

## **PROYECTO DE GRADUACIÓN**

Trabajo Final de Grado

**Ami, el niño de las estrellas**

Transposición de un cuento infantil a guión cinematográfico

Haylen Carolina Borrero Cabaña  
Cuerpo B del PG  
Diciembre de 2016  
Licenciatura en Dirección cinematográfica  
Creación y expresión  
Diseño de producción de objetos, espacio e imágenes

## Índice

<b>Introducción</b> .....	3
<b>Capítulo 1. El guión cinematográfico</b> .....	11
1.1. El cine narrativo.....	11
1.2. Las bases del guión audiovisual.....	15
1.3. La transposición literaria.....	21
1.4. Adaptaciones de clásicos de la literatura infantil al cine .....	26
<b>Capítulo 2. El cine de animación</b> .....	29
2.1. Orígenes y evolución.....	29
2.2. Principales técnicas.....	33
2.3. Hitos de la animación infantil: Disney y Pixar.....	37
2.4. Tendencias de la animación contemporánea.....	42
<b>Capítulo 3. La literatura infantil</b> .....	45
3.1. Conceptos teóricos.....	45
3.2. Orígenes de los primeros cuentos infantiles .....	46
3.3. Interpretación del género y análisis de personajes .....	49
3.4. El cuento infantil en la actualidad: distinciones por edades .....	52
3.5. Exponentes de la literatura infantil latinoamericana.....	55
3.6. Enrique Barrios y su impronta como autor de literatura infantil.....	62
<b>Capítulo 4. Géneros cinematográficos</b> .....	64
4.1. Historia de los géneros cinematográficos.....	65
4.2. Clasificación de los géneros.....	65
4.3. Hibridación de géneros.....	78
4.4. Los géneros en el cine dirigido al público infantil: el target de 10 a 14 años .....	78
<b>Capítulo 5. Materialización del producto final</b> .....	81
5.1. Proceso de adaptación del relato: la idea original.....	81
5.2. Argumento y estructuración.....	83
5.3. Estética del film .....	96
<b>Conclusiones</b> .....	99
<b>Lista de referencias bibliográficas</b> .....	103
<b>Bibliografía</b> .....	107

## Introducción

El presente Proyecto de Graduación (PG), titulado *Ami, el niño de las estrellas, adaptación de un cuento infantil a guión cinematográfico*, propone abordar el tema referente a la apropiación de una obra literaria de otro autor mediante la trasposición o adaptación, técnicas usadas a la hora de realizar un guión cinematográfico, y de la que se valen muchos realizadores audiovisuales para poder crear su obra.

El recorte temático está enfocado al género de cine infantil y la animación, para así poder transponer o adaptar al final del proyecto de graduación el cuento del escritor venezolano Enrique Barrios, *Ami, el niño de las estrellas*, a un guión cinematográfico. La elección de este libro viene dada por el mensaje que transmite basado en las leyes del universo y la exploración de vidas en otros planetas, que suscita interés en el público infantil que va de los 10 a los 14 años.

En este trabajo se busca abordar la problemática de la adaptación o transposición de una obra literaria de otro autor, y el proceso a través del cual es posible encontrar una voz autoral dentro de la misma. Con este propósito, se propone una metodología de trabajo que favorece el desarrollo de proyectos transpositivos, en base a los lineamientos teóricos de la literatura y el cine infantil, usando conceptos de cine de animación, guión, derechos de autor, para así poder concebir la realización de un guión cinematográfico basado en el cuento escogido. Desde esta perspectiva, el proyecto de transposición se sustenta en la visión latinoamericana original del autor, donde se tratan temas profundos relacionados con la realidad social que se ve a diario.

El PG se inscribe en la categoría de Creación y Expresión, ya que como producto final se elaborará un guión cinematográfico basado en el cuento infantil seleccionado. Asimismo la línea temática seleccionada es Diseño y producción de espacio e imágenes, porque se

explorará el universo del guión cinematográfico, para poder entender y cristalizar conceptos de trasposición y adaptación y poder aplicarlos en la práctica, con el relato *Ami el niño de las estrellas* de Enrique Barrios. El proyecto de graduación abarcará los conceptos relacionados al guión, la animación y la literatura infantil a lo largo de los diferentes capítulos del trabajo, sustentando el proceso creativo con teorías de autores que sirven de ayuda para asentar las bases teóricas sobre las cuales se elaboró el guión.

La pregunta-problema a la que se intenta responder se puede plantear en los siguientes términos: ¿qué características presenta la adaptación cinematográfica del relato *Ami, el niño de las estrellas*, cuáles son los elementos del guión que dan cuenta de la voz de la autora?

En función de lo expresado con anterioridad, los objetivos que persigue este trabajo son en primer lugar, demostrar las potencialidades de la transposición o adaptación en la creación de guiones cinematográficos. Para abordar adecuadamente este objetivo, se buscará describir las diversas estrategias y técnicas que surgen en la transposición o adaptación de una obra literaria al guión, luego la diferencia entre transposición y adaptación, especificando en las pérdidas y ganancias del uso conceptual, para así poder indagar acerca del género infantil y sus particularidades y licencias a la hora de crear un relato. También se profundizará sobre el cine de animación, su historia y sus avances en el cine digital, buscando realizar un análisis del discurso y mensaje del cuento de Enrique Barrios *Ami el niño de las estrellas*, preparando su adaptación para el público infantil venezolano.

Respecto al diseño metodológico que se utilizará en este proyecto, la estrategia teórico metodológica es de tipo descriptiva-explicativa, puesto que pretende describir el fenómeno de la transposición de un cuento literario a un guión cinematográfico, lo cual requiere ahondar en diferentes fases para entender el proceso de creación de un guión, explicando en instancias posteriores cómo las transposiciones y adaptaciones se han desarrollado en el

pasado y cómo lo hacen en la actualidad. De este modo, se desarrolla un PG que no sólo ofrece como producto final un guión cinematográfico, sino que explicita el proceso a través del cual se realizó el mismo.

La metodología responde a la perspectiva cualitativa de investigación, en la medida en que aborda la temática planteada desde un enfoque que pretende estudiar el guión cinematográfico desde una realidad atravesada por diferentes concepciones, como la transposición o adaptación, a través de la relación sujeto-objeto, en donde el libro *Ami el niño de las estrellas* será el objeto y la guionista el sujeto que interpreta el mensaje que el autor Enrique Barrios dio en su obra literaria, plasmándolo en el guión que se ha de elaborar.

Como técnica cualitativa se utilizó la entrevista en profundidad, y el principal actor entrevistado es el propio autor de la obra seleccionada. En la entrevista se ha de indagar al individuo creador de la obra literaria, profundizando en distintos aspectos de la construcción del relato, así como su percepción de los procesos de transcripción y apropiación, y del género de literatura infantil, así como el cine dedicado a este público.

En el marco de los estudios sobre el universo cinematográfico, se aborda el tema de la transposición, el cual resulta novedoso, ya que permite generar un producto enfocado para los niños, cargado de contenidos vinculados con las leyes del universo y la espiritualidad que conlleva. Se destaca también la importancia de la perspectiva Latinoamericana, ya que el producto final se construirá teniendo en cuenta el bagaje cultural, las costumbres, los problemas sociales que posee el continente, tanto lo malo como lo bueno servirán para la formación del guión a nivel estético y discursivo, mediante la creación de un lenguaje que intenta expresar la cultura latinoamericana.

Para conocer el Estado de la cuestión, la revisión de los antecedentes permite contemplar el carácter innovador de la temática. En principio, en lo que refiere a los antecedentes

institucionales, un conjunto de Proyectos de Grado elaborados por estudiantes de la Universidad de Palermo se consolida como un punto de partida insoslayable.

Entre ellos, puede citarse el proyecto profesional realizado por Goldberg (2015), *El director de arte en un proyecto cinematográfico. Propuesta estética para el cuento Niña perversa*. Este proyecto de graduación tiene como finalidad la transposición de un cuento literario llamado *Niña perversa*, escrito por Isabelle Allende, y aborda la realización de una propuesta estética integral para un largometraje. Trata la transposición como tema central y elabora una propuesta estética para mostrar un universo diegético verosímil.

En segundo lugar se encuentra el PG de Salazar (2010), *Cine de dibujos animados*. Se toma como antecedente por tratarse de un exhaustivo análisis sobre el género, destacando los aspectos de mayor relevancia desde sus inicios hasta los últimos años, como la finalidad de su imagen, el lenguaje y estructura del formato animado, sus personajes, su psicología y evolución, aplicando dichos ítems a la saga de Walt Disney, así como *Toy Story* y *Blancanieves*, entre otros clásicos del género. Se selecciona este trabajo, ya que su foco es el cine de animación, por incluyendo conceptos que pueden ser útiles para delimitar el marco conceptual del cine de animación infantil.

En tercer lugar se seleccionó el trabajo de Rodríguez (2015), *Cine social, Expresión y voz para todos*. Este proyecto busca crear talleres itinerantes de cine documental en comunidades de bajos recursos, para así poder generar conciencia e incentivo a los participantes en el ámbito cultural. Se pretende entonces sentar las bases teóricas del cine documental, para así ampliar la concepción de las posibles maneras de expresión de las generaciones futuras, y una caracterización de los sectores donde se pueden aplicar dichos talleres. Su enfoque social resulta afín con la impronta latinoamericana que tendrá la adaptación realizada del relato de Enrique Barrios.

Luego, en cuarto lugar se puede citar el proyecto de Da Silva (2015), *Motion Graphics. La evolución del diseño y comunicación audiovisual*. Este proyecto de grado se centra en la utilización del Motion Graphics como herramienta de comunicación audiovisual que sirve para hacer animación 2D y 3D, imágenes, tipografías y sonidos. Se compone de elementos visuales como la línea, el punto, color y textura. Se vincula este trabajo con el proyecto de graduación, ya que expone técnicas de animación que se han de emplear en la realización del guión.

El siguiente trabajo que sirve como antecedentes es el de Urson (2015), *Animación en CGI. Proceso de creación de un video minuto en CGI*. El CGI es una herramienta para crear animaciones y efectos especiales. El trabajo se puede relacionar con el presente PG, ya que trata una herramienta para hacer animaciones como el CGI, la cual podría aportar el producto final que se quiere realizar.

Como sexto antecedente se eligió un proyecto realizado por Prieto (2015), *Cine de autor venezolano. Ante proyecto del cortometraje "Miércoles de caraoas"*. Este trabajo tiene como objeto de estudio el cine venezolano, haciendo notar la ausencia de una figura que represente una autoría visual en el ámbito cinematográfico. Esta investigación se relaciona con el presente PG, ya que se propone un guión para la realización de un corto a ser difundido, en principio, en Venezuela.

El séptimo proyecto de grado a vincular es el de Noriega (2005), *La creación de pasajes de la imagen en fotografía, cine y videoarte*. En este ensayo sobre el devenir de la imagen fotográfica, cinematográfica y de video, el autor llama la atención sobre la metamorfosis a la que se ligán todas las experiencias con las imágenes. Este ensayo puede brindar aportes al proyecto de grado, a través de la búsqueda que se quiere realizar como autor en la obra de

otro autor, así bien incorporando pasajes que sirvan para enriquecer dicho trabajo, con el bagaje cultural y social que se pueda plasmar en imágenes cinematográficas.

El octavo proyecto de graduación que se toma como antecedente es del autor Borda (2014), *El cine 3D: una experiencia sensorial que modifica el rol del espectador*. Este proyecto de graduación se centra en dar una mirada acerca de la tendencia del 3D que cada vez se encuentra más incrustada en formatos cinematográficos. Se trata de un cine que prioriza la comercialización y busca atraer a los espectadores a las salas. Este trabajo se vincula con el proyecto de graduación, ya que el 3D es una técnica que será tenida en cuenta en la elaboración del guión cinematográfico del relato *Ami el niño de las estrellas*.

El noveno proyecto que se toma es del autor Paladines (2015), *La evolución del cine digital, flexibilizar la elección de formatos y flujos de trabajo*. Este PG tiene como objetivo brindar las herramientas para que el espectador sea capaz de elegir adecuadamente entre los diferentes formatos para un proyecto audiovisual futuro. Se vincula este proyecto al presente PG, debido al enfoque que tiene con respecto a flujos de trabajos que serán necesarios para la realización del producto final de la obra a trasponer.

El décimo y último trabajo que sirve como antecedente para el presente PG es el de Ara (2014), *El sonido audiovisual. El rol perceptivo del sonido en un proyecto audiovisual*. Este proyecto trata como aspecto general la percepción sonora sobre la imagen en un proyecto audiovisual. La vinculación que se encuentra con el presente PG se da por su enfoque temático, ya que el sonido es parte fundamental de todo proyecto audiovisual.

El presente Proyecto de Graduación toma como marco teórico algunos conceptos principales como los de guión, cuentos y relatos infantiles, y géneros cinematográficos, los cuales contribuyen a comprender la temática sometida a análisis. En lo que respecta al primer concepto a tratar, el guión cinematográfico, se utilizan las reflexiones de Seger (2001) en *Cómo convertir un guión en un excelente guión*. En este libro se proporcionan métodos para

realizar guiones cinematográficos, desde el borrador hasta el producto final, profundiza en conceptos básicos de la escritura de guión y las fórmulas para lograr guiones más interesantes, así como también aborda problemáticas que pueden surgir en la creación de un guión. Se tiene en cuenta que la temática de este libro es fundamental para la creación del proyecto de graduación, ya que puede aportar desde conceptos hasta fórmulas para la realización del guión.

Luego, para abordar el segundo concepto, el autor de referencia seleccionado es Vladimir Propp (1970). En su texto *Morfología de un cuento*, publicado por primera vez en 1923, proporciona información para abordar la temática de los cuentos infantiles y su vinculación con la animación. Propp explica la fórmula para la creación de la mayor parte de las películas de Pixar y Disney, en cuanto a su trama, desarrollo de personajes y conflictos.

Para el tercer concepto, relativo a los géneros cinematográficos, se aborda el autor Sánchez Noriega (2002 y 2006), quien reflexiona sobre la temática, focalizando el cine de animación y la ciencia ficción, los cuales se vinculan a la transposición que se hará en el presente PG, conformando el producto final una hibridación de ambos géneros, enmarcadas dentro de un género mayor, más global, que sería el de cine infantil, dirigido a los niños y niñas de 10 o más años.

El proyecto se estructura en cinco capítulos. El primero de ellos explora la problemática del guión cinematográfico, profundizando en los sub capítulos en la transposición versus adaptación, en las estructuras narrativas que existen para contar una historia y finalmente en los argumentos y demás elementos que componen un guión cinematográfico.

Ya en el segundo capítulo se aborda el concepto de animación, haciendo un repaso por su historia, evolución y sus avances tecnológicos. Se repasarán los principales hitos dentro del cine de animación infantil.

En el tercer capítulo se explorará la teoría sobre la literatura infantil, la construcción del relato, análisis discursivo y mensajes que se transmiten en el género.

Para el cuarto capítulo se propone una indagación acerca de los géneros cinematográficos, profundizando en los géneros que se adaptan al cuento de Enrique Barrios y la hibridación de ciencia ficción con el género infantil.

Finalmente, el quinto capítulo contendrá la carpeta de creación en donde se encontrará el producto final y todo el proceso creativo, desde la creación del guión hasta la propuesta estética para dicho largometraje que se busca crear.

El proyecto de graduación se vincula con la asignatura Discurso Audiovisual, ya que el contenido de la misma es primordial para poder investigar acerca de los autores que en el marco teórico se postulan, aborda así temas esenciales que brindan las herramientas para completar los capítulos de este trabajo.

Se advierte de este modo, el aporte que ofrece este Proyecto de Graduación al campo de la comunicación audiovisual porque propone un cruce interdisciplinario novedoso sobre la transposición que buscará plasmarse en un futuro como un proyecto en concreto de un largometraje animado.

## **Capítulo 1. El guión cinematográfico**

En este capítulo se busca explicar conceptos relacionados al guión cinematográfico haciendo énfasis primero en el cine narrativo, haciendo un breve recorrido histórico sobre el mismo, se selecciona el autor Jacques Aumont (1992) y su libro *La imagen*, para validar estos conceptos. Luego se toma en consideración la herramienta del guión como base de un producto audiovisual, definiendo estructuras narrativas y componentes del guión, para lo cual ha de ser de utilidad el trabajo de Robert McKee (1997) con su libro *El guión, sustancia, estructura, y estilo*, que sirve de apoyo para verificar los conceptos escritos. Del mismo modo, se han de considerar los conceptos y definiciones de Linda Seger (2001) y de Del Teso (2000), docente de la facultad de diseño y comunicación de la Universidad de Palermo, con su metodología de desarrollo de productos audiovisuales. Por último se profundizará en la transposición literaria a cine, con sus diversas variables, considerando el aporte de José Sánchez Noriega (2006) y su libro *De la literatura al cine*.

### **1.1. El cine narrativo**

El encuentro del cine con la narración viene desde los inicios rudimentarios de la cinematografía, cuando en 1895 los hermanos Lumière, creadores del cinematógrafo, lograron dar vida a obras que carecían de una historia, pero relataban una situación no ficcional, El primer acercamiento a una narrativa fue propuesta en la obra de los Lumière *L'arroséur arrosé* (1896), traducido al español como el *Regador Regado*; si bien este cortometraje carece de alguna trama, se puede decir que asoma los comienzos de un guión, ya que contiene un inicio, un desarrollo y un desenlace.

Existen tres factores que propiciaron la instauración de la narración en el cine según Aumont (1992). El primero es la imagen móvil figurativa, que es lo que el cine, como medio de registro, ofrece al espectador. La imagen figurativa conlleva una representación sobre los

objetos fotografiados. Estos objetos son reconocibles por la sociedad y sus valores, y es así como toda figuración o representación conduce a la narración.

A su vez, el segundo factor contiene la imagen en movimiento. Esta imagen se produce gracias a la persistencia retiniana que genera en el espectador la ilusión de movimiento. Las imágenes están en perpetua transformación con una duración que varía de un estado al otro, así como en las historias, donde los objetos representados cambian de estado constantemente.

El último factor viene dado por la búsqueda de una legitimidad. En sus inicios, el cine fue considerado una actividad popular, de feria. Se esgrimía que, carente de arte, servía para divertir y entretener a los espectadores presentes. En función de esta perspectiva, no se le veía un porvenir artístico. Para poder desarrollarse, era necesario que el cine fuera catalogado como un arte noble, como la pintura, el teatro, la literatura, la música y la arquitectura. Para eso, se tenía que demostrar que el cine, de alguna manera, podía contar historias interesantes. Fue así como se comienza a desarrollar las capacidades narrativas del cine.

Uno de los primeros directores que inicia la narración cinematográfica es George Méliès, otro de los pioneros del cine, que era partidario de que éste podía tener un porvenir artístico y comercial. Las obras de Méliès no sólo narran sino que crean un universo diegético que hace verosímil el relato. Este creador fue uno de los primeros que realizó puestas en escena, en donde se tenía muy estudiada la composición de los elementos en escena y cómo interactúan entre sí. Debido a la inmensidad de sus producciones, Méliès dio pie a la grabación en estudio, ya que como realizador tenía el control tanto de sus actores como también de la dirección de arte y fotografía. Esta manera de narrar genera una innovación en el cine, ya que a partir de su obra se puede hablar de un lenguaje cinematográfico.

Este lenguaje está conformado por tres conceptos: el relato, la narración y la diégesis cinematográfica. El relato es el enunciado en toda su materialidad que engloba imágenes, palabras, menciones escritas, música y ruido, dando como resultado un relato fílmico. Difiere de esta manera de la literatura por todo lo que engloba, porque en las obras literarias el relato es expresado exclusivamente por la lengua. El relato fílmico se presenta como un discurso que implica la búsqueda de un enunciador que pueda hacer el orden del relato para que el espectador comprenda de manera coherente lo que ve.

Para establecer esa coherencia intervienen ciertos factores que varían de acuerdo con el realizador pero que en general son el estilo del autor, y las leyes que se instauran a partir de los géneros canónicos del cine. Estas leyes distinguen un género del otro, abarcando también el factor de la época donde transcurre el relato, y crean el mundo espacial de la historia.

El orden del relato puede fijar un ritmo que da como resultado efectos narrativos de suspenso, sorpresa y calma, siendo parte de la relación imagen-sonido que está enmarcada en la puesta en escena del cuadro. Se cita un ejemplo de esto para así comprender mejor el concepto de relato desde la perspectiva de un director de cine.

Con *Psicosis* (1961), conducía la dirección del espectador exactamente como si tocaras el órgano... (...) En *Psicosis*, el tema me importa muy poco, los personajes me importan muy poco; lo que me importa es que el conjunto de los fragmentos del filme, la fotografía, la banda sonora, y todo lo que es puramente técnico, puedan hacer temblar al espectador (Aumont, 1992, p. 82).

Creador de grandes obras de suspenso, Hitchcock sabía cómo manipular las emociones de sus espectadores, a través de la música incorporada al film, la fotografía, el tipo de iluminación, los tamaños de planos en diferentes encuadres. El conjunto de estos elementos transporta al espectador al viaje emocional del filme, dejando así una huella autoral en todas sus obras.

Otro componente del lenguaje es la narración, el cual es el acto que produce el narrar dentro de una situación real o ficticia, en la que su función es la de seleccionar por vía del relato los procedimientos o fórmulas que crean una narración. Dentro de la narración hay instancias narrativas que ocupan un lugar abstracto en el relato, donde se definen la conducción del relato e historia. Estas instancias pueden ser reales y quedar fuera del cuadro, no se las ve pero se sabe que provienen de la escena; las ficticias son internas a la historia y están asumidas por los personajes que la conforman. El narrador juega siempre un papel ficticio en la obra, de manera omnipresente o como primera persona en la narración (Aumont, 1992).

La diégesis está basada en el contenido narrativo que se crea a partir de la historia en donde se juntan una serie de elementos ficticios, florecidos de lo imaginario y ordenados de tal manera que puedan crear una cohesión desde el inicio al desarrollo hasta el desenlace, provocando sensaciones en el espectador. Esta conjugación de los elementos antes mencionados crea un universo diegético en donde se engendra la historia para formar una globalidad, y a su vez sirve de apoyo a la verosimilitud del relato, siendo relativo en cada historia, ya que todas son diferentes.

Existe un término que se desprende de la diégesis, el universo extra diegético, que se usa particularmente en su relación con la música del filme, ya que interviene en escenas para resaltar o expresar algún sentimiento de los personajes. Pero el origen del sonido no entra en el mundo diegético del film quedando en un fuera de campo. Las escenas de las películas de drama que contienen un beso por ejemplo. siempre vienen dadas por los sonidos angelicales de unos violines para así poder remarcar una emoción en el universo diegético de la película. McKee afirma al respecto:

El mundo consume hoy películas, novelas, obras de teatro y televisión en tal cantidad y con un apetito tan desmedido, que las artes narrativas se han convertido en la principal fuente de inspiración de la humanidad en su búsqueda del orden en el caos y de la coherencia interna de la vida, no solamente como ejercicio intelectual, sino dentro de una experiencia muy personal y emotiva (McKee, 1997, p. 150).

Esta cita del escritor, guionista y docente Robert McKee ayuda a entender en un amplio panorama, la situación actual del concepto que se abordará a continuación, que es el guión cinematográfico, ya que el conjunto del relato, la narración y la diégesis conforman los componentes para realizar un guión. Se puede entender por guión la descripción de la historia en el orden del relato y las relaciones que reúnen a sus personajes en los diferentes actos que se despliegan en escenas.

## **1.2. Las bases del guión audiovisual**

El guión es la base de todo producto audiovisual, ya que a través de él se crea lo que se verá en la pantalla. En primera instancia, cualquier producción audiovisual empieza con la creación de un guión. El inicio de la creación de un guión surge por lo general con una idea, la cual puede ser de propia autoría o de otro autor. Si fuera de otro autor, entra en el concepto de transposición de lo literario al cine, siendo éste un concepto fundamental que se abordará más adelante. Por el momento, se profundizará en el concepto de guión y los pasos a seguir para realizarlo.

El cine es una máquina de hacer guiones, ya que hay tantos libros como películas. La creación de un guión empieza desde un *Story Line* o premisa de aproximadamente cien palabras, en donde se resume la esencia de la historia, se deja en claro el género, el protagonista, el conflicto dramático principal, el tiempo y el espacio, y el gancho (interés) de la historia. Se escribe en tercera persona y sirve para dar un preámbulo de la historia, en donde si se trata de una comedia, ya desde el *Story Line* debería causar risa, o si es de misterio, causar intriga (Del Teso, 2000).

Después de definir un *StoryLine*, se pasa a la creación de la sinopsis, que es un documento que engloba el contenido resumido de la película en tres a cuatro páginas en una película de cien minutos. El principal objetivo de la sinopsis es plantear la estructura dramática, y dar un

adelanto del conflicto dramático del filme. Se concentra en el qué de la historia, y contiene el inicio, desarrollo y fin de la misma en una manera muy condensada. La unidad de medida en la sinopsis es el acto; con una proporción de una página para el primer acto, dos o tres para el segundo acto, y una cuarta página para el tercero. En una película de cien minutos, el primer acto ocupa unos veinticinco minutos, el segundo cincuenta minutos y el tercero veinticinco minutos.

La sinopsis debe contar la historia, mas no explicarla, ya que la misma historia debería ser auto explicativa, donde el lector entienda de qué se trata desde su lectura, y no desde una explicación por el guionista, ya que si ese fuera el caso, la historia no estaría bien hecha ni sería clara en su desarrollo.

Cuando se logra definir la sinopsis, se pasa a otra instancia denominada argumento o tratamiento de la historia. El argumento no es lo mismo que la historia, ya que ésta se compone por una serie de acciones provocadas por causa y efecto que surgen en un tiempo y espacio determinados. Esas acciones desencadenan así sucesivamente más acciones para generar o resolver un conflicto dramático.

El argumento, a diferencia de la historia, contiene material ajeno al mundo de la historia, con lo cual es extradiegético. A su vez, se utiliza para describir todo lo que se ve y se escucha en la película, ocupando así todos los hechos de la historia. Por ejemplo, en la presentación de los créditos de las películas se puede encontrar sonidos o imágenes que los actores no ven ni escuchan en la historia, pero que de alguna manera son parte del filme y se han introducido desde fuera del mundo de la historia. No sólo va sujeto a la presentación de los créditos; existen otros ejemplos, como es el caso de las películas de terror, donde el sonido característico de una escena dé miedo para aumentar esa emoción. Esto no lo escucha el personaje ni tampoco existe en su mundo, simplemente se crea afuera de la historia. Tal como plantean Bordwell y Thompson:

El argumento presenta explícitamente ciertos hechos de la historia, por lo que esos hechos son comunes a ambos terrenos. La historia va más allá del argumento al sugerir hechos que nunca presenciamos. El argumento va más allá del mundo de la historia al presentar imágenes y sonidos no diegéticos, que pueden afectar nuestra comprensión de la historia (Bordwell y Thompson, 1995, p. 200).

A la hora de escribir el argumento se necesita una buena historia con estructuras dramáticas sólidas. Según McKee una buena historia tiene que significar algo que merezca la pena narrar y que el mundo desee conocer. Sostiene que el oficio solitario del escritor comienza con el talento y el don de poder combinar creativamente una serie de cosas de forma que no se le haya ocurrido antes a nadie, dándole una perspectiva desde su visión de la humanidad, sociedad, naturaleza, unidas al profundo conocimiento de los personajes y del mundo que se crea.

Siguiendo la perspectiva de McKee (1997), expresa que: “la estructura es una selección de acontecimientos extraídos de las narraciones de las vidas de los personajes, que se componen para crear una secuencia estratégica que produzca emociones específicas y expresen un visión del mundo” (p. 164). Para poder generar una estructura se necesita saber componer gramaticalmente, ya que en esa composición es donde se conjugan los elementos que configuran una estructura narrativa. La composición sirve para organizar la información de la forma más conveniente para mantener la atención del público y crear un viaje emocional.

Las estructuras narrativas poseen diferentes estilos. En principio, se aborda la estructura clásica, ya que fue una de las primeras en existir en diferentes disciplinas como el teatro, la literatura y luego el cine. Robert McKee (1997) define las características de una estructura clásica en los siguiente términos:

El diseño clásico implica una historia construida alrededor de un protagonista activo que lucha principalmente contra las fuerzas externas antagónicas en la persecución de su deseo, a través de un tiempo continuo, dentro de una realidad ficticia coherente y causalmente relacionada, hasta un final cerrado de cambio absoluto e irreversible (p. 234).

La estructura narrativa clásica está dividida en tres actos: el primero empieza con el estado de normalidad del protagonista, en donde se introduce al personaje; entre los diez y quince minutos se produce un catalizador, que saca al protagonista de su normalidad para plantear así el problema dramático que definirá la película. Cuando se presenta este hecho se genera en la mente del público la pregunta central que se mantendrá a lo largo de la historia, que tendrá su resolución en el clímax de la película. Luego de esto, se produce al final del primer acto un punto de giro a los veinticinco minutos del film. Dicho punto de giro se trata de un evento sorpresivo que puede cambiar el rumbo de la historia y cierra el primer acto. El segundo acto se produce luego de este cambio de rumbo, este acto es el más extenso y donde es más difícil mantener la atención del público, ya que en él se desarrolla la historia.

Existen diversas técnicas tratadas por diferentes autores para abordar este punto. Por un lado propone el abismo, donde se hace referencia a las acciones del protagonista y su resultado. Cuando ese resultado es inesperado se produce el abismo, que genera sorpresa e intriga en el público y plantea al protagonista nuevos problemas dramáticos.

Por su parte, Seger (1995) utiliza el concepto de puntos de acción y menciona tres puntos: el primero es la barrera, que fuerza al personaje a tomar una nueva decisión, comenzar una nueva acción o continuar en otra dirección. A éste le sigue la complicación, que es un punto de acción que no provoca una respuesta inmediata sino hasta más tarde. Por último, se halla el revés, el cual produce un cambio de 180 grados en la dirección de la historia, y cambia los valores dramáticos de positivo a negativo y viceversa.

El tercer acto es el final de ese viaje emocional para el espectador, ya que se produce el clímax y la resolución de la historia, provocando el regreso a la realidad después de ese viaje de emociones. Se resuelve también la pregunta central que se desarrolló a lo largo del filme; el protagonista se prepara para luchar finalmente con las fuerzas antagónicas que impiden que cumpla su objetivo principal. Este hecho se origina en el clímax de la historia, develando así si el protagonista resulta ser ganador o perdedor en la misma.

Dos ejemplos de estructura clásica pueden apreciarse en *Lo que el viento se llevó*, de 1939, dirigida por Víctor Fleming y en *Volver al futuro* de 1985, escrita por Robert Zemeckis y Bob Gale.

La base de toda historia parte de un conflicto dramático, en donde dos personajes persiguen algún deseo que los excluyen mutuamente, y si bien luchan por conseguir sus metas y hay circunstancias que no lo permiten, uno tiene que ganar y el otro perder. Para el mejor desenvolvimiento de este conflicto, se necesitan acontecimientos que significan cambios. McKee (1997) lo define así: “Un acontecimiento narrativo crea un cambio en la situación de vida de un personaje, tiene significado y se expresa y experimenta en términos de valor” (p. 136). Este cambio debe hacerse notar por el público y añade algún valor narrativo; entiéndase como valor narrativo las cualidades universales de la experiencia humana que fluctúan entre lo positivo y negativo, o viceversa. Estos valores añaden personalidad a la historia, confrontando mundos opuestos, como por ejemplo el amor y el odio, la fuerza y la debilidad, entre otros, y de índole moral, como el bien y el mal. Todo estos cambios se expresan y se experimentan en términos de valor y se alcanzan a través del conflicto dramático.

Los diferentes conflictos dramáticos que puede tener un personaje son diversos pero en general existen cinco grandes conflictos (Segar, 1995). El primero es el conflicto interno, que se da cuando el personaje no está seguro de sí mismo, de sus acciones, y no sabe lo que

quiere, por lo que surge un conflicto consigo mismo en su interior. La voz en off es muy utilizada como recurso para representar la voz interior de los personajes en algunas películas.

En segundo término, la autora menciona el conflicto de relación, el cual se centra en metas mutuamente excluyentes del protagonista y el antagonista; puede ser el foco principal de toda una historia y cuando se combina con el conflicto interno crea impulso y fuerza dramática.

En tercer lugar, se encuentran los conflictos sociales que colocan al personaje principal luchando contra grupos de toda índole, ya sea una banda criminal, la familia, una empresa, un gabinete político, etc.

El cuarto conflicto que describe Seger es el de situación, que aparece en la década de 1970, cuando proliferaron las películas que debatían entre la vida y la muerte, que provocan suspenso y tensión. Estas situaciones de vida o muerte se plantean de una manera relacional.

El quinto y último conflicto es el cósmico, en donde el personaje lucha contra una fuerza sobrenatural, que puede ser un Dios, un diablo, un Alien de otro planeta, etc.

Para poder enmarcar alguno de estos conflictos se necesita la escena como soporte, ya que una escena es una acción que se produce a través de un conflicto en un tiempo y espacio determinados, más o menos continuos, en donde pueden cambiar los valores de un personaje de una forma notoriamente importante. En una situación idónea, cada escena se convierte en un acontecimiento narrativo. En efecto, plantea que todas las escenas deben producir un cambio narrativo, y para ello, deben estar sólidamente fundadas, y que no se produzcan sólo como relleno de un espacio en blanco de la historia. Las escenas se pulen de principio a fin, modificando así sus valores dramáticos y formando arcos de transformación en los personajes a lo largo de la historia. Principalmente se puede tener un

personaje de valores buenos que luego, por las luchas que vive dentro del film, vea transformado su carácter y vaya adquiriendo una carga de valores malos, pudiendo producirse el movimiento inverso, un personaje malo, que se convierte en bueno.

### **1.3. La transposición literaria**

Las adaptaciones, transposiciones, recreaciones, versiones, entre otros, tienen una tradición arraigada a la historia de la cultura, particularmente en el siglo 19. Sánchez Noriega (2006) propone el término trasvases para referirse al hecho de que hay creaciones pictóricas, operísticas, fílmicas, novelísticas, teatrales y musicales que parten de un texto literario. Se puede categorizar estas trasvases que van del teatro al teatro, de la novela al teatro, de la novela a la serie televisiva, del teatro a la televisión, de la televisión al cine, y del cine a la televisión, de la novela musical a la ópera, de novela al ballet musical, de la novela al dibujo animado, y para finalizar, de la película al dibujo animado. Existen entonces numerosos trasvases que permiten este fenómeno de la transposición en sus diferentes soportes.

En toda su historia, el cine, por ser un arte narrativo, ha tomado textos fílmicos como base para sus argumentos. La adaptación forma parte del cine, ya que cualquier espectador de una película que esté basada en una novela en la que se inspira se siente de alguna manera autorizado a emitir un juicio comparativo del producto final audiovisual, siempre y cuando haya leído el texto original. Sánchez Noriega postula que

El dibujo historietístico o la toma cinematográfica, proponen una mirada sobre el texto, y ninguno de ambos deja el campo abierto a una recreación personal como la de la lectura literaria, en la que la novela o el cuento abren paso a mundos que el lector deberá conformar con su propia producción de imágenes (2006)

De acuerdo con lo expuesto en la cita precedente, el cine establece aquellas imágenes que el lector en su tiempo creó en su mente, al leer el relato o novela, creando una preconcepción del texto y de toda la estética que posee.

Los lectores literarios son reacios a entender que en las transposiciones a los lenguajes híbridos se demuestra la pérdida de significaciones del texto. En cada transposición hay opciones en relación con la resignificación de la obra transpuesta, que generalmente provocan la crítica. La mirada del texto oscila entre el privilegio del tema, con una carga de motivos asentados, con rasgos retóricos que demuestran la huella de un estilo individual.

Noriega aborda la transposición definiéndola como un despliegue de una verdad fragmentada, y hasta entonces oculta en las lecturas sociales del texto transpuesto. Una verdad que puede surgir de una estrategia del realizador. Es por eso que se puede expresar que los textos literarios contienen esas verdades ocultas que el cine lleva a la luz, y depende de cada realizador revelarlas de acuerdo a su visión personal sobre estas lecturas sociales.

La transposición, como objeto cultural dentro de un medio, propone dos remisiones enunciativas opuestas que las define como perspectiva lúcida o mirada distraída. La primera se da cuando se instalan los signos de una reflexión sobre el texto, o sobre algunos de sus componentes o niveles. En cuanto a la denominada mirada distraída, se manifiesta cuando surgen alteraciones de esas costumbres de lectura que no construyen una composición homogénea de alguno de los componentes o niveles de la obra sobre las que actúan.

Pensando más allá del concepto de adaptación, Sánchez Noriega (2006) afirma:

La originalidad absoluta no existe; todo escritor o cineasta es producto de la historia de la cultura y de las múltiples creaciones que le han precedido. En el fondo, todo texto remite a otros textos, en toda escritura fílmica quedan reflejadas las lecturas y las visiones de otras obras, cuyas huellas nos pueden resultar más o menos familiares (p. 76).

Por eso hay una línea muy delgada que separa al texto literario del guión, si bien sus diferencias radican en el tiempo verbal, ya que en el cine se hace uso del presente, y en la literatura se pueden utilizar diversos tiempos; el pasado, el presente y el futuro. Durante las películas, las explicaciones quedan limitadas a lo que los personajes puedan o no descubrir entre sí, para así brindarle información al observador a través de diálogos, voz en off o

simplemente la voz de un narrador. Por otra parte, las descripciones que en un libro pueden llevar tantas páginas como el autor crea necesarias, en la pantalla se resumen en imágenes de duración limitada, que no corresponden posiblemente al foco de atención, sino que formarán parte de la creación del decorado, de los ambientes o de la acción en sí misma (Díez, 2005).

Para plantear una categorización tipológica de las adaptaciones literarias al cine se parte de modelos esquematizados cuya ventaja es que permiten reflexionar sobre las adaptaciones existentes e indagar sobre los elementos comunes para ofrecer un modelo o una representación convencional que profundiza los estudios de la transposición.

Existen diferentes nomenclaturas de adaptación que se desprenden según la dialéctica, fidelidad y creatividad, en donde se tiene en cuenta los grados de similitud entre los personajes y los sucesos del texto. A continuación se presenta la taxonomía de adaptaciones propuesta por Vanoye (1996).

La primera es la adaptación como ilustración, se trata de una adaptación literal y pasiva, en donde el qué de la historia tiene mayor importancia que el cómo del discurso, no se aplican muchas transformaciones, por lo que se considera fiel a la historia y a la visión original del autor de la obra literaria.

En segundo orden menciona la adaptación como transposición, la cual está a medio camino entre la adaptación fiel y la interpretación personal, ya que converge con la primera porque el guionista busca reconocer los valores de la obra de otro autor, y con la segunda porque se busca un enfoque personal que tenga entidad por sí mismo.

La tercera categoría es la adaptación como interpretación, la cual se utiliza para apartarse notoriamente del relato literario, con un nuevo punto de vista, que incluye transformaciones relevantes en la historia de los personajes, digresiones, etc.

Y por último, está la adaptación libre, en donde se emplea el menor grado de fidelidad a la obra literaria y se le reconoce por una reelaboración analógica, variación, digresión, o transformación, ya que no opera en conjunto con el texto.

Otro modelo, desde la perspectiva del relato, permite considerar dos modalidades de adaptaciones en función de la coherencia a partir de los estilos narrativos: el relato clásico y el relato moderno. La primera modalidad surge con la coherencia estilística, donde se adapta una obra literaria clásica o un film clásico, o de una obra moderna a un film moderno. Por eso corresponde al término de coherencia, porque se toma en el primer caso como partida relatos fácilmente filmables. Luego, el segundo caso es algo más complejo, ya que requiere una dosis más creativa por parte del adaptador, que tiene que elaborar el discurso fílmico de modo que sea equivalente a la estética de la obra original.

La segunda modalidad es por divergencia estilística, que sería la adaptación de una obra literaria clásica a una film moderno, o por el contrario, desde una obra moderna a un film clásico. La primera comprende una adaptación interpretativa, en la que el director tiene tanto peso como el autor literario, mientras que en el segundo caso, se realiza una simplificación del material de partida o cierta apropiación no de del todo legítima. Se puede decir de algún modo que la adaptación de una novela clásica a un film moderno, se justifica como interpretación o variación, donde la historia y la forma expresiva adquieren nuevas dimensiones y potencialidades estéticas, y se ubica en un contexto cultural. En conclusión, el valor de la adaptación depende del resultado estético y de la relación que la obra mantenga con la original.

Según la extensión, es posible encontrar otro modelo de adaptación de obras que se basa en el número de páginas que se emplea de la obra original versus la adaptación, ya que una página de relato puede necesitar varias de guión y viceversa, y puede ocurrir lo mismo comparado con el texto fílmico. Entonces, según la extensión, existen dos prototipos, la

reducción, donde el procedimiento consiste en reducir texto innecesario que no aporte nada al texto fílmico, y seleccionar los episodios más notables.

Un arquetipo de esta adaptación se da por equivalencia cuando los dos textos poseen una extensión similar, y por consiguiente los dos relatos reflejan la misma historia de manera fiel.

Otro ejemplo modelo es según la propuesta estética y cultural, en donde se toma como factor principal a las masas y su receptividad ante la obra literaria, determinado la popularidad como factor clave. Este modelo ha sido denominado también como un proceso americano de transformación en donde el adaptador se limita a reproducir de forma más breve y superficial la obra original.

Morin (1966) señala que en estas adaptaciones se dan determinados procesos. En principio, la simplificación de la obra original debido no a necesidades técnicas de cambio de formato, o de género, sino al consumo masivo. Por ello, la adaptación cinematográfica de una novela sufre la esquematización de la intriga, la reducción de los personajes y de sus rasgos psicológicos. Esto trae como consecuencia cierto maniqueísmo, cuando todo conflicto dramático aparece con perfiles subrayados donde luchan el bien y el mal nítidos. Luego, se da una actualización, procedimiento que introduce en las obras clásicas sensibilidades contemporáneas, y se diseñan personajes y dramatizaciones al gusto actual. Por último, menciona la modernización, que traslada a la actualidad acciones del pasado, como sucede en los dramas shakesperianos ubicados en contextos del presente.

En la adaptación, si bien se puede encontrar diferencias, también se puede hablar de similitudes entre el cine y la literatura, que radican en los personajes que dan vida a esas historias, que construyen mundos autónomos, propios e independientes por sus propios medios.

Sánchez Noriega (2006) argumenta que la adaptación, desde un enfoque global, se puede definir como el proceso por el cual un relato, la narración de una historia, expresado en

forma de texto literario, deviene, mediante sucesivas transformaciones en su estructura (enunciación, organización y vertebración corporal), en el contenido narrativo y en la puesta en imágenes (supresiones, compresiones, añadidos, desarrollos, descripciones visuales, dialoguizaciones, sumarios, unificaciones o sustituciones), en otro relato muy similar expresado en formato fílmico. De este modo, el conjunto que engloba la realización de una transposición mediante la vía del guión permite lograr hacer el desarrollo visual más la enunciación que tendrá el producto audiovisual final.

#### **1.4. Adaptaciones de clásicos de la literatura infantil al cine**

Existen numerosos casos de productos audiovisuales que provienen de la literatura. Dentro del género infantil, ya en los inicios del cine de animación, se hicieron adaptaciones de clásicos. George Méliès, pionero del cine, realizó una serie de películas que exploraban el potencial narrativo del nuevo medio. En un estudio en las afueras de París filmó *Cendrillas* (Cenicienta, 1900) en 20 escenas, siendo éste el primer contacto del cine con la literatura infantil. Desde entonces, han establecido relaciones complejas y recíprocas, y se han materializado numerosos proyectos cinematográficos basados en clásicos de la literatura para niños, niñas y adolescentes.

Más allá de tomar un relato infantil como inspiración para la realización de una película, por lo general las adaptaciones suscitan controversias, y se suele preguntar al espectador qué es lo que más le gusta, si la obra original o la película. Lo cierto es que se trata de gustos personales, de una cuestión subjetiva, y que en todo caso renueva las miradas que se tienen de un texto clásico y del cine infantil en la contemporaneidad.

Ciertamente, adaptar un clásico conlleva la ventaja de que se puede trabajar sobre una base, y se cuenta además con publicidad previa. Tal es el caso de *Harry Potter y la piedra filosofal*, publicado en 1997. Rápidamente este libro se convirtió en un éxito, por lo cual

Warner Bros, en 1999, decidió comprar los derechos a la autora, JK Rowling. Pero deliberadamente o no, el séptimo arte tiene el poder de llegar adonde el libro no llegaría. En efecto, de siete publicaciones posteriores que se hicieron de la saga se hicieron ocho películas de éxito rotundo, dirigidas por diferentes directores exitosos. Estas películas tuvieron una difusión mundial masiva, dando así mayor consideración y valor a la obra de Rowling. Es por eso que la transposición, más allá de lo artístico y desde un punto de vista comercial y económico, brinda grandes aportes a la industria cinematográfica y a su rentabilidad.

Es posible plantear que trabajar con un clásico de la literatura infantil en alguna medida garantiza el acceso a grandes audiencias. Prueba de ello es la cantidad de veces que algunos clásicos han sido llevados a la pantalla grande, como es el caso de *Alicia en el país de las Maravillas*, que cuenta con 10 versiones cinematográficas, además de adaptaciones para teatro, televisión y películas de dibujos animados también. Se trata de un clásico del escritor Lewis Carroll, publicada en 1865. Fue llevada al cine por primera vez en 1903 en una película muda dirigida por Cecil Hepworth y Percy Stow- siendo su última versión de 2010, bajo la dirección del director estadounidense Tim Burton (Bruno, 2013).

Se han mencionado las adaptaciones de *Harry Potter* y *Alicia en el país de las maravillas*, pues en ambos casos se hallan elementos afines con el abordaje de adaptación que se empleará en el caso del guión de *Ami el niño de las estrellas*, tratándose de obras dirigidas al público infantil que se halla en las edades más maduras.

Al trabajar sobre un clásico, los directores saben de antemano que despertarán el interés tanto de quienes conocen la obra, lectores interesados en visualizar imágenes de la historia que ya han leído, como aquellos que no la han leído y se ven atraídos por la espectacularidad de las campañas publicitarias, como sucede con *El señor de los anillos*. Asimismo, otra finalidad que tiene la adaptación de clásicos de la literatura infantil, es

mantener un acervo, una cultura y una tradición literaria. De todos modos, prevalece siempre el fin comercial a la hora de elaborar un producto cinematográfico basado en la literatura infantil clásica.

Antes de concluir el tema de las adaptaciones de clásicos de la literatura infantil al cine, es preciso presentar la clasificación que hace Cartmell (2007) al respecto. La autora distingue tres tipos de adaptaciones, en función de las clases de libros que son adaptados. Así, habla de adaptaciones de cuentos infantiles clásicos, como son los casos de *Alicia en el País de las Maravillas*, *La Isla del Tesoro* o *Moby Dick*; adaptaciones de textos infantiles 'populares', entre los cuales menciona la saga de *Harry Potter* o la de *Crepúsculo*; y adaptaciones 'oscuras', sobre libros infantiles menos conocidos, donde en alguna medida la película hace el texto literario, siendo éste el caso de *El mago de Oz*, *Mary Poppins* o *Jumanji*.

Según Cartmell, las películas de Disney se inscriben en una cuarta categoría. Más allá de que es la empresa que mayor cantidad de adaptaciones ha realizado de clásicos de la literatura infantil del siglo 20, acaba siendo una competencia desleal para los libros. En efecto, la autora advierte que las adaptaciones de esta compañía suelen menospreciar el texto original, estando plagadas de estereotipos de género, raza, clase y orden social, subsumiendo su sentido a su agenda ideológica, que termina desvirtuando las historias originales.

Este primer capítulo, sobre todo, fue de utilidad para comprender en profundidad los conceptos que han de sustentar la adaptación de la obra de Enrique Barrios titulada *Ami, el niño de las estrellas*, que se propone en el presente PG.

## **Capítulo 2. El cine de animación**

En este capítulo se caracteriza al cine de animación, desde los inicios, en su relación con el surgimiento del cine, y los primeros experimentos de animación visual, con aparatos que buscaban proyectar la realidad, creando efectos para distorsionarla de algún modo. Se describen las técnicas y dispositivos utilizados por los precursores del género, y cómo evolucionó comercialmente dirigido al público infantil. Se da cuenta de dos de los principales hitos en el desarrollo del cine de animación, como son Disney y Pixar, productoras de películas clásicas en la animación infantil. El capítulo finaliza con el planteamiento de algunas tendencias en el cine de animación contemporáneo desde diversas perspectivas (técnica, comercial, estética, ideológica).

Se dedica un capítulo al cine de animación, por su importancia en el cine que se realiza para el segmento de niños y adolescentes de 10 a 14 años, y porque es uno de los géneros cinematográficos principales en los cuales se inscribe el guión que se ha de proponer en el capítulo 5 del presente PG. Actualmente, el género puede abarcar películas con diferentes abordajes técnicos y estéticos, y ha adquirido cierta independencia de los circuitos del cine en general.

### **2.1. Orígenes y evolución**

La idea de la animación se halla presente de manera esencial en el ser humano. De ahí que las pinturas de la cueva de Altamira, realizadas por los hombres de la era paleolítica, al mostrar las actividades de caza que realizaban a diario expresan la presencia de animales de diferentes colores con estilo naturalista, entre los que prevalecen bisontes con actitudes diversas, en escenas que representan el movimiento de la cacería. Del mismo modo, los jeroglíficos de las tumbas egipcias también transmitían historias con movimiento. Más tarde,

en el Renacimiento, en sus dibujos el gran artista Miguel Ángel esbozaba movimientos gestuales y en los cuerpos de sus modelos, que en algunos casos parecen animados, pudiendo citarse numerosos ejemplos de cómo la génesis del cine de animación se halla presente en la historia desde tiempos remotos (León Palomino, 2008).

También puede tomarse como antecedente histórico del cine de animación la proyección de imágenes a través del teatro de sombras, que tiene su origen en culturas orientales, como la India y la China, y que fue mencionado por Platón en su Alegoría de la Caverna, aproximadamente en el año 380 a.C., lo que demuestra que las raíces del cine de animación se encuentran incluso en la antigüedad. El teatro de sombras es un arte que combina elementos propios de la religión, la mitología y la narración oral.

En el campo de la experimentación de la óptica, el trabajo de numerosos científicos, entre los que destaca en el siglo 19 Thomas Edison, promovió el desarrollo de juguetes ópticos e inventos que buscaban generar efectos de animación, como la cámara oscura y la linterna mágica, que pueden considerarse aparatos y artefactos precursores del cinematógrafo. Todos estos dispositivos se basaron en el fenómeno visual de la persistencia retiniana, según el cual las imágenes que percibe el ojo humano permanecen en la retina una décima de segundo antes de desaparecer por completo. Entre estos inventos o juguetes ópticos tuvieron gran importancia el traumatropo, el zootropo, el praxinoscopio y el vitascopio.

La animación implica movimiento, y ya desde diferentes artes, como la música, el teatro, la pintura y la literatura, hubo artistas que les confirieron efectos de movimiento a sus obras, incluidos los magos e ilusionistas. De hecho, el cine de animación se puede considerar como una técnica expresiva original, utilizada por artistas de diversas ramas del arte, y también por inventores. Desde un enfoque pragmático, el cine de animación es el conjunto de películas creadas con la técnica de grabación de imagen por imagen, cuya esencia se halla en la

capacidad de movilizar la imagen de cualquier objeto inanimado. Su origen está estrechamente relacionado con el surgimiento del cine en general, compartiendo una evolución común. Las primeras piezas cinematográficas de los artistas de vanguardia de la segunda década del siglo 20, empleaban técnicas de animación, y buscaban a la vez un efecto cómico y de asombro (Durán y González, 2008).

Ya a fines del siglo 19, en 1888, Charles Émile Reynaud, creador de varios de los artefactos anteriormente mencionados, fue el introductor del 'teatro óptico', exhibiendo con el praxinoscopio imágenes animadas a un grupo amplio de espectadores. Sus historias tenían argumento, por lo que superó el contenido de las animaciones previas, que consistían en el movimiento cíclico de figuras dibujadas. Para esta época se amplía el concepto tradicional de animación, que incluye a muñecos, títeres y el uso de diversos materiales y técnicas.

Los historiadores e investigadores coinciden en señalar que la primera película de la historia del cine de animación es *Humorous phases of funny faces* (Fases divertidas), de James Stuart Blackton, estrenada en 1906. La fotografía *stop-action* de esta serie de dibujos animados tuvo un éxito notable y su técnica se difundió en todo el mundo, realizándose experimentaciones con distintos objetos inanimados como marionetas y maquetas.

Cabe destacar también la obra del dibujante y director francés Émile Cohl, quien en 1908 realizó *Fantasmagorie*, un cortometraje de dibujos animados sobre láminas transparentes, colocados sobre un fondo de color, con lo que se evitaba la pintura de los fondos, proyectados con una máquina que denominó *truca*, proyectando cuadro por cuadro, y dando así sensación de movimiento a las imágenes (Fernández, 2013). La obra de este artista fue vital en el desarrollo de la animación.

En los Estados Unidos, en la segunda década del siglo pasado se destaca la obra de Winsor Mc Cay, considerado el primer gran artista de la animación estadounidense, ocupando un

lugar destacado con *Little Nemo* (1911) y *Gertie, El Dinosaurio* (1914). A partir de su trabajo los personajes que representan animales ganan protagonismo, lo que demuestra la creación posterior del gato *Félix* y el perro *Bimbo*, siendo famoso también su payaso *Koko*. Este período se caracteriza por la intensa búsqueda de nuevas herramientas y procedimientos técnicos, y lenguajes expresivos (Pereira Domínguez, 2005).

Ya en la década del 30 del siglo pasado comenzó a forjarse la obra de Walt Disney, que cambió por completo el cine de animación, pues monopolizó éxitos a nivel mundial construyendo una auténtica industria cultural sustentada en los valores y el estilo de vida estadounidenses. Sus innovaciones tecnológicas, y la capacidad para adaptar historias clásicas de la literatura, le aseguraron grandes recursos económicos que favorecieron su expansión. La influencia de su compañía, decisiva en la historia de la animación, continúa hasta el presente, y por ello será explicitada con mayor detalle en un próximo apartado.

El cine de animación no pudo mantener su éxito comercial y padeció una importante crisis a fines de la década de los 80. Escaseaban los buenos guiones y las técnicas y estilos aplicados estaban mostrando signos de agotamiento, y falta de adaptación a los nuevos gustos y preferencias del público. Incluso la misma Disney planteó el cierre de su área de Animación. La mayoría de las productoras se orientaban al ámbito televisivo, y repetían fórmulas y estereotipos ya establecidos por la líder, las películas no aportaban ni artística ni técnicamente al panorama de la animación. La renovación llegó con el trabajo de David Geffen, quien advirtió que los principales éxitos de Disney provenían de adaptaciones de cuentos clásicos (*Blancanieves y los siete enanitos*, *Pinocho*, *La Cenicienta* o *Alicia en el País de las Maravillas*), y que era necesario buscar un relato que interesara y motivara a las nuevas generaciones, familiarizadas con videojuegos japoneses. Entendió que se debía aprovechar todo lo que aportaban las computadoras para incluir nuevos efectos y dotar de

mayor atractivo a los personajes, además de incorporar bandas musicales de máxima actualidad. El resultado de su búsqueda es la película *La Sirenita* (1989), que marcó el resurgir del cine de animación. La película, además de atrapar a diferentes públicos, se destacó por el diseño de los personajes, la fluidez de la historia, las canciones, los trucajes y el uso del color. Por primera vez en la historia, una película de dibujos animados fue candidata al Oscar a la mejor película (Pereira Domínguez, 2005).

El suceso de *La Sirenita* fue apuntalado luego con *La Bella y La Bestia* (1991), y por la revolucionaria influencia de Pixar con *Toy Story* (1995), cuyo suceso también merece un análisis aparte.

## **2.2. Principales técnicas**

Entre las técnicas y dispositivos más importantes del cine de animación, se destaca el Stop Motion, técnica inventada por otro de los pioneros del género, el ilusionista Georges Mèliès, en 1896. Esta técnica fue la más utilizada en la primera etapa de la historia del cine de animación. En verdad, todo surgió accidentalmente, cuando se detuvo el obturador de su cámara fotográfica oscura al registrar el movimiento del tránsito en la Plaza de la Ópera en París. Al proyectar su película, Mèliès advirtió que las imágenes se sustituían por otras, generando la ilusión de que la gente y los carruajes se transformaban mágicamente, siendo él mismo quien bautizó a este suceso como *Stop Action* o *Stop Motion*. Este efecto devino en un truco de sustitución a través del cual un hombre se transformaba en mujer, y viceversa, o se podían producir desapariciones repentinas que generaban un gran éxito en el público (Esquivel, 2012).

En la técnica de *Stop Motion* se manipula un objeto físico desde dibujos a muñecos de plastilina o de cualquier material, fotograma a fotograma, logrando que al proyectar la

película entera el objeto parece moverse por sí mismo. Se trata de una técnica que estimula la creatividad, permitiendo darle vida a diferentes objetos de la cotidianeidad.

Con esta técnica experimentaron importantes artistas de vanguardia del siglo pasado, como el fotógrafo estadounidense Man Ray, quien realizó en 1923 una animación con diferentes objetos de costura, y los artistas Marcel Duchamp y Moholy-Nagy, que hicieron cortos experimentales usando *Stop Motion*. Además, es una técnica totalmente vigente, que se suele combinar con el 3D, brindándole un mayor margen de libertad a los artistas y diseñadores que trabajan en el cine de animación. De hecho, actualmente existe como categoría el stop motion digital, que es la plasmación de la técnica por medios digitales y software que permite recrear las variantes más tradicionales y artesanales del Stop Motion.

La pixilación es otra técnica que surgió paralelamente al Stop Motion, diferenciándose de ésta en que en lugar de manipular objetos se graban imágenes secuenciales de personas en movimiento, de manera que se perciban cambios espasmódicos, con la sensación de que se mueven sin moverse. Esta técnica fue empleada por primera vez por Segundo de Chomón, en *El Hotel Eléctrico*, de 1905.

Furniss (2009) sostiene que la pixilación se asemeja a la práctica de la performance, y que el efecto da cuenta de un proceso de percepción, generándose la sensación de movimiento mecánico, más que de una serie de imágenes percibidas. El término se utiliza también para referirse a la animación de un objeto real -a diferencia de marionetas o modelos fotografiado fotograma a fotograma para lograr efectos de movimientos inusuales. Con esta técnica los seres humanos se vuelven como los objetos o autómatas, y a la inversa, es posible humanizar los objetos inanimados.

Una de las obras más importantes del cine de animación que se hizo con esta técnica fue el corto *Neighbours* (Vecinos), de Norman McLaren, que ganó un Oscar en 1952, al igual que *Blinkity Blank* (Blinkity de blanco), que obtuvo la Palma de Oro de Cortos del Festival de

Cannes de 1955. Uno de los principales atributos de la técnica es su bajo costo, y el poco tiempo de producción que demanda, a la vez que permite el desarrollo de la creatividad para realizar animaciones semejantes a las que dieron origen al cine de animación.

Una tercera técnica tradicional del cine de animación es la rotoscopia, inventada por los hermanos Max y Dave Fleischer, artistas austríacos, creadores de personajes clásicos del cine de animación infantil, como Popeye, y que hicieron una versión de los *Viajes de Gulliver* (1939), del escritor satírico irlandés Jonathan Swift. El rotoscopio es un dispositivo donde se calcan imágenes de una filmación pregrabada. Primero se filma a un personaje real en escenarios reales o decorados; se proyecta luego el celuloide en una mesa de luz en donde se dibujan los movimientos del personaje cuadro por cuadro. Esto permite trasladar a las figuras re dibujadas a otro contexto, además de moverlas. Una vez que el artista ha completado la animación, los dibujos se vuelven a calcar en una animación nueva de celuloide y se pintan con los mismos colores para lograr coherencia visual a lo largo de la obra (Mérida Mejías, 2013).

La rotoscopia fue utilizada también por Leon Schlesinger, productor de Warner Bros y artista que se destacaba por darle una comicidad exagerada a sus personajes de dibujos animados, creando clásicos como Bugs Bunny, el Pato Lucas, Porky, El Correcaminos y El Coyote. Esta técnica no sólo optimiza el efecto de movimiento, naturalizándolo, sino que permite que los personajes comuniquen sus pensamientos, pudiendo advertirse en su uso la influencia de diseños del arte moderno. Es una técnica muy utilizada en el cine de animación chino, y en el cine de animación infantil de la Unión Soviética para realizar adaptaciones de cuentos populares o poesías, como en *The Night Before Christmas* (La noche anterior a Navidad) o *The Tale About The Fisherman And The Fish* (La Historia del Pescador y el Pescado). Más recientemente se hicieron con rotoscopia series dirigidas al mismo segmento al que apunta

el guión que se propone en el PG, como *Las nuevas aventuras de Flash Gordon*, *Blackstar* y *He-Man y los Masters del Universo* (Mérida Mejías, 2013).

Una técnica que se utiliza mucho en el género en la actualidad, considerada heredera de la Rotoscopia, es la *Motion Capture* (captura de movimiento). Cavalier (2001) postula que la captura de movimiento es la versión digital de la Rotoscopia, a través de la cual los movimientos de los actores son grabados y aplicados a personajes animados, con el propósito de generar movimientos más realistas. Esta técnica se emplea para almacenar movimientos reales digitalmente, mediante puntos de referencia en el cuerpo en movimiento, por lo que originalmente tenía fines militares y policiales.

El uso del Motion capture es extenso en la industria de los videojuegos, aunque también se la utiliza bastante en cine y televisión. En el género infantil, se destacan clásicos como *Sinbad: Beyond the Veil of Mists*, dirigida por Evan Ricks y Alan Jacob, en 2000, que es la primera película de cine de animación realizada en su totalidad con la técnica de Motion Capture. De este modo se abrió camino para producciones con captura de movimiento como *Iron Man 3*, *Jumper* y *Las aventuras de Tintín* (Mérida Mejías, 2013).

La relación existente entre la Rotoscopia y el Motion capture se puede visualizar en uno de los clásicos que se toman como referencia, que es el *El señor de los Anillos*, donde las tres principales técnicas utilizadas fueron la rotoscopia, la captura de movimiento y la animación 2D en fotogramas clave. El responsable de la animación de esta saga observa que la captura de movimiento permite recoger movimientos sutiles como la respiración, los sollozos, las risas y movimientos inusuales como tropezones, con un realismo notable (Mérida Mejías, 2014).

La animación 2D tradicional es una técnica realizada con un soporte bidimensional, elaborada a partir de técnicas del dibujo como el recorte, la Rotoscopía, el dibujo animado, la animación con arena o pinturas al óleo. La animación 2D digital (DIP, por sus siglas en

inglés, *digital ink and paint*) es la que se puede realizar con el programa Flash de edición multimedia, siendo uno de los recursos más utilizados para crear obras de animación en 2D, sobre todo en Internet y dispositivos móviles.

La técnica de animación 3D comenzó a desarrollarse en el ámbito de la tecnología electrónica en la década de los 60. El primero que la aplicó concretamente con una animación fue Ed Emshwiller, en 1979. A partir de ese momento, la computadora es un elemento indispensable para la creación artística en el cine de animación, repercutiendo en las producciones industriales de los principales estudios, sobre todo en el cine infantil (Pertíñez López, 2014).

De acuerdo con Yébenes (2002), el equipo de una película de animación arquetípica está conformado por el director, el creativo, el guionista, el músico o creador de la banda sonora. Teniendo en cuenta el *layout*, que es el proceso utilizado en el cine de animación mediante el cual se definen las ambientaciones, los personajes se colocan en escenarios a partir del *storyboard* y se decide el tipo de plano y el ángulo de la cámara, se deben tener en cuenta los animadores, que dibujan los rasgos de los personajes que el director propone; los intercaladores, a cargo de los pasos intermedios de los dibujos, de las posiciones más determinantes, las acciones y los movimientos entre todos los dibujos; los fondistas, que confecciona los fondos o ambientes finales y definitivos de las producciones, donde se va a generar la acción; y los pintores de celuloide, que colorean los acetatos o láminas transparentes, una acción a punto de extinguirse debido a los avances logrados con programas digitales.

### **2.3. Hitos de la animación infantil: Disney y Pixar**

Concebida como género cinematográfico, la animación infantil estuvo fuertemente influenciada por las obras y producciones de Walt Disney, cuya contribución a la evolución

del cine de animación ha sido fundamental, destacándose tanto por su concepción artística como por la visión comercial y cultural de sus películas.

En 1928, Walt Disney estrenó *Steamboat Willie*, la primera película de animación sonora, marcando un primer hito, un antes y un después en la historia del cine de animación. En esta breve obra se narran las aventuras de un desconocido Mickey Mouse, introduciendo el *Sound Cartoon*, dando inicio a una serie de películas que marcaron a la industria del cine para siempre. El éxito de Disney se basó en sus innovaciones técnicas, y en la cuidada estética de sus obras.

Fue Disney un factor determinante que hizo de los dibujos animados un género cinematográfico con entidad propia, y a la vez un fenómeno de masas. Con películas como *Blancanieves y los siete enanitos* (1937), *Dumbo* (1941) y *Cenicienta* (1950) popularizó el cine de animación no sólo en Estados Unidos sino en todo el mundo. Como visionario, asumió que las películas de animación tenían una dimensión industrial y en consecuencia, requerían grandes presupuestos, como los de las superproducciones hollywoodenses.

Creó una pintoresca fauna de personajes-animales con rasgos humanos, cargados de implicancias éticas y morales vinculadas al estilo de vida estadounidense. Su estética fue consolidándose con la sucesiva aparición de Mickey Mouse, el pato Donald, que caricaturiza al estadounidense audaz y emprendedor, capaz de alcanzar el éxito cuando se lo propone. Así, cada uno de sus personajes fue encarnando un perfil psicológico determinado. Entre ellos destaca el cerdito trabajador de *Los Tres Cerditos* (1935), que levanta una casa para defenderse de los ataques del Lobo Feroz, promoviendo cierto optimismo en un nuevo futuro y transmitiendo las consignas políticas del *New Deal*.

En todas sus películas, Disney fue asentando su visión ideológica maniquea y conservadora de la realidad, y en ella es posible encontrar siempre rasgos que dan cuenta de su rol como difusor de los valores estadounidenses, en contraste con los que serían los valores

comunistas de la Unión Soviética. De todos modos, su cine se caracteriza por la solidez narrativa de las historias, conformando su estructura y proceso de realización un modelo que marcó la pauta de cómo se hacía cine de animación en la industria. Ello, apelando no sólo a una adecuada combinación de arte y tecnología, sino a estimular una sensiblería popular.

En este aspecto la producción de *Blancanieves* (1937) marcó un hito, siendo el primer largometraje de dibujos animados de la historia del cine inspirado en la fábula de los hermanos Grimm. Para su rodaje se elaboraron más de 400.000 dibujos, compensándose el esfuerzo con una recaudación extraordinaria para la época. En esta película se introduce como innovación técnica el uso de la cámara multiplano, a través de la cual se pueden realizar movimientos más ágiles durante las tomas, creando la ilusión de relieve de las estructuras arquitectónicas y variaciones en los planos de los paisajes naturales. Este procedimiento genera efectos ópticos que dan una sensación de relieve tridimensional.

Luego, en plena guerra mundial, Disney produjo *Pinocho* (1940) y las sentimentales *Dumbo* (1941) y *Bambi* (1942). De esta época también es *Fantasia* (1940), en la que pretende visualizar, por medio del dibujo animado, la música de grandes compositores clásicos, introduciendo también en la banda sonora varias pistas de lectura simultánea, creando de este modo el efecto estereofónico.

Más allá de sus inquietudes artísticas, Disney construyó su imperio en base a los largometrajes que le permitieron monopolizar el mercado de la animación infantil en su época. Siempre premiado por Hollywood, adaptó relatos e historias célebres protagonizadas por animales. Además de las nombradas, cabe mencionar *Alicia en el País de las Maravillas* (1951), adaptación de la novela de Lewis Carroll; *Peter Pan* (1953), del cuento de James Barrie; *La Dama y el Vagabundo* (1955), novela de Ward Green, primer largometraje dibujado en Cinemascope; *101 Dálmatas* (1961); *Merlín el encantador* (1963) y *El libro de la selva* (1967), que Disney no pudo ver finalizada, ya que murió un año antes. *Los Aristogatos*

(1970) y las más recientes *Pocahontas* (1995) y *Hércules* (1997) son grandes producciones donde aún se nota la huella de Disney como creador.

Tal como demostró con la comentada *Fantasia*, Disney fue un hombre inquieto que incursionó en otros géneros, mezclando actores reales con dibujos en *Los tres caballeros* (1944). Además realizó documentales sobre la naturaleza, como el cortometraje *La isla de las focas* (1948) y el largometraje *Infierno blanco* (1958). También produjo películas de aventuras, accesibles a los niños de 10 y más años, adaptaciones de clásicos de la literatura, como *20.000 leguas de viaje submarino* (1954), *Los robinsones de los mares del Sur* (1960) y *Los hijos del capitán Grant* (1962). Tuvo programas en la televisión desde sus inicios, produciendo series específicas para ese medio. Incluso, en Disneyworld creó y plasmó el concepto de parque temático de atracciones. En síntesis, construyó una compañía líder que contribuyó a consolidar la hegemonía cultural estadounidense.

Prueba de la importancia de la tecnología en esta compañía son los dos institutos Disney Research, en Pittsburgh (Estados Unidos) y Zurich (Suiza), donde ha asentado su base de I+D+I (Investigación, Desarrollo, Innovación). La incorporación de la tecnología digital contribuyó a mejorar el acabado y diseño de sus películas, y la primera obra que contó con gráficos diseñados por computadora fue *La Bella y la Bestia* (1991), que marcó la infancia de toda una generación. Uno de los efectos característicos de la animación 3D digital de Disney es el efecto humo que se puede visualizar en todas sus películas.

En cuanto al origen de Pixar, es preciso rastrear la labor de John Lasseter, su creador, quien inspirado en la película *Tron* (1982), de Steven Lisberger, la primera en introducir imágenes generadas por computadora, y con un estilo visual impactante, comenzó a desarrollar su plan de realizar una película dirigida al público infantil, hecha totalmente por medios digitales. Tras formarse en un programa educativo de Disney, Lasseter fue apartado de la compañía, que priorizó continuar con las técnicas de animación tradicionales y a la vez revolucionarias

que habían empleado en sus grandes éxitos. Luego de trabajar en numerosos proyectos con LucasFilms, productora de *Star Wars*, Lasseter con el apoyo financiero de Steve Jobs diseñó Pixar, una potente computadora que optimizaba la velocidad y las posibilidades de renderización de imagen en la animación. Realizaron varios cortos y spots publicitarios que fueron premiados, implantando su software en la industria (Izquierdo, 2014).

Posteriormente Disney, que no había abandonado los proyectos de desarrollar la tecnología digital, le propuso dirigir un largometraje llamado *Toy Story*, un título provisorio para una historia que sus creativos querían que trascendiese en la historia del cine de animación infantil, más allá de sus logros técnicos y estéticos-, con clásicos de su época dorada de renacimiento, como *La Sirenita*, *La Bella y la Bestia* o *El Rey León*.

Dentro del campo del cine de animación infantil, *Toy Story*, coproducida por Disney y Pixar y estrenada en 1995, marcó un hito fundamental, al ser la primera película de animación completamente digital, imponiendo una estética que tuvo su continuidad hasta el presente, basada en una mejora de los procedimientos técnicos que permiten darle mayor realismo a los personajes. *Toy Story* ya va por su cuarta secuela, mientras que las otras películas de la productora *Bichos (una aventura en miniatura)*, *Monsters Inc*, *Buscando a Nemo*, *Los increíbles*, se consideran clásicos del cine de animación.

Según Izquierdo (2014), el suceso de Pixar, más que en los avances técnicos, se basó en la riqueza argumentativa de sus películas, y el uso de las herramientas digitales subordinado a la fluidez narrativa. A lo largo de su trayectoria, la productora no sólo fue superando diferentes desafíos tecnológicos sino que se destacó por la creatividad de sus artistas y la contundencia y atracción de sus historias. Esto les ha llevado a un reconocimiento en la industria cinematográfica, habiéndose nutrido también de recursos tradicionales del cine de animación. Su impronta pasa no sólo por los logros en recaudación y premios obtenidos, sino porque ha marcado la historia y el rumbo del cine de animación contemporáneo.

En la competencia por el mercado, la misma Disney y otras grandes productoras como Dreamworks y Fox creían que el impacto de *Toy Story* y *Bichos* sería algo pasajero, y se dispusieron a producir películas animadas digitales sin reparar en que la clave del éxito de la marca residía en su eficacia narrativa. Tal como plantea Izquierdo (2014), las películas de Pixar, por más que unas puedan gustar más que otras, ofrecen una mirada nostálgica de la infancia, logrando de este modo atrapar a diferentes públicos, y a aquellos niños que se aproximan a la adolescencia, que es el público al que se dirige la adaptación de *Ami, el niño de las estrellas* que se propone en este PG. Sus mundos mágicos son capaces de deleitar tanto al público infantil como adulto, y sus personajes trascienden más allá de las películas.

#### **2.4. Tendencias de la animación contemporánea**

Pertíñez López (2014) sostiene que la animación contemporánea depende de una industria cinematográfica que utiliza casi en su totalidad técnicas 3D, y que esto condiciona de algún modo su evolución. Desde su perspectiva, la revitalización del género pasa por recuperar las técnicas primitivas en la utilización del software actual.

Claramente, una de las tendencias más importantes en el cine de animación de la actualidad es la combinación de las técnicas digitales y artesanales. En la segunda década del siglo 21 se dispone de aplicaciones y dispositivos que permiten intervenir con diferentes técnicas las piezas audiovisuales animadas, realizándose producciones con diversas técnicas con el fin de enriquecer las películas.

Desde su origen, como se vio en el apartado precedente, la animación en el cine infantil ha progresado en la medida que las tecnologías digitales utilizadas son cada vez más sofisticadas, y estimulando siempre una armonía entre la creación artística y la tecnología, que se retroalimentan para dar lugar a nuevas creaciones que continúan causando impacto a nivel global.

En la actualidad, dentro del mercado informático la oferta de aplicaciones que crean animaciones es cada vez más extensa y revolucionaria. Es preciso reconocer que la animación por computadora permite representar modelos que evolucionan con el tiempo, mejorando su calidad en cuanto a tamaño, color, iluminación, textura, etc. Asimismo, la animación requiere ser elaborada desde un criterio artístico, y a la vez utilizarse como una herramienta de visualización o una técnica de efectos especiales y mejora respecto de la imagen estática. De todos modos, el trabajo artesanal continúa siendo importante, y el lápiz y el papel siguen siendo insustituibles a la hora de crear imágenes y sentimientos. Por su parte, la plasticidad del dibujo modelado en la computadora depende directamente de la creatividad del animador (Pereira Domínguez, 2005).

Como tendencias del cine de la contemporaneidad, es preciso mencionar técnicos y estilos propios fuera de la órbita estadounidense. En efecto, el cine de animación japonés o anime, también ha adquirido dimensión industrial y sus series y películas han obtenido un gran éxito en Occidente. Además, se ha posicionado como un gran productor en la animación infantil con su estética *manga*. Entre las películas más importantes de la animación japonesa es preciso destacar las de Hayao Miyazaki, *La princesa Mononoke* (2000) y *El viaje de Chihiro* (2001), películas que obtuvieron un reconocimiento mundial, ganando la segunda el Oso de Oro en el Festival Internacional de Cine de Berlín, convirtiéndose en la primera productora de dibujos animados en obtenerlo (Porto Pedrosa, 2014).

También en Europa se realiza cine de animación de primera calidad, en países como Rusia, Bélgica, República Checa, Alemania, Francia, etc., e incluso en América Latina, ultimamente se han realizado superproducciones premiadas en el ámbito internacional. A partir de *Toy Story*, más allá de algunos altibajos, el cine de animación ha vivido su época más fructífera. La aparición de una nueva generación de creadores. con ideas frescas e innovadoras, unido

a los avances tecnológicos, han logrado que el nivel de calidad de las producciones animadas sea cada vez mayor (Jarne, 2004).

### **Capítulo 3. La literatura infantil**

El tema que se aborda en el presente capítulo gira en torno a la literatura infantil, se rastrean sus orígenes y se plantean las principales concepciones e interpretaciones de relatos clásicos, análisis de personajes. Se presenta un panorama de la literatura infantil en la actualidad, las prácticas relativas a su enseñanza y difusión, estableciendo algunas distinciones por edades. El capítulo cierra con una descripción de la actualidad de la literatura infantil en Latinoamérica, y una breve presentación del autor del relato del cual se hará la adaptación, y de los elementos principales del mismo.

#### **3.1. Conceptos teóricos**

En cuanto a la delimitación teórica de la literatura infantil, diversos estudiosos la asocian al marco de recepción y producción exclusivo de los niños. Así, Croce plantea que la literatura infantil no es jamás la que los escritores escriben sino la que los niños al leer aceptan y hacen propia, la que eligen o preeligen (Puentes de Oyénard, 1991).

Por su parte, Meireles observa que la dificultad está en delimitar lo que se considera como especialmente del ámbito infantil. Son los niños en verdad, quienes lo delimitan con sus preferencias. Se acostumbra a clasificar como literatura infantil lo que se escribe para ellos. Sería más acertado, tal vez, clasificar así lo que ellos leen con utilidad y placer. Tal como plantea Meireles, “no habría, pues, una literatura infantil a priori, sino a posteriori” (1990, p. 47).

Para abordar el estudio del cuento como género, es necesario, primero, definirlo. Todorov (2003) reserva el término de género para las clasificaciones más vinculadas a la temática: cuento fantástico, de terror, folklórico, infantil, etc., que otros prefieren considerar subgéneros. De cualquier manera, ya se hable de género o forma narrativa, definir el objeto

de estudio parece esencial. Ahora bien, si en algo coinciden los estudiosos, es en la dificultad de esta tarea. Giardinelli sostiene que el cuento es un género indefinible, ya que al plantear una definición se lo encorseta y se lo vuelve rígido. Por ello, prefiere pensar al cuento "Como un camino que se hace sin cesar, una acción perpetua de los seres humanos. No en vano toda la historia de la humanidad es una narración, primero oral, luego escrita" (1987, p. 31).

Claro que esta definición poco o nada dice del cuento en sí y apenas se plantea algunos aspectos relativos a su forma. Más aun, enmarcar la cuestión dentro de límites tan sucintos y tan amplios a la vez deja subsistir un mundo de ambigüedades y sutilezas. La brevedad, por ejemplo, es una noción imprecisa, y los muchos intentos de cuantificar la longitud del cuento (por cantidad de palabras o de páginas) han sido infructuosos y nunca lograron hacer desaparecer los casos inciertos. Y si resulta arduo dividir por tamaño el cuento largo de la novela corta, qué habrá de decirse de las fronteras inferiores, en las que se amontonan cuentos brevísimos, hiperbreves, instantáneos, micro cuentos, y cuentos en miniatura, que aspiran a un lugar propio y disputan terreno con otras narraciones breves como las anécdotas, fábulas, chistes o aforismos.

### **3.2. Orígenes de los primeros cuentos infantiles**

En su origen, el cuento fue una creación colectiva, anónima, donde se busca plasmar a la vez la frescura coloquial del lenguaje de una comunidad y sus claves culturales. El narrador es sólo una figura intermediaria que oye y transcribe una historia cuya autoría se adjudica a la comunidad. Muchos de sus temas, repetidos generación tras generación, retomados, adaptados y modificados en el contacto con poblaciones vecinas o viajeros lejanos, portadores y representantes de maravillas y riquezas, han cruzado tiempo y espacio para llegar hasta el presente a veces en diversas versiones. Estas versiones, según Alberio

Poveda, han sido en muchas ocasiones recopiladas por estudiosos y algunas de ellas, en su momento, objeto de adaptaciones en las que fueron tratadas con las técnicas literarias de su época por compiladores y divulgadores con aspiraciones literarias que se encargaron de tender "Un puente de comunicación entre las formas literarias, socialmente prestigiadas, y las orales" (2004, p. 13).

Pioneros de la literatura infantil moderna, como Charles Perrault, a fines del siglo 17, los hermanos Grimm y Hans Christian Andersen a comienzos y mediados del siglo 18, no inventaron los temas, no crearon los personajes ni las situaciones: se limitaron a redactar de manera moderna viejísimas historias anónimas que circulaban en el pueblo. Los Grimm, Perrault y Andersen no son meramente cuentistas, sino filólogos con un interés histórico. Por ejemplo, los Grimm entraron sin querer en la historia de la literatura al publicar entre los años 1812 y 1815 dos volúmenes de cuentos en los que presentaron al público los resultados recogidos en sus investigaciones filológicas. Aplicaron a ellas seriedad y método, sentando las bases de los criterios de recolección y selección. Pero su aporte más significativo fue el haber descubierto y destacado la existencia de llamativas similitudes entre cuentos provenientes de distintas regiones, no sólo de Europa, sino del mundo. Con ese hallazgo, abrieron las puertas al estudio comparativo y sistemático de los cuentos populares.

Como se aprecia en el trabajo de estos autores, el relato oral cumplía la función de biblioteca popular dentro de una cultura y su creación generalmente es remota y difusa. Precisamente por esta naturaleza oral del cuento es que no existen registros específicos que auxilien a rastrear el origen de los primeros cuentos. Aunque sí es posible ubicar la importancia en diversas obras escritas que se conserva de la antigüedad. Según Anderson Imbert, Odiseo narraba sus aventuras con Circe y con los Cíclopes dentro de una conversación. En el *Satiricón* de Petronio, Eumolpo está conversando y de repente narra el cuento de la viuda de Efeso. Tal como postula Anderson Imbert, "El cuento, en sus orígenes históricos, fue una

diversión dentro de una conversación; y la diversión consistía en sorprender al oyente con un repentino excursus en el curso normal de la vida” (1979, p. 23).

Las primeras colecciones de relatos provienen de Oriente o de la antigüedad clásica y generalmente son fábulas. La palabra fábula significa en latín conversación, relato y coincide con la afirmación de Anderson Imbert sobre el origen conversacional del cuento. La fábula es un relato breve que culmina con una enseñanza moral que normalmente, de acuerdo con Barajas “Se sirve de los animales como personajes, mismos que habrán de encarnar y mostrar los vicios y virtudes humanas en una suerte de espejo para que el hombre se vea y aprenda” (2006, p. 191).

Anderson Imbert hace notar que las formas breves de narración pueden rastrearse ya en textos sumerios y egipcios de cuatro mil años de antigüedad en los que se presentan como relatos intercalados dentro de un texto más amplio. No se trata entonces de relatos realmente autónomos -aunque lo sean por su contenido- sino que se mantienen en una relación de dependencia respecto de otra narración a la que se atribuye mayor importancia.

No habría que olvidar, al hacer referencia a los orígenes del cuento y la literatura infantil, las *Fábulas* de Esopo, escritas en el siglo 6 a.C. y recopiladas por Demetrio de Falero un par de siglos más tarde. Se trata de un nuevo género del relato, breve, de estilo sencillo, elaborado con propósitos moralizadores, cuyos personajes son básicamente representaciones simbólicas, encarnación de cualidades positivas o negativas. Esopo adopta el recurso, imitado luego universalmente y vigente hasta la actualidad en las más variadas expresiones literarias y paraliterarias (incluyendo a la historieta) al hacer que sus historias sean protagonizadas por animales humanizados. Aunque los aportes de la fábula a la conformación del cuento moderno sean importantes, hoy se tiende a considerar a las fábulas como un tipo de narración particular, con cánones específicos.

Y no puede dejar de mencionarse *Las mil y una noches*, colección de cuentos originarios del Lejano Oriente que llegó a Persia desde la India en el siglo 5. Se enriqueció con nuevos elementos provenientes de tradiciones locales, egipcias e iraquíes, y su versión definitiva data del siglo 15. Fue difundida en Europa a comienzos del siglo 18 en una traducción de Antoine Galland y desde entonces no ha dejado de reeditarse. Sin embargo, a diferencia de la fábula esópica o la del *Panchatantra*, *Las mil y una noches* no se trata de relatos breves con una moraleja a manera de conclusión, sino “Una novelita larga, que abarca variedad de acontecimientos, caracterizados cada uno de ellos por algún aspecto social o político y que forman una narración altamente interesante en sí misma y muestran a veces la más exquisita moral y conservan, con rara ingenuidad, las características peculiares de los actores” (Cansinos Assens, 1983, p. 81).

Uno de los grandes estudiosos del cuento popular fue Vladimir Propp. En su obra *Las raíces históricas del cuento*, determinó sus características y su estructura formal. Propp afirmó que los relatos maravillosos se encuentran íntimamente relacionados con el mito: “el relato maravilloso y el mito (en especial los de los pueblos anteriores a las castas) pueden en ocasiones coincidir tan perfectamente que en la etnología y en el folklore tales mitos se llaman con frecuencia cuentos.” (1979, p. 13).

### **3.3. Interpretación del género y análisis de personajes**

El trabajo de Propp produjo un sustento teórico para la interpretación del cuento tradicional y el análisis de sus personajes. Sobre un corpus de cien cuentos populares maravillosos del rico folklore ruso, recogidos por Afanásiev, Propp en otro reconocido trabajo, *Morfología del cuento* (1928), fue el primero en descubrir, en la aparente diversidad de estos cuentos tradicionales, una estructura formal muy definida, demostrando que la elaboración de este tipo de narraciones era mucho menos espontánea o casual de lo que en principio se podría

pensar. Los estudios de Propp han traspasado los límites del folclore ruso y han servido como modelo de análisis para muchos otros cuentos maravillosos de todo el mundo.

Según el citado autor, lo más importante del cuento maravilloso son las funciones o acciones diversas de cada tipo de personajes, definidas desde el punto de vista de su significación en el desarrollo de la trama y que, por tanto, son las partes constitutivas y fundamentales de la historia las que culminan con el desenlace final. Propp redujo a treinta y una las funciones de los cuentos maravillosos estudiados por él. Y aunque no en todos los cuentos aparecen todas las funciones, el orden de sucesión es siempre el mismo. Si las funciones y los personajes son limitados son sólo siete fundamentales los ambientes son muy diversos. Esto explica, sigue diciendo Propp, el doble aspecto del cuento maravilloso: “Por una parte, su extraordinaria diversidad y su abigarrado pintoresquismo, pero, por otra, su uniformidad no menos extraordinaria, que llega incluso a la monotonía” (1981, p. 23).

Con respecto a la literatura infantil como género, no se puede soslayar la existencia de algunos preconceptos e imaginarios que plantean que la literatura infantil debe perseguir un fin didáctico. De esta manera, no se asume una concepción de la literatura como un fin en sí misma, con relevancia propia como hecho artístico y cultural. Desde esta perspectiva, a la hora de narrar un cuento se lo hace en forma esquemática y moralizante.

En el campo de la didáctica, la literatura infantil ha sido objeto de estudio desde diversas perspectivas: a partir de su relación con el devenir histórico, y las diferentes concepciones de infancia. Los abordajes teóricos sobre la enseñanza se han desarrollado desde distintos paradigmas. Así, se han postulado definiciones e interrogantes sobre la relación asimétrica docente adulto (autor, editor, transmisor) y niño destinatario, sobre las posibilidades de considerar a la literatura infantil como un tipo de discurso, la inclusión o rechazo de ciertas

temáticas, considerar o no las producciones de los propios niños en el campo de la literatura, etc.

Bruner sostiene que la interpretación y la negociación comienzan cuando los niños y niñas intentan usar el lenguaje para lograr sus fines. Más allá de dominar un código, los niños/as negocian procedimientos y significados, en un proceso donde están aprendiendo los caminos de la cultura y los caminos de su lenguaje. Desde estas perspectiva, el lenguaje, en el sentido amplio de capacidad de comunicación, la lengua como el sistema de signos verbales compartido por la comunidad a la que se pertenece, y la literatura, como el arte de expresar la particularidad humana mediante el trabajo con palabras, son elementos esenciales en la Educación Infantil, pues brindan a los niños y niñas las bases para comunicarse, expresar su singularidad, conocerse y conocer a los demás, operar con símbolos y tomar contacto con la experiencia estética. La literatura, como corpus, es un campo de textos, una mediadora del saber, pero requiere de los lectores un acercamiento relacionado con el deseo, la libertad y el goce. Por ello, su incorporación al ámbito escolar espacio eminentemente reglado y controlado, ha resultado siempre problemática. (1996)

Por otra parte, es importante rescatar la función social de la literatura, por lo cual uno de los objetivos primordiales de su enseñanza debería consistir en formar lectores competentes de determinados discursos de la cultura, funcionando a la vez la literatura como operador constitutivo de la identidad nacional. Desde esta perspectiva, la práctica literaria contribuye a la construcción de la identidad social y organiza aspectos de la experiencia individual (Bombini, 2005).

Esta dimensión social adquiere relevancia en un contexto donde se manifiestan tensiones entre el estado y el mercado, cuando se trata de desarrollar campañas de promoción de la lectura: término ambiguo que exhibe precisamente un estado de tensión; ubicándose en un

punto medio entre la lógica del mercado que necesita promocionar la lectura para vender más libros, y la lógica del Estado, relacionada con un proyecto cultural y educativo, de desarrollo social, que concibe a la promoción de la lectura como una efectiva política pública en el ámbito educativo.

Otro aspecto que destaca Bombini en la enseñanza de literatura es la dimensión cognitiva, sobre la que se sabe poco, pero en la que se relacionan de un modo especial el lector y el texto literario, a causa de las habilidades que requiere este discurso, y las consecuencias que implica este tipo de lectura. Esto se relaciona con la necesidad de mantener la enseñanza de literatura en los programas escolares, ya que el lector de textos literarios será más competente en la lectura de cualquier tipo de discurso.

La literatura occidental, a partir del siglo 19, fue notable por su profusión, su diversidad y su experimentación, aunque no toda es susceptible a los consensos que validan la permanencia. El papel que juegan las influencias de la comercialización editorial y de las instituciones docentes son determinantes, como se verá en el siguiente capítulo. En el fondo, el estudio del cuento y/o del relato infantil parece no tener fin. Asomarse al mismo, sumergirse en él, significa nada menos que intentar descifrar ese soplo vital que en él se aloja y que encierra toda la complejidad del hombre y su cultura.

#### **3.4. El cuento infantil en la actualidad: distinciones por edades**

En los últimos años, la literatura infantil está siendo revalorizada, y en la mayoría de los países se celebran congresos, ferias, seminarios y eventos dedicados a la literatura dirigida a niños/as y adolescentes. Los diferentes actores que hacen el libro infantil, desde los autores, los editores, docentes y padres, promueven el gusto por la lectura y postulan que es necesario difundir entre los niños libros que los estimulen, que los formen espiritualmente,

cautiven por su fantasía y enriquezcan su vida interior. Los expertos coinciden en señalar que los libros cultivan la sensibilidad del niño, fortalecen su individualidad y desarrollan la imaginación, la capacidad de soñar y viajar a otros mundos distantes, contribuyendo además a su dominio de la lengua.

A pesar de los avances tecnológicos, y que los niños del presente son considerados nativos digitales, se registra un renovado interés por la lectura entre los públicos infantil y juvenil, y cada vez son más las editoriales que se dedican a estos segmentos, con libros y producciones muy cuidados, con esmeradas ilustraciones que también cumplen la función de educar en los lectores el gusto estético. En todo caso, el libro infantil se ha profesionalizado. Hoy se editan libros con recomendaciones por edades y se publican reseñas y críticas sobre ellos en los principales suplementos y revistas culturales (Peña Muñoz, 2012). Un ejemplo de clasificación de libros infantiles por edades podría elaborarse a partir de las siguientes categorías: primeros lectores, a partir de 7 años, a partir de 9 años, a partir de 12 años y a partir de 15 años la que sería la última etapa de la literatura juvenil.

Como se mencionó anteriormente, la literatura infanto-juvenil se ha consolidado a partir de la labor de varias organizaciones que agrupan a los escritores dedicados al género. El propósito de estas organizaciones no se restringe a la promoción de libros infantiles de calidad, realizan concursos y certámenes literarios, dictan seminarios de literatura infantil en diferentes niveles educativos, y publican reseñas y artículos especializados de gran interés para los docentes, bibliotecarios y público en general interesado en la temática. Ya en pleno siglo 21, es posible destacar algunos rasgos del estado de la literatura infantil y juvenil en Latinoamérica. En principio, cabe resaltar el interés de académicos y artistas de diferentes disciplinas que buscan especializarse en literatura infantil y juvenil. Se realizan pasantías en centros de estudios internacionales donde son frecuentes los encuentros, talleres y conferencias dedicados al género.

Un factor a considerar de la literatura infantil y juvenil contemporánea es el hecho de que las obras actuales se presentan en diferentes sistemas semióticos que dan cuenta de una poderosa industria cultural. Así, los textos o relatos exceden el marco de la expresión y escrita, y tienen sus versiones en canciones, teatro, cine e historietas, lo que sucede también como muchos personajes. Uno de los casos más emblemáticos a nivel global es el de *Harry Potter*, que no sólo es un libro sino también saga, películas, videojuegos, apareciendo en diversos formatos.

Otro rasgo en el campo de la literatura infantil contemporánea es el aprovechamiento que se puede hacer de Internet para actualizarse con las nuevas producciones y lanzamientos, al permitir una conexión directa con centros y autores de diferentes países, así como acceder a medios y publicaciones digitales especializadas, dedicadas a la literatura infantil. Allí también se establecen distinciones por edades, se recomiendan lecturas para distintas franjas etarias, en función de su contenido y los argumentos abordados, que suelen tocar temas modernos como el uso de tecnología o incluso cuestiones sociales que antes se evitaban como la desigualdad y la injusticia. En este contexto, los profesionales del campo trabajan para brindar a los niños y adolescentes una atención personalizada en materia de la afición a la lectura (Peña Muñoz, 2012).

En efecto, esta atención no sólo se da en el ámbito escolar o en instituciones públicas y privadas, sino que en todos los países se han conformado Ferias del Libro Infantil, las cuales han crecido de manera notable en los últimos años, permitiendo un acercamiento masivo de los niños a los libros. Además, varios profesionales de la literatura se dedican exclusivamente a este campo con diversos proyectos de apoyo a la lectura. De hecho, las actividades de promoción del libro infantil ya no se restringen sólo a un ámbito sino que se encuentran descentralizadas.

La mejora de los hábitos de lectura de los niños y jóvenes comienza por su formación como lectores literarios. Desde las edades más tempranas, los mediadores ya sean los padres, hermanos y docentes seleccionan lecturas en función de las historias que contienen y la forma en que son narradas. Para apuntalar el camino de la lectura es necesario evitar historias aburridas, no imponer lecturas, estimular la motivación lectora y la capacidad de los lectores para creer en cosas increíbles, imaginar mundos maravillosos, viajar solo con el pensamiento y sentirse cerca de los personajes fantásticos (Andricain et Al, 2015).

### **3.5. Exponentes de la literatura infantil latinoamericana**

Si se tiene en cuenta el crecimiento y proyección de la literatura infantil y especialmente la juvenil en Latinoamérica (al igual de lo que sucede en Europa y Estados Unidos), abarcar a los autores y escritores relevantes del género excede los propósitos del presente PG, ya que la producción en los últimos años ha sido vastísima en casi todos los países de la región, y son varios los autores que se destacan, especializándose en diferentes abordajes, temáticas y segmentos etarios. Por tal motivo, en este apartado sólo se hará mención a algunos referentes que se consideran importantes no sólo por su valía como escritores, sino por su carácter innovador y vanguardista, y por su dedicado trabajo a lo largo de una trayectoria que ha trascendido las fronteras de los países.

Un primer rasgo que comparten la mayoría de los autores de la región es su trabajo conjunto con ilustradores que presentan una estética vigorosa que remite a elementos de la plástica latinoamericana y a una pintura *naïf*, rica en colores y en detalles costumbristas. En todo caso, la persistencia con determinados temas y representaciones gráficas proviene de las experiencias de vida y el bagaje cultural de los autores (Andricain et Al, 2015).

Mucho antes de que un libro como la saga de *Harry Potter* llegara a convertirse en un fenómeno editorial mundial, en Latinoamérica la Argentina Elsa Bornemann ya había

alcanzado cifras de venta sin precedentes en el género. Muchos niños que crecieron en las décadas de los 70 y 80 se iniciaron en la lectura a través de sus libros. Borneman es una de las escritoras más difundidas en el campo de la literatura infantil y juvenil argentina. La mayoría de sus obras se transformaron en *long sellers* que se vienen editando ininterrumpidamente desde hace más de cuatro décadas, teniendo una impactante vigencia. El impacto de su producción literaria contribuyó a generar debates, ya que solía afrontar sus relatos con una impronta rupturista, en cuanto al tratamiento de los personajes y los temas escogidos, lo cual dio un gran impulso a la literatura infantil en la región. Sus primeros cuentos estaban dedicados a los más pequeños (niños de jardín), y tuvieron un éxito resonante. Posteriormente, publicó *Un elefante ocupa mucho espacio*, una antología de cuentos incluida en 1976 en la Lista de Honor del Premio Hans Christian Andersen, elaborada por el IBBY (International Board on Books for Young People), una de las instituciones más prestigiosas del ámbito de la literatura infantil a nivel global. Este libro se hizo famoso porque fue prohibido y censurado por la dictadura argentina, donde se argumentaba los siguiente:

Se trata de cuentos destinados al público infantil con una finalidad de adoctrinamiento que resulta preparatoria para la tarea de captación ideológica del accionar subversivo, de su análisis surge una posición que agravia a la moral, a la familia, al ser humano y a la sociedad que éste compone (Klibanski, 2013, p. 1).

El cuento que daba título a la antología narraba la historia de un grupo de animales que deciden realizar una huelga, cansados del encierro al que los someten los dueños del circo donde trabajan. En aquel contexto histórico era posible relacionar lo que acontecía en el entorno con el contenido alegórico de su narración. Todos los relatos que componen el libro son protagonizados por personajes con algún rasgo fuera de lo común, funcionando como parábolas de la libertad, la amistad, la solidaridad y la justicia. Otro libro de ella que suscitó polémica y fue también censurado es *El libro de los chicos enamorados* (1977), donde

comienza a dirigirse a niños ya más grandes de 10 a 13 años, para hablarles del amor, las relaciones de pareja, la congoja y el desconsuelo en una etapa de la vida en la que no estaba bien visto expresar una emocionalidad sensiblera, ni se permitía cargar a las palabras de sensualidad. La temática del libro pretendía romper con lo que masivamente se consideraba infantil. En esta misma línea temática, Bornemann publicó *No somos irrompibles (12 cuentos de chicos enamorados)*, *Corazonadas (El libro II de los chicos enamorados)* y *Amorcitos sub-14*.

De esta autora se destaca su versatilidad para afrontar diferentes temas (supuestamente tabú para los niños) y por su empatía con los lectores. Prueba de ello es la obra *Socorro Doce cuentos para caerse de miedo* (1988), que también generó un alto impacto y controversias por la postura de ciertos críticos que planteaban que la literatura de Bornemann era disolvente e inapropiada para los niños. Lo cierto es que más allá de los debates el libro tuvo un éxito impactante en todo el continente. Klibanski (2013) sostiene que Bornemann popularizó la figura del autor en la literatura infantil, a partir de la idea de que los libros del género son productos culturales que derivan del trabajo creativo de un escritor. De hecho, su éxito se dio tanto en ámbitos escolares como extraescolares. Otro dato de interés es que todas las obras de fueron ilustradas por grandes maestros del dibujo.

En el caso de Chile, se destaca Antonio Skármeta, quien obtuvo en París el Premio Internacional de Literatura Infantil y Juvenil al servicio de la Tolerancia, convocado por la UNESCO en el año 2002. El premio recayó por unanimidad en su libro *La Composición*, ilustrado por el artista plástico español Alfonso Ruano y editado en Caracas por Ekaré Ediciones. Al concurso se presentaron 353 libros procedentes de 54 países en 36 lenguas distintas. El autor cuenta en la historia de un niño que ayuda a sus padres durante los días de la dictadura militar en Chile. El cuento valora la inteligencia y madurez de un niño consciente del momento histórico que le toca vivir. En su trabajo se destaca no sólo la

calidad del lenguaje sino el sentido del humor con el que Skármeta describe un acontecimiento dramático (Peña Muñoz, 2012).

En Uruguay una de las autoras del género que más se destaca es Cecilia Curbelo. Su novela *La decisión de Camila* tuvo un éxito rotundo a nivel local, logrando una conexión especial particularmente con las niñas y adolescentes uruguayas. La autora define su estilo como realismo fresco y sostiene que nunca le interesaron, como lectora, los géneros fantásticos dentro de la literatura infantil, que contienen elementos de magia, fantasmas y vampiros. Sus libros, además de cautivar a las chicas, también son leídos por los varones, interesados en descubrir lo que les gusta a sus compañeras. Otra autora uruguaya de renombre es Magdalena Helguera, quien incursionó en la literatura infantil a partir de que percibió una carencia en el ámbito escolar. Helguera advierte que el campo de la literatura infantil a veces se ve restringido por los condicionamientos de los editores. En este sentido, observa que hay muchas colecciones o autores que se repiten y apelan a recursos trillados, como hacer el libro sobre fantasmas, sobre vampiros, fútbol, y diversas temáticas que pueden atraer a los chicos. Ella asume su rol de autora de libros infantiles como una vivencia estética, un espacio de exploración donde no se puede apelar a fórmulas convencionales, mensajes moralistas o políticamente correctos (Roux, 2014).

En México también se ha desarrollado un importante mercado de literatura infantil y juvenil. Uno de sus representantes más importantes es Francisco Hinojosa, cuyo relato, *La peor señora del mundo* ha tenido un alto impacto por su contenido poco frecuente en historias para niños. Su señora no actúa según lo esperado y golpea a sus hijos tanto cuando hacen las cosas bien como cuando las hacen mal. De acuerdo con los críticos, sus historias tienen un efecto extraordinariamente liberador en los lectores, ayudándolos a reconciliarse con el mundo. Lo notable del mencionado libro es que también ha tenido una gran aceptación en el público adulto, ya que es un relato que incita a pensar sobre uno mismo, y sobre la

comunicación y los vínculos que se establecen con los hijos. La suya es una obra que tiene capacidad de resonancia a distintas edades, y de movilizar al niño no lector, mostrando que los libros pueden ser sorprendentes y auténticos. Desde la perspectiva del autor, los niños como lectores son exigentes, y partiendo de esta premisa es que se llega a hacer camino en la literatura infantil (BBC, 2013).

Al igual que en todos los países de la región, en Ecuador la literatura infantil y juvenil también ha atravesado un período renovador y vivificante a partir del siglo 21. Una de las autoras más reconocidas en este campo es Edna Iturralde, quien desarrolla su obra desde un enfoque multicultural y étnico, revalorizando la cultura de su país y proyectándola al mundo. Es una de las figuras más importantes y prolíficas del género, y sus libros han sido publicados en casi toda Latinoamérica. Ha ganado varios premios, incluido el Hans Christian Andersen que otorga el IBBY en 2005. Su serie de cuentos *Verde fue mi selva*, es tal vez su obra más reconocida internacionalmente. Se trata de unos cuentos cuyos protagonistas son niños de la Amazonía con quienes la autora convivió. Contienen elementos mágicos cautivantes y aportan una visión alternativa a los cánones occidentales, incorporando temas vinculados al patrimonio natural y a la cosmovisión de los pueblos originarios (Zuñiga Perdomo, 2014).

Brasil es otro país que cuenta con varios creadores prolíficos de literatura infantil. Una de las autoras más premiadas y reconocidas es Lygia Bojunga Nunes. Su estilo se caracteriza por combinar en forma armónica lo real con la fantasía, alcanza, logrando relatos que fluyen entre lo coloquial y el monólogo interior, alcanzando una comunicación integral con sus lectores. Es considerada heredera de Monteiro Lobato, uno de los más importantes cultores del género, por establecer un espacio en el que el niño tiene la libertad para resolver diferentes conflictos que se plantean en sus relatos. Al igual que varios de sus pares latinoamericanos, Bonjunga Nunes incorpora temas considerados inapropiados para el

público infantil, como el asesinato, el suicidio o el abandono de los hijos. Una de sus producciones rupturistas es *Hecho a mano* (1996), hecho con papel reciclado y fotocopiado, planteando de esta forma una alternativa a la producción industrial de literatura. En *La cuerda floja* (2005), considerada una de sus mejores obras, una niña pierde a sus padres, artistas de circo que mueren en un accidente, obligándola a iniciar una nueva vida junto a familiares que nunca había visto. Es una novela sobre la búsqueda de la identidad, donde los niños pueden hallar respuestas a muchas preguntas vitales, admitiendo a la vez diversas interpretaciones (BBC, 2013).

Evelio José Rosero es otro destacado autor de literatura infantil si bien ha incursionado en varios géneros literarios nacido en Colombia. Su mayor logro ha sido desmitificar la infancia como un espacio de felicidad incorrupta, para mostrar el sufrimiento y la crueldad que pueden llegar a experimentar los niños y niñas. En sus relatos suele abordar el tema de las jerarquías de poder que se juegan en la niñez, a partir de características como la debilidad y la fortaleza, desdibujando algunas convenciones sobre quién es bueno y quién es malo. La realidad en sus relatos es expuesta en forma cruda e implacable, al punto de que algunos de sus cuentos han sido sometidos a la censura. Rosero considera que el cuento infantil es un desafío que puede conducir a lo que denomina literatura transparente, donde se escribe más allá de demandas ideológicas y estilísticas. *Cuchilla* (2000) narra la historia de un profesor alcohólico y enamorado de su mujer, desde la perspectiva de dos de sus alumnos, que son hermanos, que tienen visiones contrapuestas del protagonista. En ésta y otras obras que han obtenido reconocimiento en todo el mundo, Rosero muestra a los seres humanos en toda su complejidad, y no como seres asépticos, tal como se los suele mostrar en los relatos infantiles más convencionales.

En Paraguay la literatura infantil y juvenil también ha crecido y mantiene una producción consistente. Como en los demás países de la región, la mayoría de los autores que se

dedican a este campo son mujeres. Sus historias suelen incluir elementos de la mítica guaraní, además de reflejar la realidad social. En términos generales, los tópicos que se pueden reconocer en la literatura infantil paraguaya son el mundo fantástico, la ecología, las consecuencias devastadoras de la guerra y conflictos sociales. Entre los autores más relevantes se destaca Noelia Buttice, cuyos relatos *Picote*, *el Pique Come Pies*, *Yakare y Kuriju* y *La Memoria de los Lapachos*, brindan entrañables semblanzas de la cultura y los ecosistemas de su país. La música, la dulzura y la profundidad de los valores sociales adquieren una fuerza única en estos cuentos, donde los temas ecológicos son abordados desde una perspectiva singular, donde se establecen relaciones de amistad y protección entre los niños y las fuerzas de la naturaleza.

En Bolivia, el país con mayor población indígena de la región, la literatura infantil y juvenil también se encuentra en un momento de auge, contando con varios escritores que han incursionado en el género, tratando diversas temáticas pero fuertemente enraizados en las culturas autóctonas. Brayan Mamani Magne es uno de los autores jóvenes que se viene destacando con varias obras, como las novelas *Academia Europa* (2010), dedicada al público juvenil, y *Tan cerca de la luna* (2012), orientada al público infantil. Suele emprender viajes ficcionales para el disfrute de los chicos, vividos con gran profundidad y amor por la naturaleza. El lenguaje que utiliza es sencillo y a la vez sutil y conmovedor, logrando una gran repercusión en los diferentes públicos.

Perú no es ajeno al fuerte movimiento y proyección de la literatura infantil y juvenil en la región. Cuenta con numerosos autores, exponentes de diversas voces que reflejan la riqueza cultural del país. Entre sus autores más influyentes cabe destacar a Maritza Valle Tejeda, que en sus libros *Batallón cuchara* y *Gotitas de cariño y miel* plantea problemas que no se solucionan mágicamente sino a través de la reflexión, del cambio de actitud de los personajes, buscando siempre fortalecer la autoestima de los lectores, e introduciendo

elementos del folklore y las raíces históricas de las diferentes regiones del Perú mar, montaña y selva. Otra autora notable es Carlota Yauri, que en *El baile del alacrán y otros cuentos* reúne historias de lenguaje vivo y natural, con relatos de suspenso, aventuras y emociones fuertes donde se revelan valores como la amistad y la valentía ante la adversidad, la solidaridad y la lucha por lograr las aspiraciones, el cuidado de la naturaleza y el amor por la tierra y la vida.

Finalmente, Venezuela no es la excepción y también cuenta con escritores prolíficos de literatura infantil y juvenil que trascendieron su país y han sido reconocidos internacionalmente. En el siguiente apartado se presenta a Enrique Barrios, el autor escogido, cuya obra *Ami el niño de las estrellas* será adaptada a guión cinematográfico, como propuesta creativa del presente PG.

### **3.6. Enrique Barrios y su impronta como autor de literatura infantil**

Enrique Barrios es un escritor venezolano que se destaca por sus búsquedas místicas y filosóficas, y por haber recorrido todo su país y Latinoamérica, habiendo vivido en varios países de la región. Su impronta como autor de literatura infantil está fuertemente caracterizada por sus búsquedas por conocer los misterios trascendentes de la existencia. Guiado por su lema ni dudar de todo ni tragarse todo, logró la libertad y apertura mental para producir sus obras centradas en vivencias infantiles asociadas a los viajes, donde lo más importante es tener una visión amplia del ser humano, de la infancia y su mundo (Nuevagaia, 2015).

En su trayectoria literaria Barrios se ha dedicado a estudiar filosofía, religión y sistemas espirituales, con la finalidad de comunicarse con mayor facilidad con sus hermanos de otras latitudes y llegar a la mayor cantidad de públicos posible. En 1986 se publica *Ami el niño de las estrellas*, relato con el que da inicio a una vasta trayectoria literaria, y donde se aprecia el

sustrato de la filosofía del mensaje acuariano, además de presentar viajes espaciales y aventuras diversas. Esta filosofía intenta sensibilizar al ser humano para que sea más solidario y bondadoso. A partir del éxito de *Ami* (que vendió más de un millón de ejemplares y fue traducido a once idiomas), Barrios escribe dos secuelas *Ami regresa* y *Ami y Perlita*, y luego *El maravilloso universo de la magia*, que es considerado por los críticos como su obra más lograda. Su carrera continuó con varias obras más, donde se encuentra latente su mirada espiritual del mundo, pero a la vez terrenal, ya que en sus relatos incorpora elementos y situaciones de la vida real, que conoció a través de sus viajes y experiencias vitales en todo el mundo.

#### **Capítulo 4. Géneros cinematográficos**

En este capítulo se desarrolla el concepto de género cinematográfico, los enfoques y definiciones teóricas, y su relación con el guión que se ha elaborado para el presente PG. Mediante una visión retrospectiva, se plantean los antecedentes y orígenes de los géneros cinematográficos, su evolución, las principales clasificaciones que se han hecho de los mismos, los criterios y pautas utilizados. Se trata también el proceso de hibridación de géneros, formación de subgéneros, y cómo han ido evolucionando desde el surgimiento del cine hasta la actualidad. En este sentido, se advierte que la mayoría de las películas que se producen y comercializan abarcan más de un género, como sería el caso de *Ami el niño de las estrellas*, que puede calificarse como una película de dibujos animados en 3D. El capítulo culmina con una descripción y caracterización más profunda del género cinematográfico en el cual se encuadraría el guión, focalizando particularmente el público al que se dirige, la franja etaria de 10 a 14 años, y su impronta latinoamericana.

En el mundo del cine, los géneros cumplen la función de clasificar y etiquetar los contenidos de una película, a partir de categorías temáticas y componentes narrativos que la tipifican y la incorporan a un determinado conjunto, siendo de este modo identificables para los espectadores. Esta forma tipificada de clasificar las películas se basa principalmente en la literatura, y particularmente en la narrativa popular, hallándose presentes ciertos elementos que contribuyen a la comprensión del relato. En otros términos, los géneros constituyen un medio convencional a través del cual la industria del cine se comunica con los públicos, por lo que son de gran utilidad en el ciclo productivo del cine contemporáneo. Al tratarse de convenciones aceptadas para los espectadores, los creadores cinematográficos y directores asumen los géneros como un modelo para ordenar los contenidos de sus películas, además de ser fundamentales para la distribución y promoción comercial de las misma. Siendo

fórmulas narrativas de eficacia comercial, la mercadotecnia que organiza y regula el negocio del cine apela continuamente a los géneros para atraer al público (Códigos visuales, 2009).

#### **4.1. Historia de los géneros cinematográficos**

Los géneros cinematográficos, tal como sucede en otros campos artísticos, tienen su fuente y primer origen en la cultura clásica. Desde esta perspectiva, se puede mencionar los dos géneros mayores del teatro griego, la comedia y la tragedia. El primero, de estilo ligero, tema aparentemente superficial y final feliz; y el segundo, más afectado, profundo y de triste desenlace. Estos géneros se fueron diversificando en el teatro, y los primeros largometrajes se encuadraban en alguna de las dos grandes categorías. Sin embargo, las posibilidades técnicas del cine lo separaron completamente de los géneros tradicionales, creando nuevos géneros, sencillos y asequibles para los públicos masivos (Chaves, 2012).

#### **4.2. Clasificación de los géneros**

En la historia del cine se han formulado y planteado diversas clasificaciones y concepciones de los géneros cinematográficos, generándose controversias y debates sobre su pertinencia y adecuación a las preferencias del público. Por lo general, hay abordajes taxonómicos que se contraponen, categorías que se enfrentan y confunden, pudiendo trasladarse las características de un género a otro, así como a rechazar criterios y pautas comerciales que favorecen determinados géneros en desmedro de otros. En todo caso, los géneros cinematográficos deben ser reconocidos por el espectador, tanto por las evidencias que muestran de su pertenencia a determinado género por los tipos de personajes, estereotipos, escenarios o ambientación, como por el tratamiento que se le da a las acciones y situaciones, a la narración.

En principio, de acuerdo con condigos visuales es posible establecer una primera gran clasificación genérica, entre el cine documental (*no ficción*) y el cine de ficción. A partir de la misma, distingue 14 géneros que, en función del grado de atención que ha de prestarse a la información previa, así como la atención que se da a los valores éticos (de menor a mayor preocupación) según el tipo de película, son el documental, biográfico, histórico, musical, comedia, infantil, western, aventura y acción, bélico, ciencia ficción, drama, suspenso, terror horror, porno-erótico. Esta clasificación no intenta ser una escala de evaluación, sobre todo porque varias películas pueden clasificarse en más de un género. De hecho, la mayoría de las películas hoy suelen ser complejas, incorporando elementos de diversos géneros, lo que exige una formación de mayor nivel para interpretar y evaluar correctamente la trama. (2009)

En el presente PG, a fines descriptivos y de brindar claridad al concepto de género cinematográfico, se toma la clasificación elaborada por Sánchez Noriega, por su precisión, amplitud de criterios y nivel de actualización. El autor toma seis criterios de clasificación que dan lugar a una diversidad de géneros con un conjunto importante de películas. Su primer criterio taxonómico es el formato de la película, la técnica utilizada en su elaboración. Y el primer género que considera en esta categoría es el cine de animación, que incluye a las “Películas creadas a partir de la consecución del movimiento mediante la yuxtaposición de fotogramas que han sido concebidas individualmente” (2002, p. 39).

Este género abarca diferentes técnicas que prescinden de la reproducción cinematográfica de la realidad. Comprende los dibujos animados, imágenes fotográficas de objetos y seres reales a quienes se dota de movimientos realistas e infogramas aislados o en combinación con fotografías. Menciona como clásicos del género *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1987), *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (Robert Zemeckis, 1988) y *Pesadilla antes de Navidad* (Tim Burton, 1993).

El cine mudo es el género que comprende el conjunto de películas realizadas en el período anterior a la sonorización del cine, entre 1895, cuando surge, hasta 1927, año de la primera película sonora, *The jazz singer* (El cantor de jazz). Se puede considerar cine mudo también las películas que no tienen sonido ni siquiera musicalización por motivaciones artísticas y/o experimentales. Entre varios clásicos del cine mudo destaca *The kid* (Charles Chaplin, 1921), *El caballo de hierro* (John Ford, 1924) y *El maquinista de la General* (Buster Keaton, 1926). También incluye como género en esta categoría a los cortometrajes, refiriéndose a las películas de ficción con una duración inferior a treinta minutos.

Uno de los géneros más importantes, también definido por su formato y técnica, es el documental, que se puede definir por oposición a ficción, o como una obra audiovisual que carece de personajes, de puesta en escena o cualquier tipo de intervención en la realidad, que tiene por finalidad dar a conocer algún aspecto de dicha realidad. Puede valerse de imágenes espontáneas, con cámara oculta, entrevistas y testimonios y material de archivo. También puede ser más o menos creativo y más o menos interpretativo, con determinada organización y estructura, dependiendo de la temática abordada y del punto de vista adoptado por el director. El documental indaga la realidad, plantea discursos sociales, representa historias particulares y colectivas, y conforma el archivo y memoria de las culturas. Tiene infinitas formas de realizarse, y puede ser distintos tipos, de divulgación científica, artístico, sociopolítico, médico, educativo, propagandístico, histórico. Son considerados clásicos del cine documental *Nanuk el esquimal* (Robert Flaherty, 1919-1922), *Olimpiada* (Leni Riefenstahl, 1938) y *Buena Vista Social Club* (Win Wenders, 1999).

El *making-off* es un género que consiste en un breve reporte sobre una película, de 15 a 30 minutos de duración, con fragmentos del rodaje y entrevistas al director, actores y otros cineastas, que se promociona como publicidad o acompaña al film en la edición en DVD.

El segundo criterio taxonómico empleado por Sánchez Noriega (2002) es el género en sí mismo, incluyendo las categorías clásicas heredadas de otras artes y nuevos géneros surgidos con la evolución del cine. Dentro de esta categoría, el primer género considerado es el bélico, que reúne a las películas de guerra, normalmente con un tratamiento épico o de aventuras. Puede combinarse con otros géneros y así se habla de drama bélico, aventura bélica o incluso comedia bélica. En la medida en que optan por uno de los bandos en conflicto, o tienen en cuenta el contexto social y político, las películas bélicas suelen reflejar la ideología hegemónica del momento en que se realizan, y cuando presentan sentimientos patrióticos o nacionalistas han servido como instrumento propagandístico.

Chaves (2012) observa que a fines del siglo 20 surgió una nueva corriente en el género bélico, con un conjunto de películas que en vez de focalizarse en el conflicto, se reflejan los escenarios desde la perspectiva del soldado como persona, quien tiene sentimientos y temores y dudas morales sobre la corrección de las acciones que se ve obligado a realizar. En estas nuevas películas bélicas se registra la guerra y sus consecuencias con mucha mayor crueldad que en sus predecesoras, y se suelen plasmar posturas o posiciones antibélicas. La producción de películas bélicas ha sido vastísima a lo largo de la historia del cine. Teniendo en cuenta la hegemonía estadounidense en el cine mundial y su participación en numerosas guerras a partir de la segunda guerra mundial- la mayoría de las películas bélicas se realizaron en ese país. Entre los clásicos del género cabe mencionar *La roja insignia del valor* (John Huston, 1951), *Rey y Patria* (Joseph Losey, 1964), *Casco de acero* (Sam Fuller, 1950), *El cielo y la tierra* (Oliver Stone, 1993), *Tierra y libertad* (Ken Loach, 1994).

El segundo género de la categoría es el biográfico, compuesto por las películas que narran la biografía de una persona real y famosa, como líderes políticos o religiosos, deportistas, artistas, músicos o, excepcionalmente, personas comunes que por alguna acción llaman la

atención de la sociedad. Las películas biográficas suelen tener licencias históricas, se realizan tanto por el valor de representar un itinerario vital como para mostrar un determinado ambiente o época.

El siguiente género cinematográfico es el cine cómico, donde se busca la risa de los espectadores mediante episodios o *gags* de humor elemental, el grotesco o absurdo. Las películas de este género suelen estructurarse mediante una sucesión de *gags* hilvanados que, a diferencia de las comedias, no poseen una estructura dramática precisa, progreso narrativo o evolución en los personajes. Tienen varios elementos comunes, como personajes vagabundos, persecuciones, guerra de tortas o almohadones. Su origen se encuentra en el teatro burlesco, que tiene como rasgo esencial la sucesión de situaciones disparatadas, y conflictos con la autoridad. *El hombre mosca* (Sam Taylor, 1923), *Sus primeros pantalones* (Frank Capra, 1927) y *El héroe del río* (Charles Riesuer, 1928) son clásicos del cine cómico.

La comedia es un género que busca divertir y hacer reír al espectador mediante una trama que presenta enredos y conflictos diversos, personajes singulares, diálogos ingeniosos y finales complacientes. El tratamiento del conflicto suele ser amable y optimista, sobre todo en la comedia musical y la comedia sofisticada o alta comedia. Cuando el humor se encuentra mitigado por conflictos bajo un tratamiento realista se está ante una comedia dramática. Se incluyen en este género cinematográfico la comedia clásica estadounidense, con dos subgéneros de comedia sofisticada y extravagante. La comedia sofisticada se desarrolla en ambientes refinados, donde se pone en relación a personajes aristocráticos a través de diálogos con réplicas brillantes, se basa en situaciones equívocas y confusiones de todo tipo y propicia la evasión, si bien contiene elementos dramáticos y, en el fondo, una crítica más o menos hiriente hacia las convenciones e hipocresía sociales. La comedia extravagante se basa en la gracia de los diálogos y en el juego interpretativo, y en ella predomina la improvisación y un ritmo más vertiginoso (Sánchez Noriega, 2002). Ejemplos

de comedias clásicas del cine son *Una noche en la ópera* (Sam Wood, 1935), *El bazar de las sorpresas* (Ernst Lubitsch, 1940) y *El apartamento* (Billy Wilder, 1960).

El género cinematográfico histórico adopta una perspectiva realista en su tratamiento de sucesos del pasado. Son películas suelen abordar conflictos históricos, como guerras, revoluciones, crisis políticas y/o económicas, o en algunos casos engloban a las biográficas. Las películas históricas suelen basarse en relatos literarios y en ellas tiene una gran importancia la ambientación. Suelen poner en juego el posicionamiento ideológico del director, en su interpretación y recreación de los eventos históricos que trate, y los aspectos de la historia que decide resaltar. Es un género muy amplio, que abarca películas de todo el mundo y se asocia a otros géneros y sub-géneros. Una película que se encuadra en el género, y que ha tenido en su tiempo un éxito notable, es *El Cid* (Anthony Mann, 1961)

El cine de gangsters abarca las películas que tratan sobre el crimen organizado y las mafias. Desde las historias de los gangsters de la década del 20 del siglo pasado, a las familias mafiosas que se distribuyen en la ciudad y obtienen sus beneficios de la extorsión, las apuestas ilegales, el contrabando, la venta de drogas o la prostitución. Son frecuentes los relatos biográficos que presentan los orígenes humildes, en contexto de pobreza, de los protagonistas, luego el aprendizaje de la delincuencia, la psicología desequilibrada, la lucha por el poder y la creación de la banda, el enfrentamiento con la policía o con otras bandas, y el final trágico del gángster. A diferencia de otros géneros, cuyo tema central es el delito, en el cine de gángsters prevalece el punto de vista del propio criminal, lo que hace que muchas de estas películas sean moralmente ambiguas, y en ocasiones han sido acusadas de glorificación de la violencia, por lo que han padecido frecuentes problemas con la censura. *Callejón sin salida* (John Cromwell, 1947), *La matanza del día de San Valentín* (Roger Corman, 1967) y *El Padrino* (Francis Ford Coppola, 1972) son reputados clásicos del género.

El suspenso, también denominado cine de intriga o *thriller*, aborda sucesos criminales o que implican amenazas de muerte, con un mecanismo narrativo que estimula la participación del espectador, al proporcionarle información dosificada y con frecuencia manipulada, planteando diversas hipótesis sobre los interrogantes planteados en torno a un crimen o a un criminal. Los personajes son investigadores -policías, detectives privados, agentes secretos, periodistas o aficionados, falsos culpables, criminales, agentes enemigos, sin relacionarse con el crimen organizado, como ocurre en el cine de gangsters. El cine de suspenso estructura sus relatos a través de la personalidad singular de los protagonistas, mientras que en el cine negro éstos son representativos de una sociedad y una época concretas. La herencia de la literatura se advierte en que el cine de suspenso policial se basa en la novela negra. A su vez, se diferencia del cine negro por la preocupación que tiene por la trama policíaca, así como por la psicología de los personajes, apareciendo en segundo plano el contexto social del mundo del crimen.

Chaves (2012) sostiene que el género de suspenso se construye con un relato que tiene mayor consistencia y argumentación que los de otros géneros cinematográficos. Todos los elementos propios de un guión los personajes, las metas, conflictos, ritmos, ambientación dan cuenta de la existencia de una intriga, una acción que se ejecuta con astucia y en forma oculta. También se lo ha calificado como terror inteligente. En sus historias se utilizan técnicas como los *Cliffhangers* (ganchos), elementos o actos de conexión para que el público espere una próxima entrega, capítulo o episodio. Básicamente, el cine de suspenso provoca interés a través de la emoción y el desafío a la inteligencia. En este sentido, una película de suspenso funciona en la medida de que emociona e involucra cognitivamente al espectador. Clásicos del género son *Vértigo* (Alfred Hitchcock, 1958), *Anatomía de un asesinato* (Otto Preminger, 1959) y *Sexto sentido* (M. Night Shyamalan, 1999).

El cine religioso es otro género cinematográfico que suele desplegar ambientaciones históricas, mitológicas, espectaculares y diversos trucajes. Se destacan las representaciones de historias bíblicas, la vida de Cristo y otros santos. El género ha evolucionado con películas sobre Dios, la iglesia y las nuevas formas de espiritualidad, como la que transmite Enrique Barrios. Son clásicos de este género *Los diez mandamientos* (Cecil B. De Mille, 1956), *Salomón y la reina de Saba* (King Vidor, 1959) y *Rey de reyes* (Nicholas Ray, 1961).

El drama es el género cinematográfico que engloba las películas que abordan conflictos personales y sociales desde un enfoque realista. Suelen tratar sobre cuestiones decisivas en la vida, como el amor, los celos, el desamor, la necesidad de cariño, la experiencia de paternidad o maternidad, de la muerte, el dolor. Puede enfatizar diferentes aspectos del conflicto, ser amable y derivar hacia la comedia, o adquirir un tinte más pesimista, hasta acabar en tragedia. La principal manifestación del género es el melodrama, que aborda temas intemporales a través de personajes que mantienen relaciones afectivas y donde la representación de los sentimientos y conflictos tiene como objetivo lograr emocionar a los espectadores. Se lo considera el género más amplio, con varios subgéneros, pues suele narrar y enfocar los temas desde las relaciones humanas, resaltando en algunos casos valores perennes de la humanidad. El término drama describe, más que un género, una forma de narrar basada en los giros súbitos de la acción, el juego simplificado de implicancias morales y los impulsos sentimentales y apasionados que guían las conductas de los personajes. *Cumbres borrascosas* (William Wyler, 1939), *Casablanca* (Michael Curtiz, 1942) y *Children of Heaven* (Majid Majidi, 1997) son dramas clásicos de la historia del cine.

El cine de terror es el género cinematográfico que comprende las películas que provocan miedo, angustia, horror, repugnancia, incomodidad o preocupación en el espectador, mediante personajes humanos, animales o mecánicos y monstruos que resultan amenazantes o destructores para los protagonistas, que aparecen débiles o impotentes

frente a ellos. Como tantos géneros cinematográficos, permite un tratamiento realista, si bien abundan en el género filmes fantásticos y de ciencia ficción. Sus argumentos frecuentemente presentan la súbita intrusión de alguna fuerza, evento o personaje de naturaleza maligna, siniestro o morboso, a menudo de origen criminal o sobrenatural, en un ámbito de normalidad. Toma como fuentes clásicos de la literatura, supersticiones y leyendas tradicionales, así como temores y pesadillas surgidos en contextos socioculturales más actuales y precisos. *El doctor Frankenstein* (James Whale, 1931), *Psicosis* (Alfred Hitchcock, 1960) y *La semilla del diablo* (Roman Polanski, 1968) son clásicos del género.

El cine de ciencia ficción es un género cinematográfico al que pertenecen películas que narran historias emplazadas por lo general en un futuro imaginario, generalmente caracterizado por un mayor desarrollo tecnológico. Suele estar emparentado con el género fantástico, aunque se diferencia en que la ciencia-ficción tiene mayor realismo. En efecto, sus argumentos se justifican desde un punto de vista científico, aunque contengan elementos no reales, como viajes en el tiempo o inventos inverosímiles. El cine de ciencia ficción se ha utilizado en varias películas para realizar críticas políticas o sociales, y explorar cuestiones filosóficas como el destino del ser humano.

Cabe profundizar en la caracterización de este género, pues está estrechamente ligado al género elegido en la propuesta de guión para el presente PG. El antecedente de la ciencia ficción se halla en la literatura del siglo 19, en respuesta a una nueva era moderna, de inventos y descubrimientos que dieron lugar a la Revolución Industrial. Autores como Julio Verne y H.G. Wells escribieron sobre logros inimaginables para su época que luego la humanidad realizaría. En el cine, las películas de uno de sus pioneros, George Méliès, era esencialmente de ciencia ficción, como *Viaje a la luna*, entre otras.

Además de conjeturar sobre la vida en escenarios futuros, la ciencia ficción comprende las películas sobre vida extraterrestre y sobre desarrollos científicos en diversos campos

inexplorados de las ciencias exactas. Según codigos visuales (2009), la ciencia ficción, en general, presenta una visión negativa del futuro, aunque le permite a los espectadores intentar comprender dilemas y problemas de las ciencias duras. Entre las características básicas del género, hay muchas que se reflejan en el guión de *Ami el niño de las estrellas*, así como en el relato original. Cabe mencionar la presentación de diacronías, centradas en el desarrollo científico, el contacto con extraterrestres u otras formas de vida y sus consecuencias, diferenciación del ser humano a partir de su comparación con robots, extraterrestres y otros seres humanoides, exploración y colonización del espacio, inteligencias sintéticas, clonación y manipulación genética, amenaza de futuro apocalíptico. Entre los clásicos del género cabe destacar *Metrópolis* (Fritz Lang, 1926), *2001: Odisea del espacio* (Stanley Kubrick, 1968) y *Alien, el octavo pasajero* (Ridley Scott, 1979).

El cine de catástrofes es otro formato de género cinematográfico híbrido, que contiene elementos del drama y la aventura espectacular, y que puede recurrir también a elementos de otros géneros relacionados, como el histórico. Predominan los casos de desastres naturales, de carácter excepcional. Tienen como tema principal una catástrofe, en curso o inminente, para la raza humana, como terremotos, tsunamis, grandes incendios, naufragios, colisiones con asteroides. Suelen incluir amplios repartos de actores y diversas líneas argumentales, y se centran en los intentos de los personajes por evitar, escapar o resistir las consecuencias de la catástrofe (Chaves, 2012). Entre los clásicos del género se encuentran *Terremoto* (Mark Robson, 1974), *La tormenta perfecta* (Wolfgang Petersen, 2000) y *28 Days later* (2002) de Danny Boyle.

El cine de aventura refiere a un género cinematográfico de difusa definición, ya que incluye a géneros diversos como biografías, históricas, westerns, de capa y espada, de piratas, musicales. Suele abordar en forma suedodramática los conflictos que plantea, y está poblada de personajes estereotipados y antitéticos, héroes y villanos que luchan por un

objetivo obtener un tesoro, talismán, resolución de un misterio, y suelen tener un final feliz. Los protagonistas sufren varios contratiempos y experimentan una transformación a lo largo de la historia. Los hechos suceden en espacios dramáticos simbólicos o referenciales, siempre alejados de la cotidianidad y, frecuentemente, la acción transcurre en el pasado. Entre las modalidades del cine de aventura se incluyen las películas de acción espectacular, las películas de piratas y aventuras marinas, epopeyas, aventuras en espacios exóticos, expediciones a continentes perdidos, de espionaje y agentes secretos, el cine de artes marciales y las aventuras futuristas en espacios terrestres o intergalácticos. En este género se le suele conferir mayor importancia a la ambientación, el vestuario y los efectos especiales que al guión. Clásicos del cine de aventura son *Moby Dick* (John Huston, 1956), *Excalibur* (John Boorman, 1981), *Greystoke, la leyenda de Tarzán* (Hugh Hudson, 1984).

El cine de acción es el siguiente género, muy afín con el precedente. Se destaca por sus relatos esquemáticos, con personajes arquetípicos y extensas secuencias donde se registran persecuciones, huidas, carreras y combates, y el enfrentamiento espectacular a través de luchas cuerpo a cuerpo y con armas, tiroteos y explosiones. Contienen altas dosis de adrenalina y acrobacias físicas, en un ritmo frenético donde un personaje principal, que suele ser el héroe o heroína de la película, pelea contra los malos, y casi siempre los vence. Son clásicos del cine de acción *Harry el Sucio* (Don Siegel, 1971), *Impacto súbito* (Clint Eastwood, 1983) y *The Rock* (Michael Bay, 1996).

El cine de romano es otro género, también llamado *Peplum*, que suele ser un híbrido de drama y aventuras, donde los personajes y la acción pertenecen a la antigüedad clásica, más precisamente a la cultura grecorromana. Con frecuencia presentan héroes y animales mitológicos de carácter fantástico. En todo caso, es un género que se nutre de los mitos y leyendas de la historia y de la literatura para explotar su potencial dramático mediante los recursos típicos de la aventura, los grandes decorados y las acciones de masas. Ejemplos

clásicos de este género son *Ulises* (Mario Camerini, 1954), *Helena de Troya* (Robert Wise, 1955) y *Espartaco* (Stanley Kubrick, 1960) (Sánchez Noriega, 2002).

El cine político es un género que trata de temas, historias o personajes políticos desde una actitud comprometida, es decir, tomando partido en el conflicto que plantea, por lo general en defensa de los valores ciudadanos y los derechos humanos, afirmados o negados a través de los hechos narrados, y aportando elementos para reflexionar sobre determinada situación o realidad política. Tiende a ser un híbrido entre el drama y el documental, y da una interpretación de la historia y una reflexión sobre el pasado que puede generar la aprobación o el rechazo del espectador.

El cine musical comprende toda película que otorga importancia a la música a través de canciones, bailes o coreografías, y puede incluir a las biografías de compositores e intérpretes. Sin embargo, cuando se habla de musical en la industria del cine se hace referencia al musical estadounidense, un género que se caracteriza por historias optimistas y de cierta frivolidad, en las que una trama y unos personajes simples sirven de soporte a espectáculos musicales. Se llama también comedia musical, porque los abordajes dramáticos son excepcionales. Se trata de uno de los géneros que más ha evolucionado, produciendo traslaciones desde los escenarios de Broadway como las óperas negras. Hoy hay subgéneros como el musical dramático, la ópera rock, el musical pop, las biografías de músicos y grupos o la plasmación de conciertos de rock y otros híbridos. Películas clásicas del género son *Cantando bajo la lluvia* (Gene Kelly y Stanley Donen, 1951), *Siete novias para siete hermanos* (Stanley Donen, 1954) y *Sonrisas y lágrimas* (Robert Wise, 1965).

El *western* es uno de los géneros más cultivados del cine, narrando sucesos ubicados en el Oeste norteamericano en la segunda mitad del siglo 19. Si bien ha abordado diferentes temas utilizando tratamientos que enfatizan más o menos la acción y/o el devinir psicológico de los personajes, adquirió su carácter mitológico por su iconografía, que comprende el

sombrero tejado, las pistolas al cinto, chalecos, caballo, desierto, ciudades calle, *saloon*, ranchos, diligencia, indios. Hay muchos tipos de *westerns*, los primeros hacían referencia a la conquista del Oeste, la lucha por la tierra, los pioneros, el establecimiento de la ley y la justicia, los límites y fronteras, creando toda una épica sobre la fundación de los Estados Unidos. Entre los clásicos del western cabe destacar *La diligencia* (John Ford, 1939), *Río bravo* (Howard Hawks, 1959) y *Butch Cassidy and the Sundance Kid* (George Roy Hill, 1969).

El tercer criterio de clasificación de las películas en géneros cinematográficos que propone Sánchez Noriega (2002) es la procedencia o el estilo narrativo del guión. Así, son considerados géneros los cines nacionales y regionales (cine argentino, latinoamericano, cine español, europeo, etc.), divididos a su vez cronológicamente según el período histórico de su realización (clásico, contemporáneo, etc.). En algunos casos, formaron movimientos y subgéneros, como el caso de la *Nouvelle Vague* francesa y el *Dogma 95*, que proviene de Dinamarca. El cuarto criterio determina el género de acuerdo con la edad del público al que van dirigidas las películas, pudiéndose hablar desde esta perspectiva de cine infantil, cine juvenil o cine adulto. El quinto criterio lo conforman las clasificaciones híbridas o intergenéricas, abarcando subgéneros tales como las *Road Movies* (cine de carretera), cine de mujeres, la homosexualidad en el cine, cine y literatura, o el cine en el cine. Finalmente, el último criterio categoriza películas que llevan realidades sociales o valores humanos al cine, como las películas sobre derechos humanos (en el cine político, por lo cual también son híbridas), películas sobre consumo de drogas y alcoholismo, películas sobre enfermedades físicas y mentales, películas sobre la pena de muerte, sobre la violencia juvenil, y sobre diversas temáticas como el racismo.

### **4.3. Hibridación de géneros**

En el apartado precedente se ha visto la diversidad de criterios que se utilizan y la cantidad de categorías que se pueden utilizar para clasificar las películas dentro de un género. Esto ocurre fundamentalmente porque los géneros no son excluyentes, y las películas se inscriben a la vez en varios géneros. Un ejemplo es la película *The General* (1926), de Clyde Bruckman y Buster Keaton, que puede calificarse como una comedia familiar de cine mudo. Y en el caso de una película más reciente como *Los juegos del hambre* (2012) de Gary Ross, es una adaptación del género distópico y ciencia ficción, adulto-juvenil, futurista en 2D (Chaves, 2012).

Por otra parte, cada uno de los géneros, a medida que evolucionan, van dando lugar a los llamados subgéneros, tal como ocurre con el cine de terror, que ha dado origen a subgéneros como el *Gore*, *Slashers*, cine de *Zombies*, entre otros. Conforme se avanza en las definiciones de los distintos géneros y subgéneros, se advierte que cada vez se complica más definir las películas a través de los géneros convencionales, y es necesario profundizar la clasificación y descripción de las películas, que en la contemporaneidad se destacan por su carácter híbrido, en el sentido de que son una mixtura de géneros.

### **4.4. Los géneros en el cine dirigido al público infantil: el target de 10 a 14 años**

El cine dedicado al público infantil maduro, suele ser un híbrido que mezcla la ciencia ficción con el suspenso, en el marco de un cine de animación, que puede estar dotado de más o menos aventuras y/o acción, efectos especiales, determinadas tendencias musicales y elementos tecnológicos. Se trata de una franja etaria, de 10 a 14 años, que ha adquirido protagonismo en los últimos años. El creciente segmento *Tween*, tal como se lo denomina en la esfera publicitaria, se ha constituido en un paradigma de los cambios y tendencias registrados en el mundo de la publicidad y la moda. Los *Tweens*, entendidos como

preadolescentes, han captado el interés de los especialistas en marketing y marcas a partir del descubrimiento, relativamente obvio, de su capacidad de presión sobre los padres para llegar a sus bolsillos. Se trata de uno de los segmentos más importantes del mercado en la actualidad, y que incluso permite acceder a la economía de los sectores medios. En efecto, los *Tweens* constituyen el objetivo de un negocio que invierte cifras millonarias en dólares para investigar y estudiar sus hábitos de consumo.

Paradójicamente, varios estudios coincidieron en señalar que quienes apuntan a este segmento, en lugar de buscar la creación de nuevos productos, deben crear una nueva imagen para vender un mismo objeto. Se trata de una batalla de percepciones, más que de productos, lo que ha suscitado un cambio de estrategias en las grandes empresas para producir marcas comerciales en lugar de productos innovadores (Goldfrid, 2005).

El fenómeno *Tween* comenzó a principios de los noventa. El preadolescente se encuentra en una zona intermedia entre el adolescente y el niño. En esta época, las chicas tienen modos de pensar y de actuar que antes se daban más tarde. Esto un poco está impulsado por la sociedad de consumo: siendo preadolescentes antes de tiempo, comienzan a consumir más artículos también antes de tiempo (Goldfrid, 2005).

Un factor a tener en cuenta, y que se relaciona estrechamente con el análisis que se ha de realizar, es la presencia constante de las nuevas tecnologías y redes sociales en las películas dirigidas a las adolescentes y *Tweens*. De acuerdo con Merino (2010), los adolescentes consideran que las nuevas tecnologías son estrategias propias, que les acercan a los otros. Se apropian de ellas mediante su reinterpretación y reinvención a través del uso cotidiano, que mayoritariamente es de ocio. Los niños y jóvenes de esta generación han aprendido gran parte del conocimiento tecnológico que poseen jugando. Todo ello provoca un cambio de actitud frente a las nuevas tecnologías derivado del hecho de que,

para la generación de adultos anterior, los instrumentos digitales constituían una novedad y representaban la vanguardia digital. Sin embargo, para los jóvenes de hoy estos aparatos se han convertido en objetos de uso cotidiano.

Tal como destaca Feixa (2003), los niños de hoy son la primera generación que llegará a la mayoría de edad en la era digital. No se trata sólo de que sean el grupo de edad con el acceso más grande a Internet, ni que la mayor parte de sus componentes vivan rodeados de *bites, chats, emails y webs*, sino que lo esencial es el impacto cultural de estas nuevas tecnologías: desde que tienen uso de razón han estado rodeados de instrumentos tecnológicos que han configurado su visión de la vida y el mundo.

## **Capítulo 5. Materialización del producto final**

Para la creación de este último capítulo, se buscará tomar decisiones que puedan sustentar el producto final de acuerdo a los conocimientos explicitados en los capítulos previos, más el recorte temático planteado desde el principio, el cual está enfocado al género infantil y la animación. A su vez el análisis de la obra a transponer es fundamental para entender el mensaje de la obra, para eso las lecturas previas a la creación del producto final servirán como punto de partida para poder crear el universo cinematográfico de Ami, el niño de las estrellas.

### **5.1. Proceso de adaptación del relato: la idea original**

Adaptar cada vez más en es un arte que adquiere auge entre guionistas y directores cinematográficos, al contar una historia ya establecida resulta más sencillo trasladarla al lenguaje cinematográfico, a través de una base que corresponde a la columna vertebral del proyecto, en este caso el cuento. Este cuento trasladarlo al lenguaje del cine tal como esta sería imposible debido a la filmación, desde el punto de vista de la duración de la película. El desarrollo del guión implica un cambio de lenguaje y código, a través del cual se re conceptualiza la obra original, desde el punto principal de la trama. Y a partir de él trabajar lo que será el guión original. Una novela cuenta con diversas descripciones y estados de pensamiento que difícilmente pueden expresarse con imágenes, sonidos, o personajes y subtramas que no aportan nada a la historia y que simplemente para describir el contexto de la anécdota principal. El cine y la literatura son oficios diferentes, el novelista describe en la mayoría del relato, mientras que el guionista trama, narra y describe. El guionista elige un valor de la obra y trata de llevar las situaciones alrededor de él para darle el enfoque deseado. Sin embargo no todo es cortar y condensar, en el caso particular de que la historia sea corta como la seleccionada obra de Enrique Barrios Ami el niño de las estrellas, es

cuestión de añadir más que sustraer. Normalmente una historia o cuento tiene menos personajes y situaciones que una novela: éstos se enfrentan a situaciones demasiado sencillas que a veces no disponen de un principio medio y final. Transformar la historia significa añadir subtramas o personajes para alargar la historia. Los cambios que surgen en la adaptación estarán dedicados más a situaciones, lugares, o características de personajes, y por supuesto, al valor de la historia.

Para comenzar a adaptar es necesario establecer cual es la esencia del texto, aquello que llamó la atención y se quiere mostrar al público. Cuando se lee por primera vez la historia, queda un primer pensamiento y en ocasiones la presencia de un sentimiento; generalmente, esto es lo que el adaptador quiere transmitir, esa primera impresión que lo motiva a trasladar a imágenes y sonidos lo que sólo está descrito con palabras.

En el caso de la historia de Enrique Barrios Ami el niño de las estrellas, es un cuento que ya es motivador, debido al enfoque nueva era que imparte en el mensaje, sumado al género ciencia ficción que se desprende, a su vez contiene valores que enaltecen a la humanidad, demostrando una apertura de nuevos ideales de convivencia con seres de otros planetas, enseña a su vez a cuidar el planeta, promueve el amor por el prójimo a través de la bondad y la humildad, insita a difundir la paz y la sabiduría de cada uno de nosotros.

El genero de acción se encuentra también en la historia, donde la mayor parte de las escenas ocurren acciones que motivan al personaje principal a conseguir su meta. La intensidad de estas acciones se logra a partir de la eliminación de ideas y situaciones intermedias. Por otro lado, la tensión se logra con la construcción que logra el narrador del guión y acerca al espectador poco a poco al clímax, dosificando este momento y creando la atmosfera adecuada para hipnotizar a los espectadores y llevarlos al máximo de la historia. Estos aspectos tienen que estar rígidos en por un tiempo y un espacio que conformaran las escenas. En el caso del cuento seleccionado el escritor no define un tiempo ni un lugar en

especifico, si bien ahí lugares del cuento que si están explicitados como la India, Bombay, Japón, y el Planeta ficticio OFIR , en la primera escena de apertura no se sabe con exactitud donde se encuentra el personaje solo da ciertos indicios en la descripción de ser un lugar costero, pero no detalla exactamente donde es, y tampoco deja en claro si la obra transcurre en una época, pero si se sabe que en 1986 la obra fue realizada y publicada. Con lo cual en la transposición del guión se buscará adaptarlo a la misma época donde el cuento fue publicado, en cuanto al lugar se selecciona un lugar ficticio pero inspirado en islas venezolanas, y se reemplazará los lugares de los países anteriormente mencionados por países latinoamericanos ( Venezuela, Brasil, Bolivia, Perú y Argentina) con esto adaptar al cuento a un publico infantil latinoamericano y lograr que muchos niños se logren identificar con el lugar y las situaciones planteadas según la cultura de cada uno de esos países.

## **5.2. Argumento y estructuración**

El argumento de la historia se divide en 14 capítulos, los personajes principales son Pedro un niño de 11 años, curioso, inocente. Ami el niño extraterrestre que viene de un planeta llamado OFIR a enseñarle a Pedro la ley fundamental del Universo, luego se encuentran los personajes secundarios como la abuelita de Pedro, y el Tío. A continuación se resume los capítulos de la obra, así poder entender el argumento de la obra original que luego se vera plasmada en una transposición libre.

### Capitulo 1: El primer encuentro

La historia comienza en un balneario al cual Pedrito y su abuelita suelen ir casi todos los años. Era temporada de vacaciones, los primeros días de marzo. Una tarde, estando Pedrito en la playa, vio una luz roja que venía desde el cielo y pensó que era una bengala o un cohete, pero en realidad parecía una avioneta o algo mayor que cayó al mar. Entonces él creyó ser testigo de un desastre aéreo pero, después de un rato, vio salir de las aguas al

piloto pero, en realidad, se trataba de un niño de traje blanco, de apariencia reluciente, simpática, de acento poco familiar, pero amigable. Sin embargo Pedrito creía que se trataba de un personaje importante y no como él, un simple niño. El niño del avión le pregunta por su edad y él responde que tiene diez años, y después de hacer varios cálculos con un aparato que saco le dice que no le creería su edad. Pedro se da cuenta que el niño es un extraterrestre y le pregunta que si él es malo, el niño responde que tal vez el puede que sea más malo por el hecho de ser terrícola. Al principio le dio temor de que el niño fuera un extraterrestre pero después de saber que mas allá hay vida y muchas personas buenas y al ver que él era amistoso e inofensivo se tranquilizo y siguió hablando. A Pedro le quedo la duda del porque los terrícolas son malos y le pregunta, este le respondió que los terrícolas pueden ser menos buenos que los habitantes de otros mundos. Al rato se dio cuenta que el niño podía leer la mente y comprobó aun mas que si estaba hablando con un extraterrestre y se prometió no volver a dudar de él.

## Capitulo 2: Pedrito Volador

El niño le ofreció ir a dar un paseo y en el camino él voló como un ave pero Pedrito ya no se sorprendía mucho porque sabía que provenía de otro planeta; se sorprendió al saber que el también podía hacerlo con la ayuda del niño y poco a poco dejo de pensar como de costumbre. Para él esa noche fue una experiencia inolvidable porque había realizado una cosa que creía imposible, volar. Después de haber volado, cansados y felices, el niño extraterrestre admiró la hermosura del planeta, sus luces nocturnas, la luna llena, tanto que Pedrito cayó en la cuenta de que el mundo en que vivía era realmente hermoso y que los terrícolas no la valoramos. Luego Pedrito le preguntó por su nombre, lo que fue imposible, antes bien, el niño sugirió que le llamara simplemente amigo, porque él era amigo de todos. Sin embargo el muchacho concluyó llamándole Ami, con lo que el extraterrestre se sintió complacido. Posteriormente Pedrito manifestó su preocupación por la invasión extraterrestre

a la tierra, ya que su amigo era extraterrestre. Pero el amigo insinuó que tal preocupación era ridícula, pues los monstruos que se muestran por la TV y el Cine no eran sino imaginaciones de quienes inventaban esas películas. Según Ami esos científicos que inventan esas películas y las armas para destruir el mundo son unos locos y perversos que generan en la gente una especie de paranoia cósmica debido al alto nivel científico alcanzado como producto de una civilización sin sabiduría y bondad. Una civilización así tarde o temprano se autodestruye. Asimismo concluyó considerando que la belleza verdadera se da cuando se unen la inteligencia y el amor (como en su planeta). Aunque Pedrito no estuvo de acuerdo con tales afirmaciones, ambos terminaron riendo.

### Capítulo 3: No te pre-ocupes

Ami le habló a Pedrito de las características del planeta Sirio. En cambio éste, conforme el otro hablaba, iba imaginado más bien un tipo de viajes a una tremenda velocidad. Sin embargo, Ami, leyendo la mente de su amigo, aclaró que ellos, sencillamente, no viajaban sino se situaban, es decir, aparecían en cualquier lugar (esto tenía que ver con la contracción y curvatura del espacio-tiempo).

Como ya era tarde, Mientras Ami contemplaba cómo las olas traían arena a la playa, Pedrito se sentía preocupado por su abuelita. Entonces Ami intervino diciéndole que no debía preocuparse sino ocuparse. Pre ocuparse no era sino imaginar problemas que no han ocurrido aún, ni han de ocurrir. De los problemas hay que ocuparse cuando ocurren, enseñaba.

Sin embargo, para complacer al amigo terrícola, decidieron echar un vistazo a la casa de Pedrito a través de un televisor. Vieron que la anciana dormía como un niño. Luego verificaron, en el comedor, la comida de Pedrito. Era carne, patatas fritas y ensalada de tomates. Tales investigaciones fueron realmente sorprendentes para el terrícola.

Luego a Pedrito le surgió la cuestión de que si algún día, en la tierra, se llegara a fabricar una máquina tan maravillosa. Pero Ami se limitó a explicar que, por fortuna, nadie conocía el

futuro pues, si alguien conociera, la vida no tendría sentido. Solo se podía calcular posibilidades.

Entonces, el terrícola, viendo que su amigo hablaba de cosas importantes para la vida humana, propuso que Ami y compañía serían los perfectos salvadores de la tierra que sufre las guerras, la contaminación, las bombas. Pero el extraterrestre negó tal posibilidad, primero: porque habría miles de paros cardiacos en la tierra, segundo: porque sus habitantes supondrían planes extraterrestres para exterminarlos, y tercero: porque la gente se soltaría a las armas. Para una posible ayuda a la tierra, según el niño de las estrellas, se necesitaría haber desarrollado un alto nivel de confianza, como la confianza de los niños, pues los niños de la tierra se parecían más a la gente que habitaba en su planeta.

Así, ya que estaban muy cerca del pueblo, comenzaron a recorrer por las calles, tratando de temas diversos, entre ellos, de Dios como un ser infinito sin religión, pura inteligencia creadora, y puro amor.

#### Capitulo 4: La policía.

Cuando ya eran las once de la noche llegaron al primer alumbrado público disfrutando del paseo, del momento y de sentir las maravillas que se podía encontrar a cada paso. Estando ya en la plaza siguieron reflexionando y, esta vez, sobre el Principio Fundamental del Universo que significaba: dejar de vivir divididos por fronteras, con un solo gobierno, compartiendo todo en fraternidad, paz, y armonía. Entonces, ya que el amigo hablaba de cosas tan sugerentes, Pedrito, viendo la situación de la Tierra en general, le preguntó si fuera posible que ellos interviniesen en el curso de la historia humana para que las cosas cambien. Sin embargo ese punto de vista, según Ami, crearía un caos mayor porque muchos dejarían de creer en sus líderes políticos, sociales, religiosos y, éstos, se volverían aún más agresivos. O sea la cosa funcionaría como una trampa, ya que solo hay satisfacción plena cuando uno se supera por sus propios medios. Por eso, ellos, solo pueden acudir a un plan

de ayuda como medicina que debe ser administrada de forma dosificada, debido a su respeto por la libertad ajena. De modo que el papel de los extraterrestres es solamente sugerir algunas alternativas a través de personas como Pedrito. Así es como Ami, con tales argumentos, le pidió a Pedrito que escribiera todo lo que ha vivido a su lado. Pero, aunque éste se sentía incapaz de hacerlo, aceptó escribirla con la ayuda de su primo, pues ese libro será información valiosa para que sobreviva la Tierra y sea un lugar evolucionado donde exista paz, armonía, fraternidad y cooperación. En ese trayecto, cuando iban a visitar a la abuelita del muchacho, fueron encontrados por la policía. La policía les interrogó qué hacían a esas horas de la noche y Ami se las vio con ellos. Ellos preguntaron por su uniforme y el extraterrestre terminó revelándoles que era un marciano y que su ovni estaba estacionado debajo de las aguas. Luego como los policías se mostraban amenazantes él también les amenazó con paralizarlos durante diez minutos. Y así lo hizo. Entonces Pedrito intervino preguntando cómo lo hizo y él marciano contestó que utilizó el método de hipnosis. Y continuó diciendo que todos están hipnotizados, es decir, hipnotizados están aquellas personas que no advierten ni dónde camina, que creen que están rodeado de enemigos, creen en la guerra, matan a otros, viven armados, tienen perros guardianes, pólizas de seguro, etc. En fin todo ello no era sino hipnosis, y del tipo pesadilla. En cambio una persona despierta es aquel que sabe que la vida es un paraíso, una oportunidad extraordinaria para disfrutar instante en instante, aunque haya momentos duros, valora los problemas y adversidades porque sabe que todo ayuda a crecer. Del mismo modo la criatura de las estrellas acotaba que la infelicidad que existe en la tierra no era tanto a causa de las personas sino de una forma de organización antigua que rige aún la sociedad, de cuando había división y desconfianza. Ese sistema es la que crea infelicidad y obliga a vivir de acuerdo a ciertas pesadillas que no tienen base real. Finalmente, según Ami, todo sistema debe ser acorde con los tiempos nuevos.

## Capitulo 5: Raptado por los extraterrestre.

Llegaron a su casa y, Pedrito, aprovechando la oferta de darse una vuelta por las estrellas, se deshizo del cansancio para salir a pasear. En la playa hacía frío y Ami fue en busca de su nave. Mientras tanto a Pedrito le pasaban toda clase de cosas por la mente, entre ellos: imaginación, terror y la de ser raptado por los extraterrestres. Pero al fin Pedrito tuvo que afrontar la situación y descubrió que se trataba de una simple y hermosa nave espacial conducido por su amigo. Ami le enseñó la sala de comandos y comenzaron el viaje, un viaje a una velocidad increíble. La nave podía hacerse visible o invisible, lo cual dependía del supercomputador que estaba en el centro de la galaxia. Recorrían cientos de kilómetros en fracción de segundos. Sin embargo complaciendo la petición de Pedrito visitaron su pueblo costero. Luego en una pantalla podían incluso observar cómo su abuelita dormía y la casa estaba todo en orden. El niño, viendo que el televisor era fantástico, sin embargo anticuado, pidió como regalo para la tierra, pero Ami sentenció que allí no lo usarían para el bien. De modo que la única ayuda razonable sería que Pedrito escriba un libro contando lo que le ha sucedido. Así accionaron los controles y se movieron tan rápidamente que llegaron a un lugar donde recién estaba saliendo el sol. Era África y siguieron hacia el oriente lejano. Esta vez a Asia y visitaron Bombay India.

## Capitulo 6: Una cuestión de Medidas

Bombay era una ciudad grande, populosa y, una vez más, debido a la excesiva preocupación del muchacho por su abuelita, activaron la tele y vieron cómo la viejita le echaba de menos a su nieto y como éste parecía dormido. Luego Ami observó: que los terrícolas viven demasiado condicionados por las distancias y por el tiempo. Sin embargo continuaron viajando rumbo a Tokio. Pero debido a ciertas circunstancias se quedaron atascados en Alaska donde el sol comenzaba a ocultarse. Luego recibieron unas señales para ser vistos y así fue. Apareció en la pantalla un hombre con una luz brillante en el pecho.

La luz significaba el efecto de la fuerza del amor sobre su alma, su nivel de evolución, que era de setecientas cincuenta medidas al igual que del extraterrestre. Después enfocaron un oso, luego un pez que tan solo alcanzaron a doscientas y cincuenta medidas respectivamente. Viendo esta situación Ami afirmó que mucha gente, entre ellos, maestros, artistas, enfermeras, bombero llegan a las ochocientas medidas. En cambio un físico, como el tío de Pedrito, sólo tenía mucha información y por eso no podía ser necesariamente sabio e inteligente. Luego, en el mensaje del extraterrestre, Pedrito descubrió que el ser humano tiene dos centros de comprensión, la cabeza que en la tierra se conoce y el corazón lo que no se conoce en la tierra y que tiene que ver con las cosas profundas de la vida, las verdades eternas, la sabiduría y el amor. Así inteligente y sabio no era sino aquel que tiene ambos centros en armonía, es decir, en quien la inteligencia está al servicio del corazón. Todo ello se resumía en: Los sentimientos deben ser alumbrados por la inteligencia para convertirse en verdadero amor, y la inteligencia debe ser alumbrada por los sentimientos para convertirse en sabiduría. Finalmente el nivel de evolución era una cuestión de medidas, es decir, medidas en el nivel de sabiduría y amor. Entonces Pedrito preguntó por sus medidas pero su amigo no quiso revelarle. Y así, en un instante, habían regresado a Los Himalayas.

#### Capítulo 7: Avistamientos

Habían llegado a Tokio y el muchacho vio que era un mundo de rascacielos. Allí una vez más estaban siendo avistados y vieron una pareja que venía en un automóvil. Se trataba de estudiosos de ovnis o, en su defecto, de adoradores de extraterrestres, una especie de idólatras. Sin embargo, según Ami, ser idólatra no era un error significativo como lo eran el matar y torturar a otros. Continuaron viajando y vieron que, aunque en la tierra siguen habiendo situaciones adversas, Dios había inventado un sistema amoroso y que por eso en la tierra hay un poco más de amor y sabiduría, y la vida es menos dura que antes. Pero no

pueden recibir la ayuda de mundos más evolucionados. Al parecer la Inteligencia Universal es la que se encarga de que cada uno reciba lo que merece. De modo que solo la persona que ha alcanzado cierto nivel evolutivo podría recibir alguna ayuda. Mientras tanto la pareja continuaba con sus plegarias y estaba recibiendo un avistamiento prolongado. Luego sintonizaron un canal de TV donde se anunciaba que mucha gente había visto un ovni, aunque también había quienes la negaban. Pero tales negaciones a Pedrito le parecieron cómicos, pues para él era algo real. Luego se fueron rumbo a la Isla de Pascua, después al desierto de Sahara y, desde la superficie de la luna, observaron la tierra, luego el sol y un filtro que no era sino la Capa de Ozono, eso que en la Tierra estaba siendo amenazado por el nivel tecnológico, el bajo nivel de sabiduría y bondad, y la preocupación por ganar dinero. Posteriormente se alejaron de la luna y, mientras tanto, escucharon música que a Pedrito le pareció raro y sin gusto. Entonces Ami cambió de música y ritmo en la que bailaron juntos. Luego oprimió otro botón que activó la música clásica, de Bach; posteriormente puso temas de Jonh Lennon, lo que impresionó mucho al chaval. Después de haber escuchado esos temas musicales, Ami concluyó: que cuando la música es buena, lo es universalmente. Si eso ocurre con la música, ocurre también con las demás artes. Y el buen arte es el lenguaje del amor, y el amor es la presencia universal. Así mientras escuchaban tales temas musicales llegaron a otro mundo habitado.

#### Capítulo 8: OFIR

Llegan al planeta Ofir donde vivían habitantes de origen terrestre. Eran de origen terrestre porque hace miles de años, a falta de amor y sabiduría, y debido al desarrollo tecnológico, se había autodestruido en la tierra. Así Ofir y sus habitantes no eran sino los sobrevivientes. De la misma manera, hoy, quienes sobrevivirían serían los que tienen setecientas medidas, es decir, los que trabajan desinteresadamente, motivados por el amor, quienes no van en contra del principio fundamental del universo, como los que viven en Ofir. Pedrito contempló las

características de aquel planeta y luego aparecieron sus habitantes que tenían apariencia humana vestido de túnicas blancas. No existía ciudad alguna, puesto que ésta era una forma prehistórica de organización. Además creaban desequilibrio en sí mismo y en otros planetas. Luego, bajándose de la nave, pisaron suelo Ofir y Pedrito, guiado por su amigo, conoció a sus antepasados. Estos eran gigantes y que, en la tierra, al cabo de miles de años, los terrícolas recobrarían su altura original si logran sobrevivir. Esas personas demostraban afecto y felicidad, relajación y amabilidad, ojos que irradiaban una profunda espiritualidad, etc. Eran parecidos a los egipcios, mayas, incas, griegos y celtas, descendientes de los atlantes. Ésta visión le sirvió a Pedrito como una pedagogía para adquirir una nueva mirada, fresca, inocente y llena de felicidad. Pedrito se quedó pensativo y Ami, al darse cuenta de ello, recomendó: dejar de pensar, aunque el pensamiento en sí no era malo sino algo muy importante. Para disfrutar de él se debería añadir la consciencia, aunque en realidad ocupa el tercer lugar en la gradación natural donde el amor es la máxima posibilidad humana. Pero como en la tierra la gente se encuentra en el tercer peldaño, la del razonamiento o pensamiento, justifican fácilmente las guerras, el terror, la destrucción y crueldad hacia los pobres, los débiles, y a la naturaleza. Finalmente, al cansado muchacho terrícola, Ofir le pareció un mundo evolucionado, pues incluso la gente vivía más de quinientos años.

#### Capitulo 9: El principio fundamental

Pedrito despertó de su sueño que había durado solo unos quince segundos pero que a él le pareció suficiente. Luego habló con un hombre que tenía cinco siglos, cuyos antepasados habían sido terrícolas que se autodestruyeron por falta de amor. Él le ayudó a comprender que la felicidad no había sido sino el estado natural del ser humano, siempre que el pensamiento esté al servicio del amor. El hombre no aparentaba aburrimiento, antes bien, estaba enamorado de su existencia y le encomendó un mensaje dirigida a la tierra: amor, unión y paz. El terrícola estuvo sorprendido por la plática y se quedó observándole.

Observaba cómo el hombre trataba con varias mujeres y pensó que ellas eran sus esposas pero resultó que en los mundos evolucionados no existía el matrimonio ni los celos, los besos y caricias solo eran expresiones del amor universal, hacia sí y hacia lo que existe. Los amores personales significaban bajo nivel de evolución. Ofir le parecía al chico un inmenso jardín, un mundo evolucionado, organizado por sabios y ejecutado por máquinas en los trabajos pesados. Lo que se hace es: vivir, trabajar, estudiar, disfrutar, servir y ayudar a los mundos no evolucionados. Dar nacimiento a religiones que llevan hacia el amor era todo lo que hacían. Otro detalle que se observaba era que un mundo donde todo pertenecía a todos, no existía el dinero ni el sentido de apropiación de cosas, ni castigos, ni cárceles, ni competencias, ni temores, ni desconfianzas, ni rivalidades, ni egoísmo. La humanidad era una gran familia en la que todos se amaban recíprocamente y lo compartían todo como hermanos, buscando el bienestar de todos. Había libertad amplia y total. Si alguien violaba alguna ley, quien padecía era el propio infractor. Finalmente Ami reveló a su amigo que el Principio Universal era el Amor. Por eso la evolución significaba: acercarse al amor, al amor sabiduría. De modo que los seres más evolucionados expresan amor. La barrera para el amor era el ego, donde el egoísmo era pensar que todo gira alrededor de uno mismo. Y continuaron paseando.

#### Capítulo 10: Confraternidad planetaria

Llegaron a una especie de anfiteatro donde había una demostración de diversas danzas. Las demostraciones tenían una finalidad: mostrar lo que sienten, agradar con el espectáculo, estrechar amistades, enseñar, divertirse, disfruta, pero no lo hacía por alcanzar un premio porque ello, según su parecer, alimentaba la competencia, división, egoísmo, guerra, destrucción. Se debería competir consigo mismo, superarse, y no con otros. La no competencia era propia de los mundos fraternales y evolucionados. Entre otras cosas Pedrito preguntó sobre el significado del símbolo que residía en el pecho de su amigo, y éste

contestó que significaba: signo de amor elevado y libre, amor que supera todas las fronteras. En suma era el signo del Amor Universal que empieza en el amor personal. Sin ese Amor Universal la destrucción inminente de la tierra era inevitable. El extraterrestre siguió explicando que los mundos evolucionados forman una confraternidad universal donde todos son hermanos, amigos, libres, nada es secreto, no existe violencia; y es de sociedades primitivas la de ser violentas, guerreras, poco fraternas e injustas. Y la mayor dicha que se conseguía era: sirviendo, ayudando, cooperando con los demás, practicando los mandamientos del Amor. Sus proyectos de ayuda también respondían a ese principio: ayudar a los mundos no evolucionados. Ese proyecto de brindar ayuda, escrita en un libro, no será otra cosa sino una gran cooperación a la tierra, siempre que todos pongan el esfuerzo por mejorar. Así es como Ami incentivó a Pedrito para que escriba el libro.

#### Capítulo 11: Bajo las aguas

En este pasaje se acercaron a un gran lago donde mucha gente acudía para divertirse en el agua. Los amigos se sumergieron también en las aguas. Debajo de las aguas era todo un mundo de diversión. A Pedrito le parecía el cielo imaginado. Luego llegaron a una ciudad hundida: la Atlántida. Mientras iban debajo de las aguas el chico se enteraba que allí no había peligro alguno, pues incluso los tiburones comían hierba.

La dieta de la gente no consistía en carnes, sino en frutas y cosas parecidas. El niño, viendo que el dulce que comían estos era hecho de damascos, intuyó que con razón los ovnis frecuentaban las plantaciones de damasco. Sin embargo Ami explicó que en un mundo evolucionado como Ofir no existía el robo, nadie vendía, es más, no existía el dinero. Así que la imaginación de Pedrito, acerca de que los extraterrestres robaban damascos, resultaba absurda. Además en aquel mundo era un privilegio trabajar por los demás y la vida no era para ser feliz y disfrutar.

En aquel mundo evolucionado también existían ciertas normas de estudio y trabajo, pero según la necesidad de cada cual. El mismo Ami estaba trabajando por amor, aunque al terrícola le parecía que estaba paseando.

Según Ami una civilización benigna surgía espontáneamente del hecho de fluir en el amor. De modo que en Ofir no se podía evitar el amor. Por eso él ayudaba al mundo, a los demás, y se acercaba a Dios porque Dios no era sino Amor. Y Dios no prefería a una persona creyente sino a alguien servicial con sus hermanos. Asimismo quedaba claro que el amor, si bien el Principio Fundamental del Universo, es algo comprobado científicamente.

#### Capítulo 12: Nuevos tiempos

Pedrito y su amigo salen del agua para dirigirse hacia la superficie de Ofir. En la superficie vieron que todas las personas volaban a consecuencia de los ejercicios espirituales, en la que estaban experimentando la fuerza más poderosa del universo: el amor. Sin embargo no se trataba de una civilización avanzada ya que existían civilizaciones mucho más elevadas por la fuerza del amor, donde se llega incluso a diez mil medidas, es decir, son casi puro amor, tratándose de los seres solares. Un poco más allá había un grupo de personas haciendo círculo, irradiaban luz, con las piernas cruzadas, espaldas rectas, en meditación y oración, pero para captar lo que es en realidad era necesario poner más atención al corazón. Así, en silencio y atención, a Pedrito le invadieron unos sentimientos ideas que no eran sino palabras de pacto, promesa y ley que venía de Dios: Todo aquello que en amor no se sustente será destruido y todo aquello que en amistad se sustente será firme o seguro. Evidentemente eran palabras provenientes de lo íntimo, de Dios, lo cual, esos seres transmitían a otros mundos menos evolucionados para ayudarles. Sin duda se trataba de un mundo nuevo y conseguirla sería más que difícil, sobre todo en la Tierra. Sin embargo la tierra misma ya estaba viviendo nuevos tiempos en el que reine el amor, lo cual significa un gran salto evolutivo porque las condiciones están dadas. En la tierra se conspira a favor del

reinado del amor. Y para que ello se dé plenamente es necesario tener fe y esperanza. Y continuaron el viaje hacia otro mundo.

### Capítulo 13: Princesa Azul

Llegaron a un Cine, ubicado en la zona nocturna del planeta Ofir. Vieron la presentación de una mujer que con solo el acto de imaginar hacía que aparezca la pantalla. Era un cine en donde no se necesitaba ni filmadoras y proyectores. Luego vieron la presentación de un niño, aunque las imágenes no eran muy precisas pues éste carecía de la capacidad de concentración de un adulto. Imágenes, música, presentaciones, entretenimientos, juegos, en fin era un mundo de fantasía, creación y juego. En realidad la fantasía, el juego, y la creación era la manifestación de nuestra tendencia natural de tratar de imitar a Dios. El amor era Dios. Amar consistía en desear la felicidad de aquellos a quienes amamos. Del amor nacía todo, también el pensamiento. Y del amor divino había nacido la creación. Pedrito no podía comprender el raciocinio de Ami quien afirmaba que Dios es Amor, a su vez Dios ha creado era solo una forma de decir y que en realidad Dios se transforma en universo, en piedra, en ti, en mí, en estrella, en nube, etc. que todo ser está hecho de la misma sustancia de Dios. Por eso el Amor es la máxima posibilidad humana. El amor nace de la vida y sus frutos son verdad, libertad, justicia, sabiduría y belleza, donde libertad significa ser uno mismo. A causa de tales argumentos Pedrito entró en plenitud de reverencia y espiritualidad que su mente se paralizó. Su nombre mismo le pareció no más que un sueño. Como en un sueño flotó entre las nubes, paisajes, flores, aves, hierbas, reverencia de personas, en fin, sucedió un evento ceremonioso. A lo lejos apareció una hermosa pagoda engalanada de hermosos adornos en la que venía flotando una princesa azul a quien la correspondió con un ritual artístico. Él sintió mucho amor por ella y ella por él. En ese momento despertó pero él quiso seguir experimentando ese otro mundo, pero ya no había tiempo y su abuelita ya iba a despertar. Aquello significaba la manifestación de su futuro cuando complete su evolución, lo cual le

serviría de estímulo, como guía, en la medida en que sepa armonizar el amor y la sabiduría. Finalmente Ami le recordó que tiene que escribir todo lo que ha vivido en un libro y que no se olvide decir que es un cuento.

#### Capítulo 14: Hasta tu regreso Ami

En este último capítulo Pedrito concluyó que, a pesar de todo, su planeta era hermoso pero, según Ami, sería mejor aún si aumentara el nivel del amor y de la sabiduría. Luego se sentía atacado por el sueño y recibió una nueva recarga. Después del sueño Pedrito le invitó a su amigo a quedarse con él pero éste tenía mucho que hacer. Solamente le dejó el encargo de difundir sabiduría, trabajar por la paz, la unión, la superación de uno mismo y descartar definitivamente la violencia. Así aparecieron en el pueblito costero y Pedrito aterrizó en la playa y su amigo había desaparecido. Entonces el muchacho dibujó un corazón alado en la arena y se fue caminando a su casa. Cuando llegó su abuelita aún dormía, se duchó, y se encontró con ella. La abrazó con cariño y luego desayunaron. En ese lapso Pedrito le ofreció unas nueces extraterrestres y ella se las comió. Luego le preguntó cuál era el principio fundamental del universo y ella, con seguridad, contestó que era el Amor. El chico quedó sorprendido. Posteriormente salió a la plaza donde policías y otras gentes que miraban hacia arriba un objeto plateado, con luces, y brillante. Él alzó los brazos hacia la nave y sintiendo la voz de Ami que decía Adiós, Pedrito Y él contestaba Adiós, Ami Al día siguiente nadie habló sobre el tema, ni los periódicos, ni la prensa. Lo que sí ocurrió que en la playa quedó grabado, como si fuera en una piedra, el corazón alado que da testimonio de lo ocurrido.

### **5.3. Estética del film**

Para poder definir alguna estética posible, se profundizo en el capítulo dos del proyecto de graduación sobre las diferentes tipos de técnicas de animación, adecuando la historia a alguna de estas técnicas, se escogió la animación 3D la cual es creada a través de un

software como cinema estudio 4d, 3dmax todos estos sirven para generar objetos y paisajes bidimensionales y tridimensionales, en la creación de personajes también se utilizan estos programas creando previamente un esqueleto que servirá de base para poder dar vida al personaje.

Muchos de los paisajes que se implementaran en la transposición del cuento serán provenientes de diferentes países de Latinoamérica, para eso a través de fotografías de los lugares en específico se intentara recrear ciertos lugares donde transcurrirá la historia. La técnica de animación 3D de por si aporta una estética muy digital , la cual va a interactuar con la estética del genero del cuento ciencia ficción, a través de la tecnología y la naturaleza recreada se realizara un mundo que sea verosímil para el relato donde deje ver la impronta latinoamericana que se quiere lograr.

Para dar un ejemplo de esta estética se puede mencionar al estudio Pixar creadores de películas famosas como *Stoy Tory*, *Monster Inc*, *Wall.E*, otro muy destacado estudio es Dreamworks creadores de *Sherk* y *Kunfu Panda*

El proceso de creación en cualquier animación requiere una serie de pasos para dar como resultado el producto final esperado por el director, primero se dibuja los personajes, los escenarios, los objetos, de manera artesanal, luego estos son digitalizados con la ayuda del software *Illustrator*, se crean las medidas correspondientes, luego se dibuja digitalmente el esqueleto del personaje, donde serán las articulaciones de estos huesos que darán movimiento al cuerpo de la figura, los diferentes tipos de sentimientos que transmitirá la figura esta a cargo del animador que través del dibujo forjara el carácter de las figuras, a través de gestos que caracterizarán al personaje. Todos los elementos que conformaran la estética se animan por separado (objeto móvil, un plano del fondo, personajes) y dentro de la misma escena pueden surgir diferentes tasas de animación, para que las imágenes creadas pueden ser visualizadas se necesita pasar por un proceso de renderización el cual genera la

imágenes 3D mediante a un calcula de iluminación, esta etapa no se obtiene en tiempo real, ya que es un proceso bastante lento en cualquier software. Cuando se obtiene la imagen se realiza en paralelo la parte sonora de la película, donde crean los diálogos aparte de los personaje que interactúan para así luego ser añadidas a la imagen. En el caso de Ami, el niño de las estrellas, se utilizarán voces de niños para los personajes infantiles principales, se convoca a un casting actoral previo para poder encontrar las voces indicadas las cuales también aportarán sentimiento a todos los personajes y de algún modo humanizándolos a través de la voz. En cuanto a la caracterización de los personajes de la historia, los personajes terrestres tendrán una impronta mas humana, mientras que los habitantes del planeta Ofir seguirán con características terrestres sin embargo se implementara rasgos que difieran con los rasgos humanos, entre ellos la altura, el pelo, el brillo de la piel y ojos. En cuanto a la estética del planeta Ofir la inspiración será un planeta en donde tiene mas poder la naturaleza que la ingeniería humana, con lo cual paisajes deslumbrantes llenos de verdor, aguas cristalinas, gente extraordinaria con rasgos fuera de lo común conformaran el espacio filmico del mundo Ofir.

El producto estará entonces compuesto por todo lo anterior explicitado, buscando abarcar y explorar el campo de la animación 3D, a su vez transmitir un mensaje de unión y amor a los a los niños de 10 a 14 años especialmente de Venezuela donde la falta de valores es muy común, a causa de decisiones políticas y sociales que separan a los venezolanos. A través de una mirada fantasiosa y nostálgica se ofrecerá un producto que interpele a los niños pre adolescentes para que tomen conciencia sobre los paradigmas que se plantean en la historia y de cómo de alguna manera sin ser real este mundo, podría semejarse a la situación actual que afronta el país a causa de la desunión social.

## Conclusiones

Para abordar las conclusiones es pertinente hacer un repaso por todos los capítulos y así en retrospectiva concluir el aprendizaje adquirido en cada uno de ellos para luego plantear un conclusión en general y definitiva.

Al principio del proyecto se profundizo en el tema del guión cinematográfico sobre el cine narrativo, sus inicios a cargo de los hermanos Lumiere cuando rudimentariamente sin saberlo estaban ya sugiriendo un lenguaje, fue entonces cuando Méliès empezó realmente a constituir una narratividad en sus películas desde su cámara fija. El cine toma mucho de la literatura de Aristóteles cuando divide la historias en tres actos, primer acto es cuando se apertura el inicio, se busca presentar a los personajes y través de sus características dar indicios de cómo es, luego en el desarrollo se busca resolver el conflicto dramático que afrontaran estos personajes, en el caso de Ami el niño de las estrellas su conflicto principal es querer salvar al mundo a través de la ayuda extraterrestre de Ami pero al lo largo de la historia se dará cuenta que realmente que la salvación viene por parte de cada uno de los humanos y no de sus ganas fantasiosas de querer salvarlos con Ami. El desenlace se da cuenta del pedido que hace Ami sobre su visita, el cual consiste en que Pedro el personaje principal escriba un libro sobres las vivencias que vivió con el para así lograr perdurar el mensaje adquirido en el tiempo y otras personas también puedan conocer y poner en practica dicho mensaje universal y del cosmo.

Se selecciono el camino de la adaptación como transposiciones para abordar la escritura del guión, se conservara el mensaje de la principal de la obra y la mirada de acercamiento con seres de otros planetas y desmantelar los prototipos sobre los extraterrestres creadas por la televisión y el cine.

Ya en el segundo capítulo se investigo sobre el cine de animación, sus primeros inicios y toda la evolución que ha abarcado desde su nacimiento, así también sobre las diferentes técnicas que se implementan para su uso, en el caso de este proyecto la seleccionada fue la animación 3D la cual esta muy en auge en la actualidad, Disney y Pixar fueron empresas fundamentales para el desarrollo de esta técnica la cual implementan en cada uno de sus Films. En cuanto a mi el niño de las estrellas se espera que el producto final pueda abarcar enteramente la animación 3D y así caracterizar a los personajes que puedan transmitir emociones a través de expresiones que serán elaboradas por el animador a cargo, fue de mucha utilidad poder conocer las diferentes técnicas que existen en la animación , como el Stop Motion, y la tecnología CGI, para así poder seleccionar la mejor que se adapte a la historia. La animación actualmente causa mucho interés, ya que siempre sigue innovándose y sorprendiendo a los espectadores, en un mundo donde no la imaginación no tiene límites a la hora de crear y todo se reduce al desempeño que se pueda lograr desde un computadora. Con los avances tecnológicos softwares como 3DMAX o Cinema4D sirven para poder animar paisajes y figuras y dar vida a la visión del director. Con lo cual es esencial conocer estos programas para encarar cualquier proyecto de animación.

En la mitad del recorrido de este capítulo es pertinente hablar sobre algunos conceptos que se trataron en el capítulo tres, conocer la literatura infantil es primordial para encarar cualquier proyecto de animación, debido a que muchas películas animadas toman cuentos celebres de literatura infantil para así llevarlas a la pantalla grande, es el caso de Disney que empezó con los cuentos de los hermanos Grimm a encontrar una salida comercial, mientras que Pixar siempre apostó por ideas aun mas originales donde se apuesta mas a las sensaciones de la niñez desde una mirada mas real y nostálgica. Un autor de suma ayuda para la elaboración del producto final fue Vladimír Propp que a través de la morfología del cuento proporciona datos importantes a la hora de crear una historia, también a través del

conocido viaje del héroe, que Disney y Pixar han implementado en sus películas, en donde primero se tiene a un personaje ordinario envuelto en tu entorno, este luego es sacado de su entorno para dar inicio a la llamada aventura en donde se desafiara y el camino encontrar personajes que lo ayudaran o no a conseguir su meta, esta estructura dramática se vera aplicada en Ami el niño de las estrellas, en cuanto al personaje principal Pedro se vera extraído de su mundo ordinario el cual seria en la casa de su abuelita en la isla, para acudir al llamado de Ami a un viaje extraordinario y conocer así las diferencias de sus mundos, para finalmente volver a su casa pero con mas conocimientos adquiridos y dejar de ser un personaje común como lo era al principio.

Ya para ir finalizando, en el capítulo 4 se plantearon los conceptos sobre géneros cinematográficos los cuales fueron un gran aporte para así poder definir un genero acorde a la historia, en primer lugar se parte de la idea de que es un cuento de ciencia ficción por las características que posee en cuanto al tema principal sobre la interacción con seres extraterrestres y como estos viven en sus mundos. Por otro lado se planteo el tema de hibridación de géneros, ya que para el producto final no se busca encasillarlo en un solo género, por eso también se decide combinarlo con el genero de acción y suspenso para agregar características de esos géneros a la historia a transponer.

El capitulo 5 es el resultado de todos los conocimientos adquiridos en dicho PG , el cual resulta ser el mas novedoso y creativo, pero a la vez es el más difícil debido a que trata los tópicos concretos en cuanto a la realización del producto final, para esa instancia se elige el camino que regirá las pautas de todo el proceso creativo, para abordar esto se resumió la obra del autor Enrique Barrios para así poder entender luego el producto final y ver realmente el cambio de transposición. Además se definió la técnica de animación a realizar, las cuales fueron explicadas en el capitulo dos, se tuvo en cuenta la información para decidir la técnica del 3D que será aplicada por su estética que viene implícita en la técnica, a su ves

En la actualidad gracias al software hay muchas posibilidades de hacer proyectos de animación que no requieran de un alto costo pero si de muchas horas de trabajo, si bien en el producto final creado para la tesis será la transposición del cuento, siempre es bueno mencionar como sería la estética para así el lector puede ir visualizando de esta manera como vendría a ser el producto final en concreto. Será un largo camino a recorrer desde que se tenga el producto del guión hasta ya concretar la materialización, pero la tesis sirva como punto de partida para lograr este sueño.

## Lista de referencias bibliográficas

- Albero Poveda, J. (2004). *Las narraciones orales y los estudios folclóricos literal-históricos*. En: Revista Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil, N°2, Vigo, pp. 7-20.
- Anderson Imbert, E. (1979). *Teoría del cuento*. Buenos Aires: Marymar.
- Andricain, S.; Cerrillo, P.C. y Rodríguez, A.O. (2015). *De raíces y sueños. 50 libros para niños y jóvenes de autores latinos de Estados Unidos*. Disponible en <http://www.cuatrogatos.org/docs/pdf/Deraicesysuenos-1.pdf>. Recuperado el 06/09/2016.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona, Paidós.
- Barajas, B. (2006). *Diccionario de términos literarios y afines*. México: Edere.
- BBC (2013). *Una lista de lectura para niños y jóvenes iberoamericanos*. Disponible en [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/03/130309\\_cultura\\_recomendaciones\\_libros\\_infantiles\\_juveniles\\_aw](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/03/130309_cultura_recomendaciones_libros_infantiles_juveniles_aw). Recuperado el 07/09/2016.
- Bombini, G. (2005). *La trama de los textos: problemas de la enseñanza de la literatura*. Buenos Aires, Lugar Editorial.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Buenos Aires: Paidós.
- Bruner, J. (1996). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza, Editorial.
- Bruno, M.S. (2013). *La literatura infantil va al cine. Algunas apreciaciones sobre libros y el séptimo arte*. Disponible en <https://academialij.wordpress.com/2013/12/11/la-literatura-infantil-va-al-cine-algunas-apreciaciones-sobre-libros-y-el-septimo-arte/>. Recuperado el 27/07/16.
- Cansinos Assens, R. (1983). *Introducción a Las mil y una noches*. México: Aguilar.
- Cañón, M. (2002). *Disputa o convivencia: Literatura y Educación*. En Sapiens, Vol. 3, N°1. Caracas, Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Cartmell, D. (2007). *Adapting children's literature*. In Cartmell, D. y Whelehan, I (Eds.): "The Cambridge Companion to Literature on Screen". Cambridge: Cambridge University Press.
- Cavalier, S. (2011). *The World History of Animation*. California (USA): University of California Press.
- Codigosvisuales (2009). *Géneros cinematográficos. Clasificación de los productos de la industria del cine*. Disponible en <http://codigosvisuales09.blogspot.com.ar/>. Recuperado el 17/09/2016.
- Chaves, C. (2012). *Los géneros cinematográficos*. Disponible en [http://labutacadecine.blogspot.com.ar/2012/04/los-generos-cinematograficos\\_07.html](http://labutacadecine.blogspot.com.ar/2012/04/los-generos-cinematograficos_07.html). Recuperado el 17/09/2016.

- Díez, F. (2005). *El libro del guión*. Madrid: Díaz de Santos.
- Durán, J. y González, P. (2008). *El cine de animación norteamericano*. Barcelona: UOC.
- Esquivel, C. (2012). *La animación y su clasificación de técnicas*. Disponible en <https://cristabelesquivel.wordpress.com/tag/clasificacion-de-tecnicas-de-animacion/>. Recuperado el 04/08/16.
- Feixa, C.(2003). *Generación @. La adolescencia en la era digital*. En *Cuadernos de pedagogía* N°320 (pp. 52-55).
- Fernández, E. (2013). *El cine y la tecnología: los diferentes métodos de animación*. Disponible en <http://www.neoteo.com/el-cine-y-la-tecnologia-los-diferentes-metodos-de-animacion>. Recuperado el 27/07/16.
- Furniss, M. (1998). *Art in motion: animation aesthetics*. London, Libbey.
- Giardinelli, M. (1987). *Es inútil querer encorsetar el cuento*. Revista Puro cuento 7, Buenos Aires, pp. 28-31.
- Goldfrid, J. (2005). *Los Telesaludables*. Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Santiago de Chile.
- Goux, L. (2014). *Hacia una literatura para niños*. Disponible en <http://www.elobservador.com.uy/hacia-una-literatura-ninos-n279233>. Recuperado el 06/09/2016.
- Izquierdo, A. (2014). *La más alucinante historia de Pixar es la suya propia*. Disponible en <http://www.xataka.com/historia-tecnologica/la-mas-alucinante-historia-de-pixar-es-la-suya-propia>. Recuperado el 04/08/16.
- Jarne, I. (2004). *Buscando a Nemo*. En *Making Of*. (22), pp. 7-17.
- León Palomino, S. (2008). *Animación, los seres detrás del arte*. Disponible en <https://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion/>. Recuperado el 04/08/16).
- McKee, R. (2010). *Historia, estilo, estructura, principios de la escritura cinematográfica*. Washington, Harper Collins.
- Meireles, C. (1990). *Problemas da literatura infantil*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira.
- Mérida Mejías, S. (2013). *Rotoscopia y captura de movimiento. Una aproximación general a través de sus técnicas y procesos en la postproducción*. Recuperado el 27/07/16 de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35675/memoria.pdf?sequence=1>.

- Merino, L. (2010). *Nativos Digitales: Una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes*. En <http://www.euskonews.com/0548zbnk/gaia54803es.html>. Recuperado el 24/09/16.
- Morin, E. (1966). *El cine y el hombre imaginario*. Barcelona, Paidós.
- Nuevagaia (2015). *Biografía de Enrique Barrios*. Disponible en <http://www.nuevagaia.com/687-libros/biografia-de-enrique-barrios/>. Recuperado el 08/09/2016.
- Peña Muñoz, M. (2012). *La literatura infantil en Chile*. Disponible en <http://www.ibbychile.cl/joomla16/index.php/historia-de-la-literatura-infantil-en-chile>. Recuperado el 06/09/2016.
- Pereira Domínguez, C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. Disponible en <http://consumoetico.webs.uvigo.es/textos/textos/1cine.pdf>. Recuperado el 05/08/16.
- Pertíñez López, J. (2014). *Tendencias actuales en técnicas de animación*. En *Historia y Comunicación Social*. Vol. 19. N° Especial Febrero. Pp. 173-182.
- Porto Pedrosa, L. (2014). *Proceso de socialización y cine de animación de Disney y Pixar: estudio del tratamiento y la recepción de los conflictos emocionales en la audiencia de 5 a 11 años*. Disponible en <http://eprints.ucm.es/24693/1/T35196.pdf%20>. Recuperado el 05/08/16.
- Propp, V. (1979). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Ed. Fundamentos.
- Propp, V. (1981). *Morfología del cuento*. Madrid: Ed. Fundamentos.
- Puentes de Oyenard, S. (1991). *Literatura para niños y jóvenes: fuentes y evolución; del didactismo a la recreación*. Concepto, Funciones. Boletín AULI N°20, Montevideo.
- Sánchez Noriega, J.L. (2002). *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid, Alianza.
- Sánchez Noriega, J.L. (2006). *Historia del cine*. Madrid, Alianza.
- Segar, L. (2001). *Como convertir un guión en un excelente guión*. Madrid, Rialp.
- Todorov, T. (1996). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Ediciones Coyoacán.
- Vanoye, F. (1996). *La adaptación literaria*. Madrid, Abada.
- Yébenes, P. (2002). *Cine de animación en España*. Barcelona, Ariel.
- Zaina, A. (2000). *Por una didáctica de la literatura en el Nivel Inicial*. En Ana Malajovich (Comp.) "Recorridos didácticos en la educación inicial". Buenos Aires, Editorial Paidós, Págs. 139-174.

Zuñiga Perdomo, D. (2014). *Lágrimas de ángel de Edna Iturralde*. Disponible en <http://daniela-lagrimasdeangeles.blogspot.com.ar/2014/11/biografia-de-edna-iurralde.html>. Recuperado el 07/09/2016.

## Bibliografía

- Albero Poveda, J. (2004). *Las narraciones orales y los estudios folclóricos literal-históricos*. En: Revista Anuario de investigación en literatura infantil y juvenil, N°2, Vigo, pp. 7-20.
- Anderson Imbert, E. (1979). *Teoría del cuento*. Buenos Aires: Marymar.
- Andricain, S.; Cerrillo, P.C. y Rodríguez, A.O. (2015). *De raíces y sueños. 50 libros para niños y jóvenes de autores latinos de Estados Unidos*. Disponible en <http://www.cuatrogatos.org/docs/pdf/Deraicesysuenos-1.pdf>. Recuperado el 06/09/2016.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona, Paidós.
- Barajas, B. (2006). *Diccionario de términos literarios y afines*. México: Edere.
- BBC (2013). *Una lista de lectura para niños y jóvenes iberoamericanos*. Disponible en [http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/03/130309\\_cultura\\_recomendaciones\\_libros\\_infantiles\\_juveniles\\_aw](http://www.bbc.com/mundo/noticias/2013/03/130309_cultura_recomendaciones_libros_infantiles_juveniles_aw). Recuperado el 07/09/2016.
- Bettelheim, B. (1994). *Psicoanálisis de los cuentos de hadas*. Barcelona, Grijalbo Mondadori.
- Bejarano, C. (2009). *Transposición audiovisual: universos del diálogo*. Disponible en: [http://www.razonypalabra.org.mx/N/N71/TEXTOS/BEJARANO\\_REVISADO.pdf](http://www.razonypalabra.org.mx/N/N71/TEXTOS/BEJARANO_REVISADO.pdf). Recuperado el 20/07/16.
- Bombini, G. (2005). *La trama de los textos: problemas de la enseñanza de la literatura*. Buenos Aires, Lugar Editorial.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (1995). *El arte cinematográfico*. Buenos Aires: Paidós.
- Bruner, J. (1996). *Acción, pensamiento y lenguaje*. Madrid: Alianza, Editorial.
- Bruno, M.S. (2013). *La literatura infantil va al cine. Algunas apreciaciones sobre libros y el séptimo arte*. Disponible en <https://academialij.wordpress.com/2013/12/11/la-literatura-infantil-va-al-cine-alcunas-apreciaciones-sobre-libros-y-el-septimo-arte/>. Recuperado el 27/07/16.
- Cansinos Assens, R. (1983). *Introducción a Las mil y una noches*. México: Aguilar.
- Cañón, M. (2002). *Disputa o convivencia: Literatura y Educación*. En Sapiens, Vol. 3, N°1. Caracas, Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Cartmell, D. (2007). *Adapting children's literature*. In Cartmell, D. y Whelehan, I (Eds.): "The Cambridge Companion to Literature on Screen". Cambridge: Cambridge University Press.
- Cavalier, S. (2011). *The World History of Animation*. California (USA): University of California Press.

- codigosvisuales (2009). *Géneros cinematográficos. Clasificación de los productos de la industria del cine*. Disponible en <http://codigosvisuales09.blogspot.com.ar/>. Recuperado el 17/09/2016.
- Chaves, C. (2012). Los géneros cinematográficos. Disponible en [http://labutacadeceine.blogspot.com.ar/2012/04/los-generos-cinematograficos\\_07.html](http://labutacadeceine.blogspot.com.ar/2012/04/los-generos-cinematograficos_07.html). Recuperado el 17/09/2016.
- Díez, F. (2005). *El libro del guión*. Madrid: Díaz de Santos.
- Durán, J. y González, P. (2008). *El cine de animación norteamericano*. Barcelona: UOC.
- Esquivel, C. (2012). *La animación y su clasificación de técnicas*. Disponible en <https://cristabelesquivel.wordpress.com/tag/clasificacion-de-tecnicas-de-animacion/>. Recuperado el 04/08/16).
- Feixa, C.(2003). *Generación @. La adolescencia en la era digital*. En *Cuadernos de pedagogía* N°320 (pp. 52-55).
- Fernández, E. (2013). *El cine y la tecnología: los diferentes métodos de animación*. Recuperado el 27/07/16 de <http://www.neoteo.com/el-cine-y-la-tecnologia-los-diferentes-metodos-de-animacion>.
- Furniss, M. (1998). *Art in motion: animation aesthetics*. London, Libbey.
- Giardinelli, M. (1987). *Es inútil querer encorsetar el cuento*. Revista Puro cuento 7, Buenos Aires, pp. 28-31.
- Goldfrid, J. (2005). *Los Telesaludables*. Universidad de Chile, Facultad de Arquitectura y Urbanismo, Santiago de Chile.
- Goux, L. (2014). *Hacia una literatura para niños*. Disponible en <http://www.elobservador.com.uy/hacia-una-literatura-ninos-n279233>. Recuperado el 06/09/2016.
- Izquierdo, A. (2014). *La más alucinante historia de Pixar es la suya propia*. Disponible en <http://www.xataka.com/historia-tecnologica/la-mas-alucinante-historia-de-pixar-es-la-suya-propia>. Recuperado el 04/08/16.
- Jarne, I. (2004). *Buscando a Nemo*. En *Making Of*. (22), pp. 7-17.
- León Palomino, S. (2008). *Animación, los seres detrás del arte*. Disponible en <https://kailepdesign.wordpress.com/2008/01/15/historia-de-la-animacion-principios-de-la-animacion-etapas-de-la-animacion/>. Recuperado el 04/08/16).
- McKee, R. (2010). *Historia, estilo, estructura, principios de la escritura cinematográfica*. Washington, Harper Collins.
- Meireles, C. (1990). *Problemas da literatura infantil*. Rio de Janeiro, Nova Fronteira.

- Mérida Mejías, S. (2013). *Rotoscopia y captura de movimiento. Una aproximación general a través de sus técnicas y procesos en la postproducción*. Disponible en <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/35675/memoria.pdf?sequence=1>. Recuperado el 27/06/16
- Merino, L. (2010). *Nativos Digitales: Una aproximación a la socialización tecnológica de los jóvenes*. En <http://www.euskonews.com/0548zbnk/gaia54803es.html>. Recuperado el 24/09/16.
- Morin, E. (1966). *El cine y el hombre imaginario*. Barcelona, Paidós.
- Nuevagaia (2015). *Biografía de Enrique Barrios*. Disponible en <http://www.nuevagaia.com/687-libros/biografia-de-enrique-barrios/>. Recuperado el 08/09/2016.
- Passeti, A. (2012). *Cine y literatura, convergencia, divergencia e interferencia. El esquema narrativo canónico de la transposición*. Barcelona, Universidad de Cataluña.
- Peña Muñoz, M. (2012). *La literatura infantil en Chile*. Disponible en <http://www.ibbychile.cl/joomla16/index.php/historia-de-la-literatura-infantil-en-chile>. Recuperado el 06/09/2016.
- Pereira Domínguez, C. (2005). *Los valores del cine de animación. Propuestas pedagógicas para padres y educadores*. Disponible en <http://consumoetico.webs.uvigo.es/textos/textos/1cine.pdf>. Recuperado el 05/08/16.
- Pertíñez López, J. (2014). *Tendencias actuales en técnicas de animación*. En *Historia y Comunicación Social*. Vol. 19. N° Especial Febrero. Pp. 173-182.
- Porto Pedrosa, L. (2014). *Proceso de socialización y cine de animación de Disney y Pixar: estudio del tratamiento y la recepción de los conflictos emocionales en la audiencia de 5 a 11 años*. Disponible en <http://eprints.ucm.es/24693/1/T35196.pdf%20>. Recuperado el 05/08/16.
- Propp, V. (1979). *Las raíces históricas del cuento*. Madrid: Ed. Fundamentos.
- Propp, V. (1981). *Morfología del cuento*. Madrid: Ed. Fundamentos.
- Puentes de Oyénard, S. (1991). *Literatura para niños y jóvenes: fuentes y evolución; del didactismo a la recreación*. Concepto, Funciones. Boletín AULI N°20, Montevideo.
- Sánchez Noriega, J.L. (2002). *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Madrid, Alianza.
- Sánchez Noriega, J.L. (2006). *Historia del cine*. Madrid, Alianza.
- Segar, L. (2001). *Como convertir un guión en un excelente guión*. Madrid, Rialp.
- Segar L. (2000). *Arte de la adaptación: Ficción y realidad en el cine*. Madrid, Rialp.

Todorov, T. (1996). *Introducción a la literatura fantástica*. México: Ediciones Coyoacán.

Vanoye, F. (1996). *La adaptación literaria*. Madrid, Abada.

Yébenes, P. (2002). *Cine de animación en España*. Barcelona, Ariel.

Zaina, A. (2000). *Por una didáctica de la literatura en el Nivel Inicial*. En Ana Malajovich (Comp.) "Recorridos didácticos en la educación inicial". Buenos Aires, Editorial Paidós, Págs. 139-174.

Zuñiga Perdomo, D. (2014). *Lágrimas de ángel de Edna Iturralde*. Disponible en <http://daniela-lagrimasdeangeles.blogspot.com.ar/2014/11/biografia-de-edna-iurralde.html>. Recuperado el 07/09/2016.