. Estos primeros estadios constituyen el período del lactante (hasta aproximadamente un año y medio a dos años, es decir, antes de los desarrollos del lenguaje y del pensamiento propiamente dicho).
- **Estadio de la inteligencia intuitiva**, de los sentimientos interindividuales espontáneos y de las relaciones sociales de sumisión al adulto (de los dos años a los siete, o sea, durante la segunda parte de la "primera infancia").
- **Estadio de las operaciones intelectuales concretas** aparición de la lógica, y de los sentimientos morales y sociales de cooperación (de los siete u ocho años a los once o doce).
- **Estadio de las operaciones intelectuales abstractas**, de la formación de la personalidad y de la inserción afectiva e intelectual en la sociedad de los adultos (adolescencia).

Piaget expone que el ser humano desde que nace hasta su adolescencia, porque hasta allí van sus estudios sobre la evolución cognoscitiva, va creando estructuras

necesarias para comprender el mundo que lo rodea, y para mantener un equilibrio y aprender herramientas que le permitan en la edad adulta seguir comprendiendo y enfrentando el mundo. Porque, en fin, existe un sujeto y un objeto.

Cada estadio es necesario para que el siguiente se desarrolle, es decir que poseen un orden de sucesión, y que no se puede hablar de una edad específica en todas las sociedades. Si bien Piaget defina las edades comprendidas dentro de las cuales se desarrollan los estadios, él sólo se basa en la población de niños a los que estudió. Entonces se habla de un niño universal, porque los estadios están presentes, pero evolucionan según los factores biopsicosociales. En el libro *Los estadios en la psicología del niño* (1970), Jean Piaget y Henri Wallon, explican que esa evolución “depende de la experiencia anterior de los individuos y no solamente de su maduración, y, sobre todo, depende del medio social, que puede acelerar o retrasar la aparición de un estadio, o inclusive, impedir su manifestación”. (p. 42).

Otro elemento clave en la teoría evolutiva de Piaget es que cada estructura construida va a formar parte de la siguiente estructura. “Por ejemplo, las operaciones concretas formarán parte integrante de las operaciones formales, en el sentido de que estas últimas constituirán una estructura nueva, pero descansando en las primeras en carácter de contenido” (Piaget y Wallon, 1970, p. 42).

Cuando Piaget habla de la inteligencia, la describe como la capacidad que tiene cada individuo para adaptarse a situaciones nuevas, lo que supone una constante construcción de estructuras. El autor plantea tres conceptos: la acomodación, la asimilación y la adaptación, todos procesos fundamentales e indisolubles en la formación de las estructuras de la evolución. Para ello, es importante establecer que existen dos elementos claves, el sujeto y el objeto, el primero es el niño o adolescente, y el segundo es el medio ambiente, yo diría que es el conjunto de objetos, seres humanos y situaciones con las que el niño se interrelaciona. Entonces, la asimilación tiene que ver con la comprensión o la capacidad de respuesta que dé el individuo frente a una circunstancia, es la asimilación del mundo que lo rodea. Este término viene directamente de la biología, porque además recordemos que Jean Piaget es biólogo. Este investigador plantea un interesante ejemplo en una entrevista

publicada por Jean Claude Bringuier, llamada *Conversaciones con Piaget* (1977). “Un conejo que come col no se convierte en col; la col se convierte en conejo, esa es la asimilación” señala Piaget. (p. 83). Esta respuesta que va a dar el niño tiene que ver con su momento evolutivo, con lo que está aprendiendo, con el estadio en el que se encuentre. Un niño de dos años no respondería de la misma manera que un niño de siete años, a menos que el niño de siete años esté ubicado en el estadio del niño de un año, es decir que su desarrollo evolutivo allá ido demasiado lento. Por otro lado, el esquema de la asimilación es general, es decir se aplica a una circunstancia, y el niño tiene que adecuar esa asimilación a otras circunstancias.

En este sentido, no puede haber asimilación sin acomodación, que tiene que ver con la modificación del esquema de la asimilación para acomodarlo a la circunstancia en particular que está viviendo el niño. Un ejemplo de ello es el siguiente:

Tome un bebé que acaba de descubrir la posibilidad de coger lo que ve, y bien, todo lo que ve, en adelante, es asimilado a los esquemas de aprehensión, es decir que se convierte en un objeto para aprehender, en un objeto para mirar o en un objeto para chupar. Pero si toma un objeto grande y necesita las dos manos, o un pequeño objeto que puede aferrar con los dedos de una sola, modifica el esquema de aprehensión. (Bringuier, 1977, p. 83).

Cuando el bebé aprende a tomar el objeto, lo asimila, y cuando aprende a tomar cualquier objeto según su tamaño, esa asimilación aprendida la acomoda a la circunstancia, al nuevo objeto. La asimilación está determinada por el sujeto, mientras que la acomodación está determinada por el objeto.

Existe entonces un equilibrio entre la asimilación y acomodación, llamado adaptación, aunque Piaget prefiera llamarlo equilibración para presentarlo como un proceso y no como un hecho estable. “hay un acto de equilibración porque los dos no se perjudican uno al otro, por el contrario, se respaldan”. (Bringuier, 1977, p. 85). El equilibrio es el ajuste de la conducta, y el ser humano siempre está en proceso de equilibración pues el universo del objeto es infinito. Este proceso se da

constantemente para la formación de las estructuras del pensamiento, que, a su vez, forman los estadios.

Una vez explicado todo lo anterior, se pasará a desarrollar el estadio de las operaciones intelectuales concretas, que es el que se usará para explicar el público infantil al que va dirigido el guión animado de *Gato encerrado*, más adelante se explicarán las razones.

El estadio de las operaciones concretas, se forma alrededor de los siete años hasta aproximadamente los once o doce años, es aplicable directamente al objeto, y según Piaget (1977) “se definen como acciones interiorizadas o interiorizables, pero reversibles” porque se desarrollan en los dos sentidos, como la suma o la resta. (Bringuier, p. 56).

Cuando se habla de acciones reversibles, tiene que ver con la capacidad del niño para analizar situaciones, y volver al principio de ellas y también para analizar diferentes situaciones, como se diría de manera sencilla, de atrás para adelante y de adelante hacia atrás. La cuestión es, que el niño, luego de analizar situaciones, tiene la capacidad de volver al origen de ellas.

Entonces, en esta etapa el niño tiene la capacidad de organizar su pensamiento en relación con la situación o el objeto que analiza, pero, con una única condición, que tal objeto o situación deben permanecer delante de él, en el instante del análisis, por eso se llaman operaciones concretas, pues se remiten directamente al objeto.

Uno de los experimentos de Piaget fue tomar dos bolas de pasta (una especie de plastilina), del mismo tamaño, y mostrárselas a una niña de seis años, frente a lo que la niña señaló que las dos bolas eran del mismo tamaño, sin embargo, cuando a una de las bolas se le transformó en un bastón, todo frente a la pequeña, esta decía que el bastón contenía más pasta, por ser más largo, que la bola. Si esta experiencia se hubiese hecho con un niño de siete años, este hubiese tenido la capacidad de comprender que sea un bastón, o una bola, u otra forma, ambos pedazos seguirían teniendo la misma cantidad de pasta. ¿Por qué? Por lo que se había hablado acerca de que el niño en el estadio de las operaciones concretas tiene la capacidad de analizar objetos o situaciones que estén frente a él, y comprenderlas desde su origen hasta su

final, y desde el final a su origen. El niño comprende que la sustancia se conserva, y al final de esta etapa, comprende se van integrando el concepto de peso y d volumen. Toda esta capacidad de análisis implica, indudablemente la aparición de la lógica.

El Guión adaptado que se realizará en este trabajo de grado estará dirigido a los niños a partir del estadio de las operaciones concretas, que van aproximadamente de siete (7) u ocho (8), a once (11) años de edad, pues es en este momento cuando, entre otras cosas se desarrolla la lógica, elemento fundamental para que el niño, no sólo comprenda la historia de Gato encerrado, sino para que, además lo disfrute.

Este guión también va dirigido a un niño universal, no sólo porque se maneja dentro de los estadios de Piaget que se considera aplican para niños de cualquier sociedad, sino que además la historia narra y describe situaciones y hechos que no están rigurosamente circunscritos dentro de una cultura y un lugar específico, aunque pueden haber elementos que de alguna manera remitan a la sociedad venezolana debido a que tanto la escritora del cuento como la tesista viven dentro de la misma cultura, sin embargo esto no es algo que se acentúe en el guión.

El guión de *Gato encerrado* narra la historia de un niño, Camilo, y la búsqueda de su gato, F16, que él cree perdido porque tiene dos semanas que no lo ha visitado. Para encontrarlo, el pequeño organiza una lista de los posibles los culpables de la desaparición del gato, describiendo a seis sospechosos. Mientras entrevista a los primeros cinco, se da cuenta, entre otras cosas, que ellos también buscan a sus gatos, que dejaron de visitarlos al mismo tiempo que F16 dejó de visitar a Camilo. Al final, el niño descubre, junto al sexto sospechoso, su hermana, que no son seis gatos los desaparecidos, es uno, y es hembra. La gata no estaba perdida, estaba recién parida y por esa razón descansaba, insospechadamente, con sus siete gatitos en el cuarto de su hermano menor.

En este sentido, y como puede observarse, no es una historia con un desarrollo sencillo, ni para un bebé, ni para un niño menor de siete años que todavía no maneja la lógica, por lo que podría aburrirse o simplemente podría no comprender nada, y en realidad lo gracioso y a la vez hermoso de esta historia es la resolución del conflicto. El espectador tiene que tener la capacidad de ir dilucidando, junto a Camilo, mediante

los indicios, o pistas que se van dejando a lo largo del cortometraje, qué es lo que sucede con tantos gatos desaparecidos. Y al final debe reconstruir la historia de F16, Hamburguesa, Diablo, Amorcito cuchi cuchi, Muñeco, Santo y Hechicero.

CAPITULO VI

El guión cinematográfico desde la visión de Comparato

6.1 Definición de guión

El guión cinematográfico es la pieza clave para la realización de una película, porque es el que orienta el trabajo fílmico que se llevará a cabo. Un ensayo de Silveira, publicado en el libro *Desde las tierras de José Martí: estudios lingüísticos y literarios* (2001), de Carmen Morenilla y María Jiménez define al guión como “La pieza literaria que constituye el elemento primario en el cine”. Para esta autora existen dos tipos de guión “El original, concebido únicamente para ser llevado a la pantalla; y el guión adaptación, que puede realizarse en versión libre o fiel de su fuente literaria, según las aspiraciones, criterios, posibilidades o intereses estético-imaginativos de los autores del 7mo arte”. (p. 167)

Señalan Gemma Pujals y Celia Castro en el libro *Cine y literatura: relación y posibilidades didácticas* (2001), que la realización del guión tiene que ver con lo que se desea hacer. “Tenemos directores cinematográficos que en ocasiones son sus propios guionistas, y piensan las historias específicamente para ser llevadas a la pantalla”, algunos ejemplo de ello son: Almodovar, Armendáriz, Benigni, Woody Allen, Quentin Tarantino, Amenabar. Todos ellos manejan la producción escrita y la cinematográfica. (p. 19),

Entonces, el guión cinematográfico viene a ser la descripción detallada de todos los elementos visuales y auditivos que se mostrarán en la obra, esto, por supuesto, incluye las escenas, las acciones y diálogos de los personajes, las características del ambiente, la música. El Guión literario debe dar luces de todo esto, y el guión técnico debe definir los movimientos de cámaras y los planos, es decir, la captación de la información explicada en el guión literario. Doc Comparato, en su libro *De la creación al guión* (1988), señala que un bueno guión no determina una obra de calidad, pero sí determina la posibilidad de que haya una obra.

Comparato (1988) explica que el guión tiene tres elementos fundamentales: el Lógos (razón), que es el discurso; el Páthos (sentimientos), que tiene que ver con el

drama que mueve las acciones de los personajes y la historia misma; y el Ethos (ética), que es el significado último de la historia, su razón de ser.

En relación con el guionista, Comparato define su oficio mediante las palabras de Jean Claude Carrière quien señala que “el novelista escribe, mientras el guionista trama, narra y describe” (1988, p. 18). Esto sugiere la gran responsabilidad que tiene el guionista para que una obra se lleve a cabo.

6.2 Etapas del guión según Comparato

La realización de un guión necesita cierta disciplina y el respeto íntegro de sus etapas. No debe prescindirse de ninguna, y además deben ser claras en su redacción y en su contenido, para que a la hora de la grabación, no existan ambigüedades ni problemas. En este sentido Comparato describe de manera sencilla y completa las etapas del guión cinematográfico, que son: la idea, el conflicto, los personajes, la acción dramática, el tiempo dramático y la unidad dramática.

- **La idea:** es el comienzo de todo lo que vendrá luego, y el fundamento del guión. Comparato, basándose en el Cuadro de ideas de Lewis Herman, propone seis maneras de encontrar una idea: la idea seleccionada, proviene de las experiencias personales del individuo; la idea verbalizada, es la que nace de las experiencias que escuchamos de otras personas; la idea leída, es la que proviene de la lectura de un libro, una noticia, un artículo, un folleto, entre otros; la idea transformada, es aquella que surge de la idea de otra persona, aquí Comparato se preocupa por explicar que no tiene nada que ver con un plagio pues “el plagio es la transcripción *ipsis litteris* de partes de una obra, mientras que la idea transformada consiste en utilizar la misma idea pero de otra manera” (Comparato. 1988, p. 63); la idea propuesta, es una idea por encargo, que otro plantea para que sea desarrollada, y, por último está la idea buscada, es aquella idea buscada en las necesidades del mercado.
- **El conflicto:** es el enfrentamiento que se da entre los personajes, y que permite que la acción se vaya dando. Existen los conflictos con fuerzas humanas (los personajes contra grupos de personas o individuos), con fuerzas no humanas

(fuerzas sobrenaturales como espíritus, o fuerzas que escapan de las manos del hombre, como los terremotos), y con fuerzas internas (los conflictos de los personajes con ellos mismos). Existe un conflicto principal que mueve la historia, llamado *Story line*, que debe contener puntualmente la presentación, el desarrollo y la solución del conflicto.

- **Los personajes:** son los que realizan las acciones que van a dar forma al film, los que mueven el conflicto. Comparato señala que son ellos (los personajes) los que le sustentan el peso de la acción.
- **La acción dramática:** es la manera en la que vamos a contar la historia, es el cómo. Esto se hace mediante la división del argumento en escenas bien descritas. Aquí todavía no hay diálogo.
- **El tiempo dramático:** es el tiempo dado a cada una de las escenas de la acción dramática. Aquí se insertan los diálogos y las acciones de manera detallada. El tiempo dura lo que dura cada escena en abrirse, desarrollarse y cerrarse.
- **La unidad dramática:** es la escena y tiene que ver ya con el guión técnico, pues para el momento de grabar se usa la unidad dramática para llevar a la realidad el guión.

CAPITULO VII

Gato encerrado: de la literatura al gui3n animado

A continuaci3n se llevar3 a la pr3ctica aquella teor3a expuesta, necesaria para el desarrollo del la adaptaci3n del cuento Gato encerrado a gui3n de cortometraje animado.

7.1 La idea

Puesto que se har3 la adaptaci3n del cuento Gato encerrado, original de Mireya Tabuas, la idea de este gui3n es la llamada por Comparato **idea le3da**.

7.2 El conflicto

En el gui3n de Gato encerrado, el conflicto es el del **personaje con una fuerza humana**, debido a que es el ni3o, con valent3a, debe enfrentar a cada uno de los sospechosos para saber d3nde est3 su gato.

7.3 Los personajes

En el cuento Gato encerrado, son nueve los personajes que realizan las acciones, y todos son fundamentales para el desarrollo de la historia, no se puede prescindir de ninguno debido a que: siete personajes representan, cada uno, un d3a a la semana; luego, est3 el personaje principal, La Gata, y el personaje que realiza todas las acciones, Camilo. En este sentido, esos siete sospechosos van a ir dando indicios para que se lleve a cabo la resoluci3n del conflicto.

Camilo (lunes)

Dimensión física

Rasgo fundamental:

Camilo pone a prueba su valor buscando a su gato a toda costa, por encima de cualquier obstáculo externo e incluso interno.

Edad: 8 años

Descripción física: 1,35 de altura, pesa 30 kilos, es blanco pálido, cabello negro, ojos negros grandes y hundidos, pestañas cortas, cejas negras no tan pobladas, labios finos, piernas largas, orejas grandes, dientes completos, pero le falta mudar los colmillos.

Apariencia: Siempre usa pantalones cortos (Shorts), azul oscuro y camiseta de rayas horizontales rojas y blancas. Sus rodillas tienen rasguños de tantas veces que se ha caído jugando.

Dimensión social

Clase social: media

Educación: estudiante de tercer grado en una escuela privada.

Religión: católica

Nacionalidad: venezolana

Hobbies: jugar al detective, dibujar, pintar y ver televisión

Familia: es el hermano del medio, tiene una hermana de once años y un hermanito de cinco años. Sus padres son divorciados y viven con su mamá.

Mascotas: tiene un gato, llamado F16, a quien le tiene mucho cariño, y lo ve una vez a la semana, sin falta.

Dimensión Psicológica

Autoestima: es alegre, creativo e ingenioso, pues ha tenido mucho estímulo por parte de sus padres, a pesar del divorcio de ellos.

Habilidades: es muy talentoso, le gusta mucho dibujar, pintar y jugar, y lo hace bien.

Defectos: está muy metido en sus fantasías y tiende a enrollar situaciones dándoles argumentos fantásticos.

Miedos y temores: su mayor temor es que su mamá le consiga su gato y lo eche a la calle.

La Mamá (viernes)

Dimensión física

Edad: 38 años

Descripción física: 1,67 de altura, pesa 69 kilos, es blanca pálida, cabello negro, ojos negros grandes y hundidos, pestañas largas, cejas negras no tan pobladas porque se las saca, labios finos, piernas largas, orejas pequeñas, tiene ojeras que no se preocupa por ocultar porque son parte de ella. Es de piernas gruesas, caderas y pompas pronunciadas.

Apariencia: usa un vestido vinotinto que le hace ver la forma de su cuerpo, pero no le queda ni holgado ni apretado, sino normal. Se maquilla poco, sin embargo nunca sale sin haberse echado rimel en las pestañas para resaltar sus grandes ojos, y de vez en cuando se pinta los labios con brillos suaves.

Dimensión social

Clase social: media

Ocupación: es maestra de primaria, en la misma escuela privada en la que estudian sus hijos. Su sueldo no es mucho, pero el ex esposo la ayuda con los gastos.

Educación: estudió educación en la Universidad Central de Venezuela, e hizo un postgrado en psicología infantil.

Religión: católica

Nacionalidad: venezolana

Inclinación política: centro izquierda.

Hobbies: leer libros de Agatha Christie y Edgar Allan Poe, pero sobretodo, compartir con sus tres hijos: los lleva al parque, ven juntos televisión y juego con ellos siempre que puede.

Familia: Lleva tres años divorciada de su esposo con quien tiene buena relación, a pesar de las peleas que tuvieron cuando estaban divorciándose. Tiene tres hijos, Ruperto (5), Camilo (8) y Rosalinda (11). Tiene dos hermanas, una mayor (54) y una menor (26), su padre falleció quince años atrás y su madre (72)

es costurera y vive cómodamente de la pensión de ella y la del esposo, junto a su hermana pequeña.

Mascotas: aunque sus hijos creen que a ella no le gustan las mascotas porque ensucian y hacen desastre. Ella tiene un gato que la visita una vez a la semana, pero sus hijos no saben nada.

Dimensión Psicológica

Autoestima: es una mujer satisfecha con de los logros que ha tenido, a pesar de su fracaso matrimonial, pero se siente muy sola pues después de su divorcio se ha dedicado plenamente al trabajo y a sus hijos, y no ha conocido a alguien que llene sus expectativas: que la quiera, la respete, y que sea un buen padre para sus hijos.

Vida sexual: pasiva, pues desea estabilidad y no ha encontrado a la persona indicada.

Actitud frente a la vida: es emprendedora y culta, enfrenta los fracasos con ánimo, y con la

idea de que siempre las cosas mejoran.

Habilidades: sabe cómo manejar los temores de los niños, sus alegrías y tristezas, es buena pedagoga incluso con sus hijos. Cocina muy rico.

Defectos: a veces es sobre protectora, se exige mucho a sí misma y a los demás.

Miedos y temores: teme no tener el tiempo suficiente para dedicarle a sus hijos, y no darles una buena crianza.

Rosalinda, la hermana más fea del mundo (miércoles)

Dimensión física

Edad: 11 años

Descripción física: 1,45 de altura, pesa 47 kilos, es blanca pálida, de cabello castaño oscuro, ondulado y largo, ojos verdes pequeños (se parece totalmente a su padre), pestañas largas, cejas castañas pobladas, labios finos cachetes gordos, piernas largas, orejas grandes, es delgada pero no flacuchenta, tiene buena masa corporal.

Apariencia: vestido rosado, con un gran lazo en su cabeza, zapatos de color lila con medias blancas.

Dimensión social

Clase social: media

Educación: estudia sexto grado en la escuela privada a la que asiste su hermano.

Religión: católica

Nacionalidad: venezolana

Hobbies: juega muñecas con sus amigas, lee cuentos de detective para su edad porque se divierte intentando resolver los misterios ella misma, y le gusta ayudar a su mamá en las cosas del hogar.

Familia: es la hermana mayor de Camilo y de Ruperto. Sus padres son divorciados.

Mascotas: tiene un gato que la visita una vez por semana y juega con ella un rato.

Dimensión Psicológica

Autoestima: es alegre, se lleva bien con las personas adultas, es muy conversadora, observadora y analítica.

Habilidades: es buena analizando situaciones.

Defectos: es dramática y le gusta controlar a sus hermanos.

Miedos y temores: le teme a los fantasmas.

Ruperto

Dimensión física

Edad: 5 años

Descripción física: 1,30 de altura, pesa 25 kilos, es blanco pálido, de cabello corto, castaño oscuro, ojos marrones no tan grandes (es una mezcla entre su madre y su padre), pestañas largas, cejas castañas pobladas, labios finos, orejas grandes, piernas largas, es delgado y sus dos dientes delanteros son bastante llamativos por el tamaño en comparación con los que tiene a los lados.

Apariencia: anda en shorts negros y franela roja, para jugar más cómodamente.

Dimensión social

Clase social: media

Educación: estudia tercer nivel de preescolar en la misma escuela que sus hermanos.

Religión: católica

Nacionalidad: venezolana

Hobbies: jugar carritos, ver televisión y hacer muchas preguntas.

Familia: es el hermano más pequeño de Rosalinda y de Eduardo. Sus padres son divorciados.

Mascotas: tiene una mascota secreta, una gata, que tiene dos semanas estando con él día y noche.

Dimensión Psicológica
curioso.

Autoestima: es alegre y muy

Habilidades: ya sabe leer y pregunta mucho sobre el mundo que lo rodea.

Defectos: es muy preguntón.

Miedos y temores: no le gusta estar lejos de su mamá porque teme perderse.

El Brujo loco (sábado)

Dimensión física

Edad: 29 años

Descripción física: 1,74 de altura, pesa unos 80 Kilos, tiene cabello negro largo, es moreno claro, ojos

café, cejas pobladas, nariz pronunciada (como de italiano), labios ni tan finos ni tan gruesos.

Apariencia: es sencillo en su vestir, anda con bluejeans, franela negra, zapatos deportivos, siempre anda con su sombrero y su capa en mago.

Dimensión social

Clase social: media

Ocupación: es mago

Educación: estudió diseño gráfico en un instituto, pero le gusta más hacer magia, y le va mejor haciendo espectáculos para niños y para adultos. Mata tigres diseñando páginas web, editando videos y diagramando folletos. No le gusta tener jefes, y por eso ha trabajado free lance. Sus padres le dieron ese apartamento para ver si podía enseriarse, casarse y tener hijos.

Nacionalidad: venezolana

Inclinación política: izquierda.

Hobbies: leer sobre cómo hacer magia y reunirse a discutir sobre la situación del país con sus amigos en el café del ateneo.

Familia: vive sólo, es único hijo, y tiene una novia que a veces lo ayuda en sus presentaciones de magia.

Mascotas: tiene un lazo afectivo con un gato que lo visita una vez a la semana. Se llevan bien porque así como él, el gato es libre.

Dimensión Psicológica

Autoestima: Su autoestima es alta, es un tipo relajado que le gusta lo que hace, y no le importa el qué dirán.

Vida sexual: activa

Actitud frente a la vida: le gustan los retos, desea viajar y no le agrada el compromiso de pareja, ama la libertad y disfruta ayudando a comunidades humildes, llevándoles su magia.

Habilidades: hace buenos trucos de magia y es muy solidario.

Defectos: quizás su defecto sea hacer siempre lo que ha querido sin importarle qué dicen sus padres, su novia y las personas en general.

Miedos y temores: teme al compromiso de una relación que lo ate y le impida hacer las cosas que le gustan.

La Señora gorda (jueves)

Dimensión física

Edad: 43 años

Descripción física: 1, 61 de altura, pesa unos 96 Kilos, tiene cabello rojo, liso hasta los hombros, es blanca, con los ojos grandes de color café, cejas poco pobladas, nariz respingada, labios finos, cachetes pronunciados, y pese a su gordura, está bien distribuida..

Apariencia: vestido rojo con pepas negras y tacones bajos, siempre anda con el cabello recogido.

Dimensión social

Clase social: media

Ocupación: repostera

Educación: estudió comunicación social en la Universidad Católica, pero su gusto por la comida y los dulces hizo que se dedicara a la

repostería. Nacionalidad:
venezolana

Inclinación política: centro
izquierda.

Hobbies: leer novelas de amor,
ver películas de amor y visitar a
su madre.

Familia: hija de padres españoles.
Tiene un hermano que no vive en
el país. Ella vive sola, nunca se
casó, ni tuvo hijos.

Mascotas: tiene un gato con quien
comparte una vez por semana las
ricas comidas que ella hace.

Dimensión Psicológica

Autoestima: media baja, debido a
la gordura y a la soledad.

Actitud frente a la vida: es una
mujer muy débil de mente, puede
caer en depresiones que duran
hasta tres días en donde lo que
hace es puro comer, o
simplemente no come nada, y es
peor.

Habilidades: teje muy bien, y
cocina deliciosas comidas y
postres.

Defectos: es extremadamente dramática e individualista, porque tiene años viviendo sola.

Miedos y temores: tiene un terror profundo a la soledad.

El Malvado conserje (domingo)

Dimensión física

Edad: 50 años

Descripción física: 1, 65 de altura, pesa unos 65Kilos, tiene cabello blanco, liso y corto, pero es calvo justo en toda la parte de arriba de su cabeza. Tiene ojos azules y grandes, cejas blancas y bastante pobladas, nariz gordita, labios de un grosor mediano Su postura es encorvada, y posee quijada pronunciada hacia fuera,

Apariencia: pantalón negro casual y camisa gris.

Dimensión social

Clase social: media baja

Ocupación: es conserje

Educación: estudió sólo hasta el bachillerato.

Nacionalidad: venezolana

Inclinación política: no tiene.

Hobbies: le gusta ver películas de acción, pero lo entretiene más espiar a los niños del edificio para evitar a toda costa que se diviertan, amenazándolos con una escoba cuando se les cae la pelota al jardín o ensucian el piso del edificio.

Familia: es un señor mayor, sus padres murieron cuando el ya había entrado a la adultez, se casó joven, pero ese matrimonio fracasó, luego volvió a casarse, tuvo dos hijas, y su esposa le pidió el divorcio porque era extremadamente amargado y maniático.

Mascotas: tiene un canario a quien ama, porque es el único ser viviente que ha soportado vivir con él. Ha aceptado la visita de un gato, una vez por semana, porque viene y hace cantar al canario.

Dimensión Psicológica

Autoestima: media baja, siente que no supo hacer feliz a la mujer que amaba, por la amargura, que

aumentó al separarse de su esposa. Desde entonces vive solo y se conforma con la visita de sus hijas dos veces por semana y los paseos con ellas de vez en cuando.

Actitud frente a la vida: es un hombre solo y amargado, a quien le cuesta mucho relacionarse con las personas porque es muy maniático y todo le molesta. Pero en el fondo no es malo, y la gente lo sabe, por eso lo aprecian y lo han mantenido allí de conserje por veinte años, pese a sus amarguras.

Habilidades: es muy buen electricista, y le gustan los animales.

Defectos: es extremadamente amargado.

Miedos y temores: le teme a la soledad.

La Muchacha más linda (martes)

Dimensión física

Edad: 33 años

Descripción física: 1, 74 de altura, pesa unos 55Kilos, tiene cabello liso corto, negro y corto, ojos

color negro con una forma semi circulares, es morena, esbelta, piernas largas y bien formadas, cintura estrecha; tiene labios carnosos y sonrisa hermosa, cejas bien delineadas, sus patas de gallos cubiertas siempre por una base de maquillaje.

Apariencia: tacones negros altos, camisa morada ajustada y falda negra ajustada. Usa una peluca amarilla y lentes de contactos azules, por su trabajo. Pinta el borde de sus ojos con negro, y pinta sus pestañas para darles más volumen. Tiene un lunar junto a su ojos izquierdo, y pinta sus labios de rojo.

Dimensión social

Clase social: media

Ocupación: es actriz

Educación: estudió teatro

Nacionalidad: venezolana

Inclinación política: no tiene.

Hobbies: le gusta quedarse en su casa descansando, por las fuertes jornadas laborales a la que está sometida. También le gusta comer

dulces, disfrutar de un baño perfumado y relajarse.

Familia: es la única mujer y la más pequeña de cuatro hermanos. Sus padres son abogados jubilados, dueños de un buffet y ambos viven cómodamente en otro país. Mientras sus dos hermanos mayores se dedicaron a la abogacía y su otro hermano a la administración, para ayudar a sus padres con el buffet. Pero ella se inclinó hacia la parte artística.

Mascotas: un día a la semana comparte con un gato, que de alguna manera disminuye el sentimiento de soledad que suele invadirla.

Dimensión Psicológica

Autoestima: media baja, se siente sola y siente que la mayoría de los hombres sólo valoran su belleza, o su carrera, no ha encontrado a alguien que quiera compartir su vida con ella y formar una familia.

Actitud frente a la vida: a pesar de que vive sola, y a veces se

siente triste, ella enfrenta la vida de manera alegre, siempre intenta buscar el lado positivo de las cosas. Pero a veces peca por intentar ocultar la tristeza que le produce esa soledad a la que tiene que enfrentarse.

Habilidades: la actuación es su fuerte

Defectos: no suele demostrar la tristeza, y por eso reprime mucho sus sentimientos.

Miedos y temores: le teme a la soledad.

La gata

Dimensión física

Edad: 4 años de vida gatuna

Descripción física: no es muy flaca pero tampoco muy gorda, tiene los ojos verdes y el pelaje negro.

Apariencia: anda siempre por ahí sin dueño, con la actitud de una gata libre. Es muy inteligente, tiene la capacidad de aprender a realizar actividades de manera rápida, como pintar o hacer trucos de magia.

Dimensión social

Familia: es la última de siete hermanos, tres hembras y tres machos. Nació en una caja de cartón, la amamantaron por dos meses y luego ella tuvo que enfrentar su vida sola.

Dimensión Psicológica

Carácter: es una gata cariñosa y querendona, distinta a los otros gatos, capaz de querer a muchas personas a la vez. Le gusta que la consientan, que la bañen, que le echen perfumes con ricos olores, y comer ricas comidas.

Hobbies: le gusta hacer trucos de magia, comer, pintar, y alegrar canarios.

Defectos: no suele quedarse en un solo sitio, es muy escurridiza.

Miedos y temores: le teme a la soledad.

7.4 La acción dramática

La manera en la que se contará la historia está determinada por un total de 63 escenas. Todas Acompañadas de una “voz en off” que, a manera de rima, va contando la historia para complementar lo que muestran las imágenes. Cada escena en sí misma tiene un desarrollo, un momento de tensión y una resolución. Y, a su vez todas escenas forman el cuerpo de la historia principal, que tiene un principio, un momento de tensión y una resolución. La gata es el personaje principal de la historia por ser su razón de ser, pues sin ella no habría nada qué contar. Camilo es el personaje que ejecuta la tarea, pues través de él se va hilvanando la historia. Todo gira en torno a la búsqueda del gato de Camilo, y a la manera valiente y osada con la este enfrenta a cada obstáculo para terminar encontrándolo en el sitio menos esperado, su propia casa, a manos de la persona menos sospechada, su hermanito menor, y descubriendo algo que ni su gran imaginación pudo crear, y es que su gato era una gata, que además había parido a siete gatitos.

7.5 Los rasgos según de Frank Baiz

El venezolano Frank Baiz, es escritor, guionista y analista dramático. Si bien se ha usado a Doc Comparato para describir cada elemento del guión cinematográfico, en este punto en específico se desarrollará a Frank Baiz debido a que es él quien desarrolla el tema de los rasgos del personaje. En su libro *Nuevos instrumentos para la escritura del guión* (1998), plantea que el guión posee **personajes** protagonistas y personajes secundarios que tienen individualmente sus metas. Asimismo señala que “el principal motor de la historia, es el **deseo** este personaje protagonista por alcanzar una **meta** u objetivo” (p.71), sin embargo en el caso de Gato encerrado es el deseo del personaje que ejecuta la acción (Camilo) el que hace que los hechos se lleven a cabo, pues el niño desea encontrar a su gato. Otro elemento planteado por Baiz es el **detonante**, es decir, el hecho que hace que el personaje sienta deseos de lograr algo. En este sentido, “El logro de esa meta implica la consecución de objetivos secundarios que posibilitan la culminación de la meta principal. (Baiz, 1998. p. 71). También propone que existe un **antagonista**, aquél personaje que tiene

metas y rasgos opuestos al del protagonista. Nuevamente, en el caso del guión de Gato encerrado, la figura del antagonista la adaptaremos a La Gata, que si bien es protagonista, tiene una meta distinta a la del personaje que ejecuta la acción y que hace que la historia se dé.

Por último, existe un **final** que, según Baiz, por lo general, en los filmes clásicos, es mostrado de forma cerrada, es decir, la historia termina redonda, en donde todos los cabos se atan.

Guión de Gato encerrado según Baiz

Protagonista	La gata	
Personaje que ejecuta la acción	Camilo	
	Rasgo que pone a prueba	la valentía
Detonante	La pérdida de F16	
Antagonista	La gata	
Meta	Conseguir a F16	
Final	Logra cumplir la tarea	

7.6 El tiempo dramático

Es el tiempo dado a cada una de las escenas de la acción dramática. Aquí se insertan los diálogos y las acciones de manera detallada. Sin embargo, para el guión de Gato encerrado no hay diálogos explícitos, sino una “voz en off” que va narrando la historia a manera de rima, y que de vez en cuando citas lo que los personajes dicen. La unidad dramática: es la escena y tiene que ver ya con el guión técnico, pues para el momento de grabar se usa la unidad dramática para llevar a la realidad el guión.

7.7 El tipo de adaptación

Para definir el tipo de adaptación que se hará del cuento Gato encerrado, se tomará en cuenta el planteamiento de Jean Mitry y el de Sánchez Noriega al respecto.

El primero lo propone como dilema, el segundo como opciones. Pero ambos definen sus elementos de la misma manera. Para Mitry, la adaptación de *Gato encerrado* tendría que ver con **permanecer fiel al espíritu**, pues se toma el significado de la obra literaria y se expresa mediante el lenguaje cinematográfico, se construye tal significado con un nuevo lenguaje. Noriega habla de **adaptación como transposición**, en la que el guionista reconoce el valor literario y adapta de manera autónoma, respetando los núcleos narrativos y respetando, a su vez, el nuevo lenguaje. Así pues, el guión de *Gato encerrado*, toma de la obra original los núcleos narrativos, dejando a un lado elementos que el guionista consideró prescindibles, como, por ejemplo todas las profesiones que el niño quiere tener cuando crezca. Además de ello, se pasó el cuento a rima, inspirado en *Vincent*, el primer corto del famoso director con tendencia expresionista Tim Bruton, quien narra, con rima y en “voz en off”, la historia de un niño con una gran imaginación. Este recurso se considera bueno e interesante para hacer más dinámica la adaptación, pues a los niños les encanta que les cuenten historias. Por otro lado, para ser el primer guión de la bachiller, se hace más manejable trabajar con una sola voz que varía de tono según la escena, que tener que contratar a uno o dos profesionales del doblaje, difícil de contactar, para que realice cada voz, según la característica que el guionista defina.

7.8 La funcionalidad de la estructura narrativa

Diana Calimici habla de cuatro tipos de estructuras narrativas usadas tanto en la literatura como en el cine: una lineal, es la más utilizada, es de carácter progresivo, que ordena los hechos de manera cronológica; la de Flash Back, que cuenta la historia mediante una visión retrospectiva, de atrás hacia delante; a manera de “Fresco”, cuando la narración gira alrededor de un núcleo narrativo central; y a manera de “Contrapunto”, cuando se presentan dos historias paralelas que se unen en un momento determinado de la narración, (1984, pp. 13- 14). Pese a que el guión de *Gato encerrado*, usará la estructura lineal, esta no es rígida, pues se maneja el Flash Back, cada vez que Camilo visita a un persona y este recuerda lo que hacía con el

gato. Esto permitirá al final engranar la experiencia del Gato con cada uno de los personajes y así solucionar el problema.

7.9 El narrador

Según Diana Calimici existen tres tipos de narradores, el omnisciente, es aquel que se encuentra en una posición privilegiada y superior a la de los personajes el narrador que adopta la visión “con”, y se ubica al mismo nivel que el de los demás personajes, sin saber ni más ni menos que ellos acerca de los sucesos, y está el narrador que está en un nivel inferior al de los personajes, que sólo se limita a relatar la historia desde afuera, sin conocer más que esos hechos. (Calimici, 1984, pp. 14-15). En este sentido, para el caso del guión de Gato encerrado, el narrador será omnisciente, él conoce todo lo que sucede en la historia, sólo que lo va contando de manera parcial, a través de las acciones del niño va develando la situación. Este narrador conoce los sentimientos y pensamientos del niño y de los demás personajes.

7.10 El público al que va dirigido el cortometraje

El cortometraje va dirigido a niños a partir de los ocho años pues es en esa edad donde se ubica el estadio de las operaciones concretas, investigadas y explicadas por el psicólogo Especializado en teoría evolutiva Jean Piaget. En esta etapa el niño aprende a hacer análisis de hechos concretos que se presentan frente a él, lo que permite el desarrollo de la lógica. La característica fundamental de esta etapa es la reversibilidad, que es la capacidad que posee el niño de comprender hechos desde su principio a su fin, y también desde el fin al principio, es decir es capaz de revertir su análisis al origen del hecho. Todo esto se da porque el niño puede organizar su pensamiento frente a la situación dada. Entonces, para el disfrute y comprensión del guión de Gato encerrado, el niño debe tener la capacidad de ir tejiendo de manera lógica la historia, ir reconstruyendo los hechos que se presentan frente a él.

7.11 El argumento

Una Gata negra de ojos verdes camina por las calles de un tranquilo pueblo. Se dirige a un edificio colonial y se encarama sobre su tejado. De repente se resbala y cae dentro de un cuarto.

En el cuarto se encuentra Camilo, un niño de ocho años, pintando, y cuando ve a la gata entrar bruscamente por la ventana, se asusta porque no sabe exactamente de qué se trata. Piensa por un momento que es un marciano, pero descubre luego que no, que es un “gato”. Desde ese día, se hacen muy buenos amigos, y el “gato” sin falta lo visita cada lunes. Camilo le pone el nombre de F16, porque como siempre traía plumas en sus patas, él se imaginaba que el “gato” volaba mucho.

Sin embargo, tiempo después ocurre algo inesperado, F16 se desaparece, tiene dos lunes que no ha regresado a pintar con Camilo.

El niño, muy preocupado, y a la vez muy molesto por la situación, pensando que a F16 se lo han raptado, y sospechando de varias personas, hace una lista en donde escribe el nombre de cada una y los motivos que pudieron haber tenido para raptarlo.

Mientras que escribe la lista, entra su hermano menor, Ruperto, un niño de cinco años. Camilo se exalta todo porque no quiere que nadie se entere del plan. Ruperto le hace algunas preguntas sobre los bebés, Camilo se exaspera y lo saca del cuarto.

Camilo termina su lista en donde tiene a cinco nombres: la Señora gorda, quien se pudo haber comido a F16; el Brujo loco, es posible que con un hechizo lo haya desaparecido; la Muchacha más linda porque la gente dice que parece una gata en celo, y eso a Camilo le parece una buena pista; el Malvado conserje, quien seguro desapareció a F16 para que no se comiera a su canario; Mamá, es capaz de haberlo echado a la basura porque no le gustan ni el desorden ni los gastos que pueden causar los animales; y Rosalinda, la hermana más fea del mundo, que se lo pudo haber robado por envidiosa.

Con valentía, el niño se va a visitar a cada sospechoso para recuperar a F16. Primero visita a la Señora Gorda, muy asustado, pensando que puede comérselo. Sin embargo, la Señora gorda lo recibe atenta pero muy triste porque su “gato”,

Hamburguesa tiene dos jueves que no la visita para comer juntos. Camilo asombrado se va, comprometido a buscar a F16 y a Hamburguesa.

Seguidamente, el niño va adonde el Brujo loco, toca la puerta y escucha una voz que de adentro lo invita a pasar, él entra imaginándose que los gatos pueden estar siendo usados por el Brujo para hacer hechicería. Se dirige hacia la cocina, pero al observar que no hay nada se voltea para huir, y en ese momento tropieza con el Brujo loco, quien desesperado, en vez de hechizarlo, le cuenta que ha perdido a su “gato” Hechicero, pues tiene dos sábados que no va a aprender los trucos de magia que él le enseña. Entonces, Camilo comprende que en vez de un brujo loco, ese muchacho es un Mago.

Se va apenado a visitar a la Muchacha más linda. Toca la puerta todo emocionado y le abre una muchacha morena, totalmente distinta a la que él conoce, sin embargo se da cuenta de que es ella, pero anda sin la peluca amarilla, los lentes de contacto azules, y sin los tacones. Camilo se siente engañado y asegura que ella es la culpable de toda la situación y se imagina que usó a los gatos para hacerse abrigos de piel. Sin embargo, ella le explica que no es así y que se encuentra triste porque tiene dos martes sin saber nada de su “gato” Amorcito cuchi cuchi, al que encontraba todo sucio y se dedicaba a bañarlo y perfumarlo. Camilo se asombra y se conmueve a la vez, la vuelve a ver como la Muchacha más linda, y se compromete a buscar a su “gato”.

El niño visita al Malvado conserje, este le abre muy preocupado, le pregunta si sabe algo de Diablo su “gato” que tiene dos domingos sin visitar a su canario para alegrarlo con sus trucos de magia. Camilo se compromete a ayudar al Conserje a buscar a Diablo y se va a su casa a interrogar a su Mamá y a Rosalinda, la hermana más fea.

Al llegar encuentra muy triste a Mamá, y antes de que pudiera hacerle cualquier pregunta, ella le confiesa que tenía un “gato” llamado Santo, que la visitaba cada viernes, y lo que hacía era dormir. En ese instante llega Rupe, con sus preguntas sobre los bebés. Mamá y Camilo le responden y continúan conversando. Luego de oír

la historia de la Mamá, Camilo, más asombrado aún, se va al cuarto de Rosalinda, la hermana más fea del mundo.

Al entrar la encuentra molesta y ella inmediatamente lo acusa de haberse robado a su “gato” Muñeco, que tiene dos miércoles sin visitarla, ella extrañaba su compañía, pues el animal se dejaba hacer lazos. Frente a la situación, Camilo le cuenta todo, explicándole que son siete personas las que buscan a sus “gatos” que tienen dos semanas desaparecidos. Con inteligencia, Rosalinda capta que no son siete, sino un mismo “gato”, que tiene siete dueños, y a cada uno le dedicaba un día a la semana. Hacen un recuento de todo y comprenden que los lunes el “gato” visitaba a Camilo con las patas llenas de pluma porque venía los domingos de jugar con el canario del Conserje al que hacía cantar con los trucos de magia que el Mago le enseñaba los sábados. Aprendía rápido esos trucos porque dormía los viernes en la casa con Mamá. Descansaba mucho y no comía nada porque los jueves se alimentaba de más con la Señora gorda todo el día. Y ella lo encontraba con el lazo al pescuezo que Rosalinda le hacía todos los miércoles porque lo encontraba limpio y oloroso, ya que los martes la Muchachas más linda lo bañaba al encontrarlo todo lleno de pintura debido a que los lunes coloreaba con Camilo.

Los niños saltan de alegría, y en ese momento entra Ruperto, preguntando de nuevo sobre los bebés gatos y los bebés perros. Los niños lo sacuden y Rupe se va.

Camilo y Rosalinda reaccionan, y descubren lo que está pasando. Persiguen a Rupe hasta su cuarto y allí lo encuentran con el “gato”, que resultó ser una Gata, y a su lado estaban los siete gaticos que acaba de parir.

Al final, entran la Señora Gorda, el Conserje, La Muchacha más linda, el Mago y la Mamá, riendo de alegría al ver a la Gata que en realidad los había abandonado. Luego, como son siete crías, cada uno se queda con una y la Gata se queda en el cuarto de Rupe.

7.12 La sinopsis

Camilo es un niño de siete años, valiente y osado, quien está furioso porque su amigo secreto, un gato, tiene dos semanas que no lo visita. El niño cree que lo ha

secuestrado alguno de sus extraños vecinos, su ocupada mamá o su envidiosa hermana, por lo que decide buscarlo por encima de cualquier obstáculo. Al final se da cuenta de tanto el gato como los sospechosos, no eran lo que él había imaginado.

7.13 El formato del guión

Para realizar el guión cinematográfico de Gato Encerrado, se hará dos columnas cada una dividida según escenas y narración en “voz en off”, para una mejor comprensión debido a que el cuento va rimado. En el lado izquierdo se ubicará la “voz en off” del cuento en rima, y del lado derecho estarán todas las escenas bien expuestas y cónsonas con la narración. No habrá diálogos explícitos, sino implícitos y serán muy pocos.

7.14 Sobre la autora

Mireya Tabuas nació en Caracas en 1964, es periodista, narradora, dramaturga y guionista. Se ha merecido varios premios importantes, como el de Aquiles Nazoa en dramaturgia infantil, la primera vez por *El mercado de la imaginación* (1985), y la segunda, por *¿Qué sueña el dragón?* (1990). Asimismo, fue reconocida en 1991, con la I Bienal de Literatura Mariano Picón Salas, por *Gato encerrado* (1995), y el *Canta Pirulero*, por su cuento *Todos los besos de un sapo*. Además de ello, escribió el guión de la serie infantil *Los del galpón*.

Desde niña la ha acompañado el amor por la escritura, y ya como adulta, ha mantenido viva a la pequeña Mireya, conectada al mundo infantil a través del teatro y de los cuentos para niños. “Sus Obras están llenas de humor y tremenduras, hacen un juego infinito entre la realidad y la ficción” (Casa Nacional de las Letras, 2006, p. 61).

Gato encerrado nace como una chispa de magia, primero surgió el título, luego la historia, completa, redonda, sin una debilidad en el argumento. “Un día apareció como un relámpago y creo que fue un regalo de las musas, de verdad, porque en el instante me di cuenta que el texto era completo y redondo: siete gatos porque los

gatos tienen siete vidas, Gato encerrado porque es un relato policial” (Mireya Tabuas, 2008).

La historia de un niño que pierde a su gato, es el hecho central alrededor del cual se van hilvanando temas más profundos, en principio, el de la soledad de los personajes adultos (la Mamá, el Brujo loco, el Malvado conserje, la Muchacha más linda, la Señora gorda.) que buscan la compañía del gato, y con él hacer las cosas que los hacen vivir momentos felices; otro tema es el de los prejuicios que tiene Camilo, yendo más allá, la manera en la que concibe a los sospechosos, que va debilitándose en la medida en la que la historia transcurre, es reflejo del entorno del niño, porque no está de más recordar que los niños aprenden por imitación; otro tema presente, es el del divorcio y la manera en la que los niños lo enfrentan. Y mencionando temas más sencillos, se tiene el de la relación entre los hermanos, en donde los mayores siempre “negrean” a los más pequeños, en este caso a Rupe, y hasta lo subestiman; la inocencia de los niños, pero a la vez su capacidad de comprender y analizar el mundo que lo rodea. Así es Gato encerrado, la pérdida de un gato, contada por un niño.

Gato encerrado: guión adaptado

Gato encerrado
(Título)

Obra original: Mireya Tabuas
Guión adaptado: Jennifer C. Peralta Millán
Registro:

LOCUTOR VOZ EN OFF	IMAGEN
	<p>ESC. 1. EXT/TARDE. PLAZA DEL PUEBLO. SE VE EN DETALLE EL HOCICO DE LA GATA</p> <p>De manera progresiva se va mostrando el lugar por donde camina la gata negra de ojos verdes. Un pueblo tranquilo, con pocos habitantes, hay en el centro una plaza con una bella fuente, algunos carros transitando y niños jugando.</p>
	<p>ESC. 2. EXT/TARDE. EDIFICIO DEL PUEBLO. LA GATA CAMINANDO SOBRE EL TEJADO</p> <p>Se observa a la gata caminando sobre el tejado de un pequeño edificio con estilo europeo que lo distingue de los demás. De repente, la minina se resbala...</p>
	ESC. 3. INT/TARDE. CUARTO

<p>Camilo Mujica tiene ocho años, y la tarde de un lunes, mientras [dibujaba, entró por la ventana un gato que [volaba.</p> <p>El niño asustado, pensando en marcianos, se echó para un lado, observando cómo, sin contemplación el gato arruinaba toda su creación.</p>	<p>DE CAMILO</p> <p>En su cuarto, Camilo, un niño de ocho años, 1,35 de altura, 30 kilos de peso, de tez blanca pálida, cabello y ojos negros, se encuentra pintando aviones y naves espaciales sobre hojas blancas de papel bond. De repente, "un gato" negro, de ojos verdes entra bruscamente por la ventana y tropieza con todos los dibujos de Camilo, quien pela los ojos y abre la boca (expresando terror). El niño Intenta correr, se resbala pero no se detiene, y se arrastra rápidamente por el piso hasta llegar a ubicarse debajo de su escritorio de hacer tarea.</p>
<p>Luego miró, después del desastre, haciéndose amigo del nuevo minino, que de tanto vuelo</p>	<p>ESC. 4. INT/TARDE. CUARTO DE CAMILO</p> <p>Luego de que la humareda del desastre se calma, Camilo asoma la cabeza, respira aceleradamente y tiene los ojos pelados. Luego, el susto se</p>

<p>en sus patas tenía rarísimas plumas arriba del pelo. Y como volaba una y otra vez decidió llamarlo F16.</p>	<p>transforma en curiosidad. El niño frunce el entrecejo, inmediatamente después levanta una ceja, mientras se acerca a un cerro de papeles destrozados. Toma un pedazo de una de las hojas de papel y lo levanta, descubriendo debajo a un "gato negro", que, como una especie de gracia, sopla una pluma que está entre sus patas, Camilo sonríe.</p>
<p>Desde ese momento, los lunes, sin falta, F16 visitaba a Camilo quien lo esperaba con mucha [emoción para pintar juntos un potente [avión.</p>	<p>ESC. 5. INT/TARDE. CUARTO DE CAMILO Camilo camina de un lado a otro, mirando fijamente a la ventana.</p> <p>ESC. 6. INT/TARDE: CUARTO DE CAMILO Bruscamente, por la ventana d Camilo entra F16. Pero el niño prevenido ha puesto en el piso sus muñecos de trapo para que "el gato" amortigüe la caída.</p> <p>ESC. 7. INT/TARDE. CUARTO</p>

	<p>DE CAMILO</p> <p>Sólo se ven las gruesas pantorrillas de la madre, quien se encuentra parada frente a Camilo, y detrás de ellos, a lo lejos se puede notar a F16 escondido debajo del escritorio que Camilo usa para hacer tareas.</p>
<p>Pero han pasado dos semanas, y del minino no se sabe nada, Camilo, furioso, decide buscarlo, haciendo una lista de los [sospechosos.</p>	<p>ESC. 8. INT/TARDE. CUARTO DE CAMILO</p> <p>Camilo está sentado, recostado sobre la mesa de su escritorio, con el cabello alborotado, muy despeinado, triste, a la vez molesto y desconsolado... de repente su expresión de tristeza cambia, sonrío, como que si se le hubiese ocurrido una gran idea, y se frota las manos.</p>

	<p>ESC. 9. INT/TARDE. CUARTO DE CAMILO</p> <p>Aparece Camilo con una chaqueta amarilla de cuadros, un sombrero de copa amarillo (disfraz de detective), y una libreta. Camina pensativo de un lado a otro, mientras escribe en su libreta.</p>
<p>Mientras la escribía, entró su hermanito, el dientón de Rupe, preguntando cosas de esas fastidiosas: "¿Cómo nacen los bebés?" Camilo responde "yo no sé", y el pequeño contesta "yo sí sé", Camilo le grita "para qué preguntas, ¡Vete de una vez!"</p>	<p>ESC. 10. INT/TARDE. CUARTO DE CAMILO</p> <p>Se ven unos zapatos pequeños dirigiéndose a una puerta, luego se observa una manito girando la perilla.</p> <p>ESC. 11. INT/TARDE. CUARTO DE CAMILO</p> <p>Alguien está parado en la puerta del cuarto de Camilo, observando a este escribir. Camilo se sorprende y del susto lanza la libreta hacia arriba, y luego de unos cuantos traspiés logra tomarla nuevamente. Receloso la cubre con su cuerpo y voltea a hacia la puerta, para encontrarse con un niño blanco,</p>

	<p>mocoso y dientón, es su hermano Rupe, quien con sus manitos hace un gesto de pregunta, pero presenta una gran sonrisa como de quien sabe la respuesta. Frente a la pregunta, camilo suspira expresando fastidio y agita la mano derecha, pidiéndole que se salga del cuarto. Pero el pequeño Rupe continua allí, se sonríe y se voltea mientras Camilo molesto agita ambas manos sacándolo, al fin, del cuarto.</p>
<p>El niño termina la lista En donde rápido escribe las <p style="text-align: right;">[pistas:</p> la Señora gorda puedo habérselo <p style="text-align: right;">[comido</p> el Brujo loco lo pudo haber <p style="text-align: right;">{desaparecido</p> la Muchacha más linda, como le <p style="text-align: right;">[dicen que es "gata en celo",</p> hay que tenerle cierto recelo el Malvado conserje, quien tiene <p style="text-align: right;">[un canario</p> y como los gatos comen canaritos,</p>	<p>ESC. 12. INT/TARDE. LIBRETA DE CAMILO En la libreta se ve un dibujo, hecho por el niño, de cada sospechoso: la Señora gorda aparece sentadota en una silla comiendo una gran hamburguesa rellena con "el gato"; luego el trazo de ese dibujo se va transformando en el Brujo loco, quien con su capa y su sombrero, parado frente a "el gato", lo toca con</p>

<p>La valentía de Camilo lo obliga a visitar a cada sospechoso para interrogarlo, aunque esté nervioso.</p>	<p>ESC. 13. INT/TARDE. CUARTO DE CAMILO. FONDO DE COLORES</p> <p>Camilo está parado, erguido, con el lápiz sostenido en alto cual espada, y el cuaderno empuñado en la otra mano. Pero sus rodillas tiemblan por el miedo.</p>
<p>Ahora está asustado, porque puede ser suculento bocado pues su primera visita debe hacerla con sumo cuidado</p> <p>Es la Señora gorda quien está en el listado.</p>	<p>ESC. 14. INT/TARDE. PASILLO DEL EDIFICIO (IMAGINACIÓN DE CAMILO)</p> <p>Camilo está tocando la puerta y repentinamente de su interior sale una gran gorda, con la boca sucia de comida, y las cejas fruncidas de maldad, que se le abalanza encima intentando comérselo.</p>

	<p>ESC. 15. INT/TARDE. FRENTE A LA PUERTA DE LA SRA. GORDA</p> <p>Camilo sacude la cabeza con horror, y toca la puerta.</p>
<p>“Vengo a preguntarle [por un minino que hace dos semanas que está [perdido” dice Camilo, muy decidido. La señora gorda, con gran sorpresa le pregunta al niño si ha visto a Hamburguesa, su gato que tiene dos semanas sin dejar un rastro.</p>	<p>ESC. 16. INT/TARDE. FRENTE A LA PUERTA DE LA SRA. GORDA</p> <p>Camilo vuelve a tocar, la puerta se abre y del interior del apartamento sale la Señora gorda, Camilo traga grueso. La cara de la Señora gorda tiene una expresión de asombro por sus ojos pelados, y se dirige al niño mientras pone sus manos sobre el pecho.</p>

"Los jueves me visitaba,
con un lazo al cuello
se veía bello.
Yo le hacía la comida
que le inflaba la barriga.

ESC. 17. INT/TARDE. SALA
DE LA SEÑORA GORDA
Aparece la espalda de
Camilo quien está sentado
frente a la Señora gorda.
Se puede observar un
almanaque deshaciéndose de
los días en los que "el
gato" no ha ido.

ESC. 18. INT/TARDE. COCINA
DE LA SEÑORA GORDA
(RECUERDO DE LA SEÑORA
GORDA)
Aparece la Señora gorda
comiendo con "el gato",
que tiene un gran lazo
rosado al guindado en el
cuello. Ríen juntos y se
lanzan comida hasta caer
en el suelo, agotados de
tanto comer y reír.

<p>Pero un día me dejó solita, y por la tristeza no como [nadita".</p>	<p>ESC. 19. INT/TARDE. SALA DE LA SEÑORA GORDA Se ve el estómago de la señora gorda en tercera dimensión sin un gramo de comida.</p>
<p>Se compromete a buscar a [Hamburguesa y así ayudar a la pobre obesa.</p>	<p>ESC. 20. INT/TARDE. SALA DE LA SEÑORA GORDA Los ojos de Camilo tienen expresión de asombro y de confusión. Le da la mano a la señora gorda para cerrar el compromiso y se va.</p>
<p>Se va pensativo y agarra el camino por donde se encuentra el otro [vecino. Temiendo de todo un poco decide tocar la puerta del Brujo [loco.</p>	<p>ESC. 21. INT/TARDE. FRENTE A LA PUERTA DEL BRUJO LOCO Camilo se encuentra parado frente a otra puerta, la ve desde su pequeña estatura.</p>

<p>Camilo hace volar su imaginación, pero se mantiene con su gran [tesón.</p>	<p>ESC. 22. INT/TARDE. COCINA DEL BRUJO LOCO (IMAGINACIÓN DE CAMILO) Está el Brujo loco riéndose a carcajadas mientras echa en un gran caldero a F16 y a Hamburguesa junto a ranas vivas, un frasco de uñas y otro de serpientes. Mientras que un león enjaulado que está ubicado al lado del brujo, tiene expresión de tristeza y traga pesado.</p>
<p>El pequeño vuelve la puerta a [tocar, y una voz lo invita adentro, a [pasar.</p>	<p>ESC. 23. DISOLVENCIA A NEGRO.</p>

<p>Camina y camina hacia la cocina, sin sospechar lo que venía.</p>	<p>ESC. 24. INT/TARDE. DENTRO DE LA CASA DEL BRUJO LOCO Camilo se encuentra con una casa un poco rara, con espejos que hacen que el reflejo se vea torcido y deformado. Cartas sobre una pequeña mesa de madera, sombreros dañados. Una araña guindada al techo baja y Camilo se asusta, continúa valientemente buscando la cocina para encontrar el caldero que se imaginó. Ve de lejos la entrada y se dirige hacia ella.</p>
<p>Música de suspenso</p>	<p>ESC. 25. INT/TARDE. COCINA DEL BRUJO LOCO Aparece Camilo en la cocina, no hay caldero, y en su lugar observa dos jaulas: la primera contiene tres conejos y la segunda tres palomas. La valentía del niño no soporta tal imagen y se voltea para echar a</p>

<p>Música de suspenso</p>	<p>correr, pero tropieza de frente con el Brujo loco, con un atuendo de mago, quien pareciera estar molesto y toma a Camilo por los hombros, mientras el niño se queda inmóvil por el asombro. Pero el Brujo loco en vez de hechizar a Camilo, arranca a llorar preguntándole por hechicero, su "gato".</p>
<p>Después del tropezón El brujo loco dio su razón. "Hechicero, mi ayudante venía los sábados bien campante y aprendía los trucos sin [demorarse"</p>	<p>ESC. 26. INT/TARDE. SALA DEL BRUJO LOCO (RECUERDO DEL BRUJO LOCO) Aparece el Mago con una barita mágica y un sombrero, junto al "gato", que está con una capa y un sombrero de copa, imitando al mago con una barita. Mientras el mago saca de su sombrero un conejo, el gato saca mariposas.</p>

<p>El niño sorprendido, decide ayudar a este vecino, quien resulto ser un Mago, no un Brujo loco y eso le apenó un poco.</p>	<p>ESC. 27. INT/TARDE. COCINA DEL BRUJO LOCO</p> <p>Se ve un cachete colorado, el de Camilo, quien está sonrojado porque se dio cuenta de que el brujo era un mago.</p>
<p>Muy preocupado, él se retira adonde vive la otra vecina.</p> <p>Pero en vez de una catira le abrió la puerta otra mujer también muy esbelta.</p>	<p>ESC. 28. DISOLVENCIA A NEGRO</p> <p>ESC. 29. INT/TARDE. FRENTE A LA PUERTA DE LA MUCHACHA MÁS LINDA</p> <p>Camilo está parado frente a la puerta rosada de la Muchacha más linda con los ojos en forma de corazón. Toca dos veces y le abre una chica nada parecida a su Muchacha linda. Esta era delgada, pero bajita, con el cabello negro y los ojos de color café.</p> <p>La chica lo saluda de manera afectuosa, con una</p>

<p>Pero en sus ojos ella estaba, era la muchacha, la que él buscaba</p>	<p>sonrisa un poco forzada y los ojos aguados, con lágrimas a flor de piel. Esa sonrisa a medias hace que Camilo se quede pensativo, la mira a los ojos, y se da cuenta de que la mirada de esa muchacha corriente es la misma que la de la muchacha más linda.</p>
<p>sólo que no usaba el disfraz bonito que a él le gustaba.</p> <p>Sonido de terror</p> <p>"Es una mentirosa" piensa Camilo,</p>	<p>ESC. 30. INT/TARDE. CUARTO DE LA MUCHACHA MÁS LINDA (IMAGINACIÓN DE CAMILO)</p> <p>Aparece la muchacha feita, y al lado una peluca amarilla, unos lentes de contactos azules y unos tacones, que se ubican sobre la cabeza, los ojos y los pies de la muchacha.</p> <p>ESC. 31. INT/TARDE. FRENTE A LA PUERTA DE LA MUCHACHA MÁS LINDA</p> <p>Se ven los ojos pelados de Camilo.</p> <p>ESC. 32. INT/TARDE. CUARTO DE LA MUCHACHA MÁS LINDA (IMAGINACIÓN DE CAMILO)</p> <p>Aparece la muchacha más</p>

<p>"seguro es la culpable de todo este desastre".</p>	<p>linda midiéndose un abrigo de piel que tiene tres cabezas: la de F16, la de Hamburguesa y la de Hechicero</p>
<p>"¡Es tu culpa!", sentencia el niño [con decepción pidiéndole a ella una explicación. La Muchacha señala su habitación Y ruega que no le recuerde la [situación, porque le hace recordar al gato, [su amor.</p>	<p>ESC. 33. INT/TARDE. FRENTE A LA PUERTA DE LA MUCHACHA MÁS LINDA Están los ojos de Camilo con el seño fruncido, inmediatamente después él señala con firmeza a la Muchacha más linda. Ella niega desesperadamente con la cabeza, pone sus manos en el pecho, sigue negando. Le corren lágrimas por su mejilla y señala el interior de la casa.</p>
	<p>ESC. 34. INT/TARDE. CUARTO DE LA MUCHACHA MÁS LINDA (RECUERDO DE LA MUCHACHA MÁS LINDA) Aparece un cuarto, y en un rincón están un bolso, una peluca y unos tacones. Del bolsillo del bolso sobresale una cajita</p>

	blanca que dice "lentes de contacto".
<p>Amorcito cuchi cuchi, así lo [llamaba, iba los martes de cada semana. Siempre todo sucio, y ella lo bañaba, le echaba colonias que a él le gustaban. Pero hace dos semanas que la ha [dejado, por eso tan triste Camilo la ha [hallado.</p>	<p>ESC. 35. INT/TARDE. CUARTO DE LIMPIEZA DE LA MUCHACHA MÁS LINDA (RECUERDO DE LA MUCHACHA MÁS LINDA) Aparece la Muchacha más linda cargando al "gato" con ternura, lo mete en la batea, con agua de burbujas, luego lo seca y le echa perfume, mientras el gato mueve la cola de alegría.</p>
<p>Luego de escuchar con atención, Camilo, comprensivo de su dolor, decide ayudarla por compasión a encontrar muy pronto al gato, su [amor.</p>	<p>ESC. 36. INT/TARDE. FRENTE A LA PUERTA DE LA MUCHACHA MÁS LINDA Aparece Camilo con los ojos en forma de corazón, y le besa la mano a la muchacha como garantía del trato cerrado.</p>
<p>El siguiente sospechoso no es más que el conserje malvado, quien le abrió la puerta Y dijo estresado</p>	<p>ESC. 37. INT/TARDE. DENTRO DE LA CASA DEL MALVADO CONSERJE Camilo está en la sala del Malvado conserje, quien con sus ojeras por no</p>

<p>“qué quieres y apúrate, que estoy preocupado”.</p> <p>El niño confundido preguntó qué había pasado.</p>	<p>haber dormido de la preocupación, su calvicie y su gran quijada, presenta un aspecto descuidado y amargado. Camilo se encoje de hombros como señal de su confusión y el conserje señala al canario que está muy triste tirado en el piso de su jaula llorando a moco tendido.</p>
<p>Y el hombre desesperado contó la historia de Diablo, el gato faramallero, que llegaba los domingos y con sus trucos de magia al canario divertía haciéndolo cantar todo el día.</p>	<p>ESC. 38. INT/TARDE. COCINA DEL MAÑVADO CONSERJE (RECUERDO DEL CANARIO) Aparece “El gato”, agarra un sombrero y de él saca dos mariposas, y luego saca un largo pañuelo que al final tiene guindado un pequeño camaleón. En ese momento el canarito canta mientras aplaude con sus alas.</p>

<p>Pero un día no volvió, el canario no cantó, Y el conserje entristeció.</p>	<p>ESC. 39. TRANSICIÓN A NEGRO.</p>
<p>Camilo le prometió Que a Diablo él encontraría y a su casa se marchó pensando en lo que vendría</p>	<p>ESC. 40. INT/TARDE. PASILLO DEL EDIFICIO. Aparece Camilo de espaldas, Caminando encorvado como símbolo de tristeza y de confusión.</p>
<p>El niño encuentra a su madre tendida sobre el sofá Y eso le hizo recordar cuando ella y el padre peleaban, pues su mamá se sentaba A pensar sobre el sillón, después de la discusión. Pero ya se divorciaron, todo se ha tranquilizado.</p>	<p>ESC.41. INT/TARDE. SALA DE LA CASA DE CAMILO Camilo abre la puerta y encuentra a su Mamá sentada en un mueble con el cuerpo relajado, viendo fijamente al techo, y suspirando.</p> <p>ESC.42. INT/TARDE. SALA DE LA CASA DE CAMILO (RECUERDO DE CAMILO) Aparecen su Mamá y su Papá gritándose.</p> <p>ESC.43. INT/TARDE. SALA DE LA CASA DE CAMILO (RECUERDO DE CAMILO) Aparece su Mamá echada</p>

	<p>sobre el sofá con sus ojos fijos en el techo y suspirando.</p>
	<p>ESC.44. INT/TARDE. BUFETE DE ABOGADOS (RECUERDO DE CAMILO)</p> <p>Están la Mamá y el Papá sentados en una mesa, con un hombre sentado junto a ellos vestido con flux. Los padres firman un papel que se titula con la palabra "divorcio".</p>
	<p>ESC.45. INT/TARDE. SALA DE LA CASA DE CAMILO (RECUERDO DE CAMILO)</p> <p>Aparece el Papá con las maletas, las pone en el piso, abraza a sus tres hijos, abraza a la mamá y se va.</p>
<p>Se dirige a su madre para saber si es la responsable.</p>	<p>ESC.46. INT/TARDE. SALA DE LA CASA DE CAMILO</p> <p>Camilo está parado en la sala de su casa, observando a su Mamá. El niño respira profundo y se acerca adonde está ella, pero inmediatamente su mamá, con los ojos llorosos, se incorpora del</p>

	mueble, y comienza a hablar.
<p>Ella, con tristeza, y sin dejarle hablar, dice que le tiene algo que contar. Resulta que tuvo un gato al que llamó Santo que iba los viernes a dormir un rato, ni leche quería porque parecía tener full la barriga.</p>	<p>ESC.47. INT/TARDE. COCINA DE LA CASA DE CAMILO (RECUERDO DE LA MAMÁ) Aparece el "gato" y la Mamá en la cocina, él le rodea las piernas, le hace cariño con el hocico, y bosteza. Mamá ríe con gracia, mira para todos lados y rápidamente saca una pequeña caja donde tiene una manta, la pone en el piso y el gato se echa boca arriba, pone sus patas en la barriga inflada, vuelve a bostezar, eructa, se tapa el hocico con la pata, se ríe, y se dispone a dormir.</p>
<p>Mientras le contaba su mayor [secreto, llegó el dientón del hermano [Ruperto, con sus famosas preguntas sobre [los bebés.</p>	<p>ESC.48. INT/TARDE. SALA DE LA CASA DE CAMILO Aparecen las dos manitos de Rupe halando la manga de la camisa de Mamá. Ella asiente con la cabeza, y vuelve a mirar a Camilo que sigue parado frente a ella. Rupe vuelve a</p>

<p>"mamá, ¿toditos los bebés toman [leche?]", "sí hijo", "¿hasta los bebés perritos?", sigue el muchachito. "Sí hijo". "¿Y los bebés gaticos?", "sí fastidioso", se adelanta [Camilo, "entonces, ¿puedo tomar leche?", "Sí", dice la mamá El niño la toma, agarra, y se va.</p>	<p>halarle la camisa. La Mamá lo observa, asiente, y cuando dirigía su mirada hacia Camilo, Rupe vuelve a halarla de la manga. Frente a esto, Camilo lo separa de la manga, asiente con la cabeza y ahora dirige su mirada a la Mamá, pero Rupe lo hala por el short. Frente a esto ambos asienten insistentemente, y el niño se va.</p>
<p>El misterio de los gatos a Camilo lo tiene muy enredado y se va como asombrado hacia el cuarto de su hermana Para ver si la peleona es culpable de la broma.</p>	<p>ESC.49. INTERIOR/TARDE. CUARTO DE CAMILO (ALUCINACIÓN DE CAMILO) Aparece Camilo con los ojos bien abiertos (desconcertado), el cabello despeinado, y a su alrededor gira cada gato con su nombre: F16 Hamburguesa, Hechicero, Amorcito cuchi cuchi, Diablo y Santo.</p>
<p>Sonido de puerta que se abre</p>	<p>ESC.50. INT/TARDE. DENTRO DEL CUARTO DE ROSALINDA Está Rosalinda jugando muñecas y escucha que la</p>

	puerta se abre.
<p>Al mirarlo, Rosalinda, sale corriendo y se le guinda. Quiere saber de Muñeco, que iba cada miércoles todo perfumado y coqueto, Y ella le hacía un lazo Que le abarcaba el pescuezo.</p>	<p>ESC.51. INT/TARDE. DENTRO DEL CUARTO DE ROSALINDA Rosalinda voltea y al ver que es Camilo, su seño se frunce, y la mirada de ojos verdes se agudiza, suelta la muñeca que tiene en la mano y sale corriendo hacia Camilo, señalándolo con el dedo índice. Al cabo de un momento se van a sentar en la cama para conversar, y la niña está llorando.</p> <p>ESC.52. INT/TARDE. CUARTO DE ROSALINDA (RECUERDO DE ROSALINDA) Está Rosalinda en su cuarto, huele al "gato" y suspira. Luego le amarra un lazo rosado en el pescuezo. El minino sonrío y se le abalanza en los brazos como muestra de afecto.</p>
<p>Camilo muy preocupado, le explica a Rosalinda que hay gato encerrado, mostrándole la lista de los afectados</p>	<p>ESC.53. INT/TARDE. DENTRO DEL CUARTO DE ROSALINDA Camilo abre su libreta, y se la muestra a Rosalinda.</p>

<p>F16, que visitaba a Camilo con plumas en sus patas Y pintaban un avión siempre con mucha emoción. Hamburguesa, el de la señora [gorda, que con un lazo llegaba cada jueves por la tarde para comer hasta hartarse. Hechicero, el gato del mago, llegaba cada sábado Siempre tan descansado y aprendía los truquitos todos y bien rapiditos. Amorcito cuchi cuchi, el gato que a la más linda, los martes ya visitaba y ella al verlo todo sucio lo bañaba y lo perfumaba y así limpio él quedaba. Diablo, el gato del conserje, llegaba cada domingo con esos trucos de magia que al canario deleitaban, y por eso tan feliz cantaba. Santo, el gato de su mamá, los viernes la visitaba y dormía, sólo eso, como si el día anterior hubiese comido en exceso Y muñeco: el gato de Rosalinda,</p>	<p>ESC.54. INT/TARDE. EN LA LIBRETA Aparece El nombre de F16; el trazo se transforma en un gato que se encuentra pintando un avión. El minino sopla una pluma de su pata. La pluma vuela y se convierte en el dibujo del "gato" con una gran panza al lado de un plato de comida. "El gato" mete una garra en la el alimento y se la lleva a la boca. Ese trazo se convierte en el dibujo de un "gato" con capa, sombrero y varita mágica, haciendo el truco de sacar un pañuelo del sbrero. El trazo del pañuelo se hace finito y se transforma en un "gato" dentro de una batea, unas manos lo bañan con espuma, y luego lo sacan, él se escurre y aparece la mano echándole colonia. Así, el trazo cambia al de un "gato" y un canario. El gato está con su capa, su sbrero y su varita,</p>
--	---

<p>la visitaba los miércoles con un olor delicioso, la niña le hacía un lazo para que se viera hermoso</p>	<p>haciendo el truco de sacar del sombrero un pañuelo, mientras el canario lo aplaude feliz y le canta. Las notas musicales que salen del interior de canario se transforman en "un gato" echado sobre un cojín, durmiendo, con la panza inflada. Por último, ese trazo se transforma en un "gato" con los pelos esponjados, y una mano le está poniendo un gran lazo al cuello.</p>
<p>La hermana, frente a la [explicación, comprendió lo que pasaba y aclaró la situación, revelándole a Camilo que sólo era un minino, ni siete, ni cuatro, ni dos.</p>	<p>ESC.55. INT/TARDE. CUARTO DE ROSALINDA Aparece Rosalinda llorando, pela los ojos, se seca las lágrimas y sonríe. Se voltea a ver a Camilo que está a su lado viendo con atención la libreta, y se la arranca de las manos.</p>

<p>Los lunes veía a camilo con plumas en sus cuatro patas porque en el día anterior al Conserje visitaba y el canario le cantaba por esos trucos de magia que los sábados el Mago con astucia le enseñaba. Y aprendía rapidito pues los viernes la Mamá le dejaba descansar, porque el minino llegaba con la barriga inflamada de tanta comida que la Gorda le [daba, cuando los jueves la visitaba con un lazo al cuello, que le hacía Rosalinda los miércoles con empeño ya que llegaba impecable con un olor deleitante, debido a que con esmero la más linda lo bañaba los martes de la semana al encontrarlo desarreglado pues con Camilo había pintado.</p>	<p>ESC.56. INT/TARDE. (COLLAGE DE IMÁGENES EN LA LIBRETA) Aparece El nombre de F17; el trazo se transforma en un "gato" sucio que se encuentra pintando un avión con Camilo. "El minino" sopla una pluma de su pata. La pluma vuela y el trazo cambia al de un "gato" y un canario. "El gato" está con su capa, su sombrero y su varita, haciendo el truco de sacar del sombrero un pañuelo, mientras el canario lo aplaude feliz y le canta. Las notas musicales que salen del interior de canario se transforman en el dibujo de un "gato" con capa, sombrero y varita mágica, que hace el truco de sacar un pañuelo del sbrero. Las manos del Brujo loco lo cargan. Y el Brujo sonríe mientras gira, con el gato en brazos, sobre su propio eje. El trazo del pañuelo se</p>
---	---

hace finito y se transforma en un "gato" echado sobre un cojín, durmiendo, con la panza inflamada, mientras la Mamá de Camilo lo observa con ternura.

Este dibujo se convierte en el de un "gato" con una gran panza al lado de un plato de comida. "El gato" mete una garra en el alimento y se la lleva a la boca. Luego un brazo gordo le ofrece un dulce, él lame. Está con la Señora gorda.

Ese trazo se transforma en un "gato" con los pelos esponjados, y una mano le está poniendo un gran lazo al cuello, el "gato" se abalanza sobre esas manos que son las de Rosalinda.

Igualmente, el dibujo se transforma en un "gato" sucio, unas manos lo toman y lo meten en una batea llena de espuma, lo bañan y luego lo sacan, él se escurre y las manos le echan colonia. "El gato" lame las manos que son las

	de la Muchacha más linda.
<p>El niño pensó que su hermana era [una genio, porque había resuelto el conflicto [con ingenio.</p>	<p>ESC.57. INT/TARDE. CUARTO DE ROSALINDA Aparece Camilo con los ojos pelados y la boca abierta del asombro. Los dos hermanos comienzan a brincar de la alegría, con una sonrisa muy grande en sus rostros.</p>
<p>En ese momento, entró Rupe, el [dientón, preguntando dónde duermen los [bebés gaticos, si en la cama, en el piso o si en [un cajón. Los niños muy desalmados, le contestaron con desagrado que dormían en un trapo “¡Y ahora vete, preguntón!”.</p>	<p>ESC.58. INT/TARDE. CUARTO DE ROSALINDA La manga del vestido de Rosalinda está siendo halada hacia abajo. Los niños dejan de celebrar al instante, miran hacia abajo y está Rupe. Lo observan con expresión de fastidio, y Rosalinda señala un trapo, y Camilo sacude las manos como un gesto para sacar a Rupe del cuarto. Rupe agarra el trapo y se va.</p>
<p>Después, sin vacilación Camilo y Rosalinda, persiguieron al pequeño bribón</p>	<p>ESC.59. INT/TARDE. CUARTO DE ROSALINDA Camilo y Rosalinda se miran con los ojos pelados y la boca abierta. Al</p>

<p>hasta su habitación.</p>	<p>mismo tiempo voltean hacia la puerta y salen corriendo.</p>
<p>Y allí estaba el gato, que resultó ser una gata, con toda precisión, pues había parido siete gaticos, mientras Rupe la ayudaba en la [alimentación.</p>	<p>ESC.60. INT/ TARDE. CUARTO RUPERTO Camilo y Rosalinda irrumpen en el cuarto de Rupe, y al entrar, ambos se tapan la boca abierta, pues Rupe está sentado junto a una gata negra de ojos verdes, recién parida, que se encuentra amamantando a los siete cachorros que había parido, mientras Rupe le servía la leche en un tazón, para que la gata tomara.</p>
<p>Con la buena nueva todos se [alegraron al ver a la gata que tanto [lloraron por su supuesta desaparición.</p>	<p>ESC.61. INT/ TARDE. CUARTO DE RUPERTO Se encuentran Camilo, Rosalinda, la Señora gorda, el Mago, la Muchacha más linda, el Conserje y la Mamá, viendo con ternura a los gaticos, y sonriendo.</p>
<p>Entonces ya todo tenía solución...</p>	<p>ESC.62. INT/ TARDE. DISOLVENCIA A NEGRO</p>

FIN

Créditos finales	<p>ESC.63. INT/ TARDE. (COLLAGE DE IMÁGENES EN LIBRETA DE CAMILO)</p> <p>Está la Señora gorda haciendo dulces junto a un gato pequeño de color gris.</p> <p>Asimismo, el dibujo se transforma en la Muchacha más linda, quien baña en una batea llena de espuma a un pequeño gato negro con pintas grises. Ese trazo se transforma en el Mago, quien se encuentra haciendo magia frente a un pequeño gato gris, que tiene puesto un pequeño sombrero. El trazo se convierte en el de un gatico jugando con un canario, ambos ríen, mientras son observados con ternura por el Conserje.</p> <p>Por último, ese trazo transforma en la Mamá, Camilo, Rosalinda y Rupe, quienes entre risas y abrazos, comparten con dos gaticos negros con los ojos negros, uno negro con los ojos verdes, y la Mamá Gata, negra con los ojos verdes.</p>
------------------	--

CONCLUSIÓN

El tema de la adaptación de la obra literaria al cine, como pudo observarse a lo largo del trabajo, es muy complejo, en el plano investigativo, algunos teóricos disienten: a unos porque no les parece mal llevar una obra de un lenguaje a otro, a otros porque les parece un sacrilegio, y otros tantos consideran que el problema no es adaptar, sino saber adaptar, ir más allá de la simplificación de la obra, de su reducción al tiempo en el cine.

Se considera que el problema de aceptar la adaptación como una opción, no sólo desde el punto de vista teórico sino también desde el espectador común, radica en dos elementos: el primero tiene que ver con que la mayoría de las personas que no conocen el tema, creen que adaptar sólo significa trasladar fielmente la obra original, y frente a un cambio en las acciones, o una supresión necesaria de algún personaje, ya es una mala adaptación. José Sánchez clasifica a las adaptaciones: por ilustración (son fieles a la obra); por transposición (toman el significado de la obra original y lo adaptan al cine tomando en cuenta los núcleos narrativos, pero dándole independencia a la obra cinematográfica); por interpretación (el cineasta reflexiona sobre la obra original y desarrolla en el cine ideas o temas que se tocaron en el libro), y adaptaciones libres (el cineasta hace una obra totalmente distinta a la original).

El segundo elemento sugiere que frente al uso interesado de la obra literaria para asegurar un éxito cinematográfico, o el sólo uso del nombre de una obra que es totalmente cambiada cuando se adapta al cine, o mucho peor, la simplificación de la obra hasta convertirla en una producción cinematográfica escuálida, los investigadores se oponen fervientemente, como Pio Baldelli o Jean Mitry, ambos hacen fuertes críticas al objetivo mercantilista con el que muchos cineastas hacen adaptaciones.

Pero, independientemente de lo complejas que pueden ser las adaptaciones, aquél que desee adaptar una obra literaria al cine tiene que tomar en cuenta dos cosas: la primera es que son dos lenguajes totalmente distintos, y por ende los recursos a utilizar también lo son. En la obra literaria, por ejemplo, el elemento fundamental es

la palabra, mientras que en el cine son la imagen y el sonido (códigos icónicos y sonoros). Igualmente la literatura, cuando se trata de una novela, tiene un tiempo de lectura que está directamente relacionado con el lector, quien puede leer un libro en un día, dos semanas, un mes o en el tiempo que él decida. Mientras que la película, pese a que actualmente existen algunas que duran alrededor de tres horas, tiene un tiempo limitado, el cineasta debe intentar hacer una adaptación de calidad en un tiempo determinado, que además enganche al público. Así como esta, existen otras diferencias entre ambos lenguajes.

La segunda cosa que se debe tener presente es que, un buen cineasta debe sentirse comprometido con el autor de la obra original, y esto no quiere decir que tenga que ser fiel a la obra, sino más bien que, independientemente de cuál sea el tipo de adaptación, debe ser tan buena que permita dar un valor a la obra original y dar un valor a la obra cinematográfica.

También la adaptación se ha llevado al cine animado, que no sólo está dirigido a un público infantil y que, por otro lado, muchas de las obras que se adaptan no fueron escritas para niños pero se han llevado a la pantalla grande de manera que son vistas y comprendidas por los niños. La animación es concebida como un arte dentro de un arte, debido a las características y necesidades artísticas que tiene. Quienes intervienen en la creación de un animado son por lo general artistas plásticos, diseñadores, dibujantes, y actualmente con la animación a computadora, son especialistas en computación dedicados a la parte animada. Su atracción, que además es su característica principal, radica en que se hace una descomposición de movimientos para crear la sensación de que las cosas tienen vida, caminan, rien, etc. Con esto, se puede dar vida a elementos inanimados, como los objetos. Otra cosa es que se crean personajes fantásticos existentes sólo en la imaginación humana, y se realizan acciones que rompen las leyes universales, como que un ser humano vuele, que un gato hable, entre otras cosas.

Tocando el punto de la infancia, específicamente la literatura infantil, así como la adaptación, ha originado muchos debates entorno al calificativo “infantil” y al nombre “literatura”. Algunos teóricos literarios consideran que los libros escritos para

niños no son literatura, y por el lado de los escritores infantiles, consideran que sí es literatura y, muchas veces, de calidad. Lo que sucede es que existen escritores que subestiman las capacidades del niño hasta el punto de realizar libros infantiles con contenidos pobres. Entonces, se considera que la idea es escribir literatura infantil, sin ánimos de usar el diminutivo de manera despectiva, adaptada a la realidad psicosocial del niño, en donde se vea reflejado su mundo, pero a la vez, en donde él pueda aprender a comprender la vida desde un punto de vista amplio. Eso sí, la literatura infantil debe estar absolutamente alejada de cualquier empeño moralizante, porque el niño es un ser pensante y con grandes capacidades que deben ser estimuladas adecuadamente.

La adaptación del Cuento Gato encerrado, original de la escritora Mireya Tabuas, permitió conocer no sólo esta teoría en torno a la adaptación, a la animación y a la literatura, sino además conocer un poco la situación de la animación y de la literatura infantil en Venezuela. En el caso de la animación venezolana, es un área muy poco desarrollada, le falta mucho camino por recorrer y pese a que el gobierno ha hecho un intento por impulsar esta área, mediante el financiamiento de cortos animados, como *La Nube* que se estrenó en 2008, todavía falta más apoyo, porque talento existe, pero aislados, no hay una asociación fuerte o una academia importante en donde se pueda estudiar el área de animación. De hecho, si bien en el arqueo de fuentes para realizar esta investigación se encontró material teórico sobre animación, no se consiguió un trabajo en donde se hiciera una adaptación a un corto animado, o un guión original animado, para de alguna manera compararlo con el guión de Gato encerrado.

Sin embargo es muy probable que un futuro, esos jóvenes talentosos, diseñadores, licenciados en artes, en comunicación, en computación, interesados en la realización de cine animado, o de animados para televisión, proporcionen un desarrollo más estable a este arte.

En el caso de la literatura infantil venezolana, sí ha tenido un gran avance, se puede observar en la cantidad de libros infantiles, de autores venezolanos, ubicados en las librerías, que no sólo están con tapas duras y a todo color, sino con un contenido que hace reflexionar incluso al propio adulto sobre temas como la

sociedad, la vida, las relaciones humanas, los valores del hombre, entre otras cosas, mediante historias cargadas de ternura, de comicidad, o de carencias.

Todos estos conocimientos están reflejados de una u otra manera en el guión de Gato encerrado, cuento original de una periodista y escritora venezolana Mireya Tabuas, que ha sabido mostrarle al niño su mundo, mediante hermosas historias que no necesariamente tienen animales y cosas que hablan. ¿Qué niño no ha sufrido el divorcio de sus padres? ¿No ha tenido un gato que se pierde? ¿No ha tenido vecinos a los que ve malvados, comelones, hechiceros, o simplemente hermosos? ¿Qué niño no ha enfrentado situaciones que lo hacen reflexionar sobre las personas, o situaciones que lo rodean? ¿Qué niño no está construyendo sus valores, su personalidad, para enfrentar ese mundo tan complejo? Todos los niños tienen temores, padecen situaciones difíciles, ríen, lloran, y se mantienen firmes, creciendo, aprendiendo, comprendiendo, y somos los adultos los que debemos seguir impulsando esa reflexión crítica, ese gusto por el arte, por ser mejores, todo ello para la construcción de un mundo mejor.

Lo más difícil del guión fue adaptar la obra de manera tal que resaltara el valor del cuento y que a la vez, el guión, pudiera aportar algo nuevo. Por esta razón se decidió llevarla a rima, de manera tal que fuese entretenida y a la vez distinta. Otro elemento que necesitó de mucha entrega, fue la construcción de los personajes, porque para hacer una adaptación es necesario conocer la obra completamente, lo explícito y lo implícito. Y en lo implícito se encuentra la psicología de cada personaje, que lo va a llevar a actuar de tal o cual manera. Fue un ejercicio que necesitó de mucha imaginación y creación.

Siguiendo en este orden de idea, se tuvo dificultad en interpretar y explicar de manera sencilla las etapas de Jean Piaget, por lo pesado de su teoría sobre la evolución. Contrario a lo que se hizo de identificar la etapa del niño según Piaget, Félix Nakamura, asegura que si se pone a pensar en el público infantil al que quieren dirigir su obra, entonces no haría nada. De cierta manera tiene razón, como el caso de la literatura, no se puede subestimar al niño por su edad, pero la idea aquí no era subestimarlos sino conocerlos para darle herramientas a su favor: que les llamara la

atención por los colores, por el aspecto físico de los personajes, por la manera en la que sería contada la historia. Además de ello, la historia de Gato encerrado no es tan fácil de manejar, por la cantidad de personajes, y la manera en la que todos se interrelacionan.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Fuentes bibliográficas

Aristóteles (siglo IV a. C). Poética. Traducción de José Goya (1979). Disponible en: www.apocatástasis.com.

Asuaje, J. (2004). Adaptación del cuento "La vida es muy seria en sus cosas" de Juan Rulfo, un guión literario cinematográfico para cortometraje. Trabajo de Licenciatura en letras. UCV. Caracas, Venezuela.

Ascanio, Emelba (1986). El cine de animación. Trabajo de Licenciatura en Comunicación Social. UCAB. Caracas, Venezuela.

Arce, A. (1997). Magia y técnica del cine animado. Caracas, Venezuela: Ediciones Los Heraldos Negros.

Baldelli, P. (1966). El cine y la obra literaria. La Habana: Ediciones Instituto Cubana del Arte e Industria Cinematográficos (ICAIC).

Bewerly, R. (1994). Así se crean los dibujos animados: cómo utilizar las técnicas tradicionales de producción, guión, store borrada, animación, rodaje y post producción para la animación por ordenador. Barcelona, España: Rosalinjai.

Blanco, L. (1984). Estudio comparativo sobre la transformación de un texto literario a cine. Trabajo de Licenciatura en Comunicación Social. UCV. Caracas, Venezuela.

Bruss, D. (1991). Diles que no me maten: una adaptación cinematográfica de un cuento literario. Trabajo de Licenciatura en Artes. UCV. Caracas, Venezuela.

Calimici, D. (1984). El problema de la adaptación literaria en el cine, un ejemplo: Casa tomada. Trabajo de Licenciatura en letras. UCV. Caracas, Venezuela.

Casa Nacional de las letras (2006). Encuentro con la literatura infantil en Venezuela. Caracas, Venezuela.

Cortázar, J. (1969). "Del cuento breve y sus alrededores". Disponible en www.Literatura.us.

Cortázar, J. (1970). "Algunos aspectos del cuento". Disponible en www.Literatura.us.

- Delgado, E. (1994). Félix Nakurama: un artífice de la animación venezolana. Trabajo de Licenciatura en Comunicación Social. UCV. Caracas, Venezuela.
- Halas, J. (1963). Técnicas de cine animado. Madrid, España: Editorial Taurus.
- Kerlow, I. (2004). The art of 3D computer animation and effects. Editorial Hoboken, N.J. : John Wiley.
- Mitry, J. (1978). Estética y psicología del cine. Madrid, España: Siglo XXI Editores.
- Mitry, J. (1990). La semiología en tela de juicio : cine y lenguaje. Madrid, España: Ediciones Akal, S.A.
- Morenilla, C. y Jiménez, M. (2001). Desde las tierras de José Martí: estudios lingüísticos y literarios. Valencia, España: Facultad de Filología, Universitat de València.
- Mouesca, J. (2001). Érase una vez el cine: diccionario: realizadores, actrices, actores, películas, capítulos del cine mundial y latinoamericano. Lom Ediciones.
- Peña, M. (1995). Alas para la infancia: Fundamentos de literatura infantil. Editorial Universitaria.
- Piaget, J. y Wallon, H. (1971). Los estadios en la psicología del niño. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Nueva Visión.
- Pujals, G.y Romea, C. (2001). Cine y literatura: relación y posibilidades didácticas. Horsori Editorial, S.l.
- Rojo, V. (1984). Análisis histórico de la relación cine y literatura. Trabajo de Licenciatura en letras. UCV. Caracas, Venezuela.
- Sánchez, J. (2000). De la literatura al cine: teoría y análisis de la literatura. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Paidós.
- Sosa, J. (1982). La literatura infantil. Buenos Aires, Argentina: Editorial Losada.
- Tabuas, M. (1995). Gato encerrado. Caracas, Venezuela: Monte Ávila Editores.
- Vanoye, F. (1996). Guiones modelo y modelos de guión: argumentos clásicos y modernos del cine. Barcelona, España: Ediciones Paidós.