



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
ARTES AUDIOVISUALES
TRABAJO ESPECIAL DE GRADO

**CREACIÓN DE UN SUPERHÉROE VENEZOLANO
BASADO EN EL SUPERHÉROE NORTEAMERICANO**

Trabajo de Investigación presentado por:

Henry CUICAS

Tutor:

Daniel CARLÉS

Caracas, Septiembre 2007

*Dedicado a mis dos madres
A la que me dio la vida y el apoyo incondicional
Dilcia Pastora Silva Vizcaya
Tu Hijito
Y mi segunda madre
Que me enseñó lo bonito de esta carrera
Laura Elena Valdivieso Florido
Tu Baudílio
...Las Amo*

Agradezco profundamente a todas aquellas personas que hicieron posible la realización de este trabajo de grado, no sólo con sus acciones sino también con sus ánimos para poder finalizarla...

Infinitas gracias a Carolina Figueras que sintió esta tesis como suya, por su inmensa ayuda en todo momento y por su paciencia. A los profesores: Elisa Martínez, Jorge Ezenarro y Juan Andrés Bello. A mi tutor Daniel Carlés por sus precisas y contundentes críticas que ayudaron a darle un camino a este trabajo de grado. A mis compañeros de clases por su disposición desmedida para ayudarme ante cualquier inquietud.

ÍNDICE

AGRADECIMIENTOS.....	3
INTRODUCCIÓN.....	6
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	8
1. Superhéroe.....	8
1.1 ¿Qué es un Héroe?.....	8
1.2 Héroes Mitológicos.....	9
1.3 ¿Qué es un Superhéroe?.....	11
1.4 Superhéroes de DC Comics.....	12
1.4.1 Superman.....	12
1.4.2 Batman.....	14
1.5 Superhéroes de Marvel.....	15
1.5.1 Spiderman.....	15
1.5.2 Hulk.....	16
1.5.3 X-Men.....	17
2. El Venezolano.....	18
3. Construcción de Personajes.....	31
CAPÍTULO 2: MARCO METODOLÓGICO.....	43
1. Objetivos.....	43
1.1 Objetivo General.....	43
1.2 Objetivos Específicos.....	43
2. Tipo y Diseño de Investigación.....	43
3. Creación de la Matriz de Construcción de Personajes:	
Superhéroes Venezolanos.....	44

3.1 Descripción y Justificación.....	44
3.2 Matriz Original de Marvel.....	45
3.3 Características del Superhéroe Norteamericano.....	50
3.4 Características del Venezolano.....	52
3.5 Matriz de Construcción de Superhéroes Venezolanos.....	54
4. Creación del Superhéroe Venezolano: Casabeman.....	58
4.1 Matriz de Creación del Superhéroe	
Venezolano: Casabeman.....	58
4.2 Biografía de Hortensio José Guanipa der Valle.....	64
4.3 Características Físicas y Psicológicas de Casabeman.....	65
4.4 Sinopsis: Transformación de Casabeman.....	67
4.5 Casabeman: Apariencia del Superhéroe.....	70
4.6 Cómic: Transformación de Casabeman.....	71
CONCLUSIONES.....	75
RECOMENDACIONES.....	77
FUENTES CONSULTADAS.....	79
Fuentes Bibliográficas.....	79
Fuentes Electrónicas.....	80
ANEXOS.....	81
ANEXO A – Matriz Original de Marvel.....	82
ANEXO B – Matriz de Creación de Superhéroes Venezolanos.....	83

INTRODUCCIÓN

El héroe ha representado el ideal de muchas civilizaciones a lo largo del tiempo. Así, la cultura de occidente, marcada en gran medida por el pensamiento griego, trae consigo el concepto de héroe como aquel capaz de realizar hazañas. Además, dentro de la mitología griega el héroe comienza a adquirir habilidades que van más allá de las del ser humano común. El héroe es parte hombre y parte dios y por ello, se hace cada vez más inalcanzable.

Este héroe sufre un proceso de transformación a lo largo del tiempo, y finalmente llega a convertirse en la figura que ha acaparado la atención de grandes y chicos alrededor del mundo y por mucho tiempo: el superhéroe. Este término comienza a ser utilizado en 1938, con la aparición del superhéroe por excelencia, Superman, icono de la cultura norteamericana.

Es a partir de este momento, y con el nacimiento de este primer personaje, que se inicia la creación continua de los superhéroes, muchos de los cuales a pesar de haber sido creados hace mucho tiempo continúan vigentes y son conocidos por varias generaciones. Este proceso creativo se inicia en Norteamérica y gran parte de los superhéroes conocidos en el mundo provienen de dicho país. Superman, Batman y Spiderman entre otros, son personajes conocidos a nivel mundial. Todos ellos poseen características que se han ido repitiendo en los nuevos superhéroes creados a lo largo del tiempo.

En este trabajo de grado se consideran estas particularidades, que se han convertido en características casi innatas del superhéroe norteamericano, y se toma el mismo como modelo para el desarrollo de un superhéroe que además, se adapta a la

cultura del venezolano, sin perder la cualidad de superhéroe que le otorgan los estereotipos existentes.

En este sentido, cabe decir que en Venezuela poco se ha tratado el tema de los superhéroes por lo que resulta interesante desarrollar un personaje que conjugue las características del superhéroe norteamericano y las cualidades del venezolano común. Para ello, es necesario crear una matriz de creación de personajes que sea aplicable a este caso específico y que englobe todas las características que se consideren como necesarias al momento de crear un superhéroe en este caso venezolano.

Así, surge un superhéroe que tiene habilidades que van más allá de las de cualquier ser humano y que utiliza un traje o vestimenta que lo caracteriza y que al mismo tiempo, está lleno de viveza, hospitalidad, humor y conformismo, entre otras características que son parte del modo de ser del venezolano.

Por último, puede decirse que al crear a este personaje cargado de humor y gracia, el venezolano puede sentirse identificado con el mismo, y a partir de esta empatía el mismo puede tomar conciencia de algunas de sus propias cualidades, tanto las positivas como las negativas. Así, Casabeman se convierte en una muestra amable de las virtudes y defectos del ciudadano venezolano.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1. El Superhéroe

1.1 ¿Qué es un Héroe?

Para poder definir qué es un héroe es necesario entender que las personas quieren tener siempre un legado en la historia, quieren llevar a cabo una acción por la cual se les recuerde y por la que se les reconozca.

Un héroe es aquella persona que ha realizado alguna hazaña y a quien se le ha rendido reconocimiento por ello.

Se puede completar lo dicho anteriormente con la definición de la Real Academia Española en su diccionario:

Varón ilustre y famoso por sus hazañas y virtudes. //2. Hombre que lleva a cabo una acción heroica. //3. Personaje principal de un poema o relato en que se presenta una acción y especialmente del épico. //4. Personaje elevado en la epopeya. //5. En la mitología antigua, el nacido de un dios o una diosa y de una persona humana, por lo cual le repuntaba más que hombre y menos que dios; como Hércules, Aquiles, Eneas, etc. (pp. 814)

Por consiguiente, se podría considerar a un héroe como aquella figura capaz de realizar acciones en busca de una exaltación del colectivo buscando una remembranza y una inmortalidad en cuanto a su historia y a lo que hizo por su pueblo o por sus ideales.

Ahora bien, si se aprecia el concepto cinco (5) de la cita, se puede notar que la definición del héroe va más allá de una simple hazaña, y que también trae consigo

una significación mitológica, lo que desencadena el siguiente punto referente a los héroes mitológicos.

1.2Héroes Mitológicos

Los héroes mitológicos nacen gracias a los mitos y leyendas que la mitología griega nos ha brindado. Como se indicó anteriormente, en los significados expuestos por la Real Academia Española, héroe es todo aquél que sea hijo de un dios o diosa y de un humano, por lo que, se convierte en un semi-dios, y esta característica lo convierte en un ser superior al humano pero inferior a un dios. Esta particularidad ya lo convierte en un héroe.

Al ahondar en los ejemplos concretos de héroes mitológicos se encuentran los siguientes: Aquiles quien luchó en la Guerra de Troya y fungió como líder de ella, Ulises o mejor conocido como Odiseo, que se caracterizó por sus grandes viajes, Agamenón héroe de la Ilíada, caracterizado por estar involucrado en enredos amorosos, y el que interesa en este capítulo por su singular característica: haber sido el único en ser inmortalizado por Zeus y recibido en el Olimpo y resguardar las puertas del mismo, Heracles.

Heracles o como muchos lo conocen: Hércules, es un personaje que según la mitología poseía una fuerza impresionante y que estuvo al mando de varias batallas y salió victorioso de muchas de ellas. Hijo de Zeus y de Alcmena, cuenta la leyenda que Hera, una de las mujeres de Zeus, había atentado varias veces contra la vida de Hércules, la última vez que atentó contra su vida fue por la envidia que le daba que el joven Hércules hubiera tenido éxito en la guerra contra los Minios.

Alejandra Gáfaros Reyes (2002) lo expone de la siguiente forma en su libro *Mitos Clásicos, Dioses, Hechos y Héroes de la Mitología Griega*:

(...) cegada por la ira y la envidia que le despertaban las victorias de Heracles, decidió atentar de nuevo contra su vida. Una noche lo enloqueció. Heracles, víctima del hechizo de la diosa, asesinó a seis de sus hijos y agredió a tres de sus sobrinos, dando muerte a dos (...) (pp. 165)

Al recobrar la razón Hércules se encerró por varios días en un cuarto sumido por la tristeza. Gáfaros (2002) expone cómo luego del arrepentimiento de lo que hizo se sometió al oráculo de Delfos para que éste le ordenara ir hacia el Rey Euristeo y confesarle el crimen. Acota Gáfaros nuevamente: “(...) *El oráculo le contestó que debía ponerse al servicio de Euristeo, aquel que de pequeño le había arrebatado el trono por deseo de Hera, y realizar los trabajos que él le exigiera durante doce años*”. (pp.165)

Es así como a Hércules le fueron encomendados doce trabajos para poder cumplir con el mandato divino. Una vez cumplidos los doce años al servicio del rey, Hércules volvió a Tebas, donde sus crímenes fueron perdonados y además, Zeus le confirió la característica de inmortalidad y la capacidad de vivir en el Olimpo y por si fuera poco, de vez en cuando la orden de proteger las puertas del cielo.

Hay que acotar que Hércules se caracterizó por ser un héroe cuya fuerza física era tan impresionante que luchó contra leones, serpientes, toros y otros animales y nunca fue derrotado. Así, su mayor particularidad fue la de poseer una fuerza sobrehumana, y es por esto que se toma a Hércules como parte importante de la definición de héroe mitológico utilizada en este proyecto de investigación, ya que en la mitología griega, los héroes se diferencian del común de las personas por la sublimación de alguna de sus habilidades.

1.3 ¿Qué es un Superhéroe?

Como se ha observado en puntos anteriores, un héroe es aquel que realiza hazañas y acciones virtuosas con la característica especial que trasciende en el tiempo por lo cual se hace inmortal para el colectivo humano.

Ahora, un superhéroe sería la conjugación de lo anteriormente expuesto pero añadiéndole la variante del “súper” como prefijo, pues bien, ese prefijo hace referencia a las habilidades extraordinarias y sobrehumanas que poseen los personajes que llevan a cabo la acción de salvar al pueblo de algún peligro de manos de criminales, malhechores, etc.

Se ha tomado la página Web oficial encargada de la terminología de Marvel (www.marveldirectory.com) para profundizar un poco más lo anteriormente expuesto:

Superhéroe: término genérico popularizado por periódicos como el Daily Bugle para referirse a todos los combatidores enmascarados del crimen independientemente de que tengan poderes súperhumanos o no. Este término es usado por el público en general pero es raro que sea atribuido por un mismo combatiente del crimen a menos de que sea irónicamente.

Aquí se presenta otra variable, que es la independencia de que la persona tenga o no poderes que vayan más allá de la capacidad del humano. Es así, como se amplía la definición de un superhéroe, ya que no necesariamente debe poseer alguna alteración física que le permita ser más fuerte o más veloz o alguna otra característica que lo haga diferente al resto de los humanos. Sin embargo, el superhéroe debe tener un atuendo que lo diferencie de cualquier otro ciudadano normal de una comunidad y que sea de fácil reconocimiento.

Se puede concluir, por tanto, que un superhéroe es aquél personaje que realiza hazañas o acciones importantes con el fin de salvar o de resguardar a una comunidad

utilizando algún tipo de habilidad bien sea adquirida de manera artificial, natural o sin necesidad de poseer una habilidad extraordinaria, apoyado por un apodo o alias y de un disfraz que lo identifique como un ente de seguridad social, a fin de preservar la paz en un entorno y con la característica de que éste será una figura de reconocimiento público por las virtudes que demuestra ante diversas situaciones.

La figura del superhéroe nace con la llegada del primer personaje con características sobrehumanas, con poderes que ningún humano puede tener. Se trata de Superman que nace en 1938. Según la Página Web Oficial de Superman, el término se menciona por primera vez en el primer capítulo de la revista Action Comics, atribuyéndole a Clark Kent el adjetivo de superhéroe, y posteriormente, el título de Superman le es atribuido al mismo personaje, por parte de la reportera Loise Lane, según cuenta la historia original.

1.4 Superhéroes de DC Comics

1.4.1 Superman

Según la Página Web Oficial de Superman (www.supermanhomepage.com), este personaje es catalogado como el primer héroe con poderes sobrehumanos que salió a la luz pública. Junio de 1938 fue la época que vio nacer a este personaje, y la revista que lo dio a conocer fue la primera edición de Action Comics.

Clark Kent es el nombre que le dieron Martha y Jonathan Kent a este pequeño que llegó literalmente del cielo, a bordo de una pequeña nave espacial. Sus verdaderos padres son del planeta Krypton, y estos se vieron en la necesidad de mandar a su hijo a la Tierra debido a una posible explosión del planeta en el cual ellos habitaban. La idea era que su pequeño pudiera alcanzar una mejor vida.

Con 8 años Clark llega a la Tierra, y sus nuevos padres poco a poco van conociendo las habilidades sobrehumanas que posee su hijo, pero aún así lo llenan de amor y poco a poco va adaptándose a una nueva vida.

Con el correr de los años, Clark descubre todos sus poderes y cómo llegó a tener esas habilidades. Posteriormente, Clark se convierte en estudiante de la Universidad de Metrópolis y forma parte del periódico universitario como periodista y escritor.

En esa época Clark fue testigo de un vuelo experimental de la NASA. Durante esta prueba, la nave caería a tierra precipitadamente, pero Clark decide salvar a la nave de estrellarse y además, a una reportera del Daily Planet, Lois Lane, que se encontraba en el lugar de los hechos realizando un reportaje. La reacción de la reportera es la adjudicación del nombre Superman a Clark por haber realizado aquella hazaña que a la vista de cualquier persona, era casi imposible.

Clark, aprovechándose de sus habilidades, decide realizar actos que afiancen su título de superhéroe y más que de superhéroe, de Superman. Combate contra los delincuentes, contra las injusticias, contra los infortunios de la gente, salva vidas de inocentes, se convierte en un salvador.

Con la ayuda de sus padres, Clark diseña su vestimenta de superhéroe, tomando como base fundamental el logotipo que va en su pecho y que es ampliamente conocido en la actualidad.

Los poderes de Superman son: vista de rayos X, puede ver qué hay detrás de las paredes, la capacidad de volar, la capacidad de correr a la velocidad de la luz, puede escuchar voces de personas que se encuentran a largas distancias, puede tomar energía solar y convertirla en rayos de fuego que salen de sus ojos, puede soportar

golpes y disparos ya que su cualidad de invulnerabilidad fue adquirida en su planeta Krypton, y posee una fuerza inimaginable que le permite cargar hasta un avión.

1.4.2 Batman

Según la Página Web Oficial de DC Comics en su apartado acerca de la historia de Batman (www.dccomic.com) este superhéroe sale por primera vez en la edición número 27 de la revista Detective Comics en mayo de 1939, un año después de la aparición de Superman.

Éste es quizás el primer superhéroe que no está alterado físicamente producto de un experimento químico, pero al igual que otros personajes, éste también es huérfano de padre y de madre. Estos, fueron asesinados por un criminal llamado Joe Chill, mejor conocido posteriormente como The Joker, cuando éste apenas tenía 8 años de edad.

Bruce Wayne es el nombre de ese niño que con el correr de los años va adquiriendo una habilidad especial para las artes marciales, el dominio de armas blancas, y sobre todo, una rutina de ejercicios diaria que lo convierte en un hombre con una fuerza increíble pero sin pasar a lo sobrenatural. Como se dijo anteriormente, es un humano y no está alterado físicamente.

Bruce Wayne es una persona adinerada, pero aún así le dedica tiempo a sus estudios, destacándose en la criminología, biología, forense, química y psicología criminal. En fin, tiene un amplio conocimiento en lo que a criminales se refiere.

Por ser una persona adinerada se entiende que posee una gran variedad de armas blancas, de vehículos y de equipos que le ayudan a solucionar los casos que posteriormente se propone resolver. Además, toda esta indumentaria es fundamental

en su búsqueda de acabar con la delincuencia y con los crímenes que en Ciudad Gótica se producen.

1.5 Superhéroes de Marvel

1.5.1 Spiderman

Tomando como base lo expuesto en la Página Web Oficial de Marvel Comics (www.marvel.com) sobre la historia de este superhéroe, se puede decir lo siguiente:

Spiderman sale a la luz pública por primera vez en el año 1962 en la edición número 15 de la revista de comics *Amazing Fantasy* y desde ese entonces, se ha mantenido vivo gracias a los comics, a las series animadas y al cine.

Pero ahora ante la interrogante ¿quién es Spiderman?, se debe contar la historia del nacimiento de este superhéroe. Peter Benjamín Parker es un joven huérfano que vive con su tía May y su tío Ben, él se caracterizaba por ser un muchacho aplicado a los estudios, específicamente en el área de la ciencia. En el ámbito social es una persona tímida, con muy pocos amigos.

Durante una exposición de ciencia sobre animales alterados radiactivamente, Peter es mordido en la mano por una de las arañas radioactivas. Inmediatamente, el veneno penetra en su sangre produciendo una alteración física en Peter.

Primero nota que posee un sexto sentido, el de la intuición, que arriba a su mente, ayudándolo a prevenir algunos peligros. Su condición física mejora notablemente, tanto así que deja de utilizar lentes para ver con claridad, sus músculos se ponen más fuertes y, algo interesante, desde la parte posterior de su muñeca se

desprenden largos hilos de tela-araña, lo que al principio fue molesto para él, pero la práctica lo hizo dominar esa nueva cualidad.

Buscando un poco de suerte, y viendo la precaria situación económica de sus tíos, Peter decide retar al campeón de lucha libre Crusher Hogan para ganar un poco de dinero. Diseña un traje y comienza a buscarse un nombre de acuerdo a las nuevas cualidades que posee, hasta que llega al nombre que hoy todos reconocemos: Spiderman.

Peter consigue ganar un buen dinero para ayudar a su familia, pero a los pocos días una tragedia le hace darse cuenta de la verdadera misión de su nueva personalidad en el mundo, su tío Ben es asesinado por alguien a quien él había visto horas antes robando el lugar donde él cobraba las peleas que él ganaba. Desde ese momento, su misión es combatir la injusticia y la delincuencia, usando su nombre y su traje de Spiderman. Esto causa particular revuelo en la prensa, que demuestra especial interés por todas las acciones que realiza este personaje, este es el caso de el periódico Daily Bugle en donde él mismo trabajaba como fotógrafo.

1.5.2 Hulk

Siguiendo con la misma línea de Spiderman, se crea otro superhéroe que también fue producto de un accidente científico. Según la Página Web Oficial de Marvel Comics (www.marvel.com), Hulk sale a la luz pública por primera vez en la primera edición de la revista de comics: Incredible Hulk en el año 1962.

Es la historia de Bruce Banner que, al igual que Peter Parker, es una persona huérfana de madre, ya que ésta murió en manos de su propio esposo y padre de Bruce, Brian Banner. Bruce queda bajo la custodia de su tío Morris Walters.

Bruce es un joven aplicado a la ciencia, tanto así que se doctoró en física nuclear en la Universidad de Desert State en Navapo, Nuevo México. Luego consigue trabajo en el Departamento de Defensa, donde desarrolla una bomba gamma o también llamada Bomba – Q, un arma atómica capaz de generar gran cantidad de radiación gamma.

Durante el primer ensayo de la bomba, un joven llamado Rick Jones, motivado por una apuesta juvenil, se introdujo en la zona de explosión. Al verlo el Dr. Bruce Banner hizo retrasar la detonación, yendo, personalmente, a sacar al intruso. Sin embargo, su colega Igor Starsky resultó ser un espía ruso, y no retrasó la cuenta atrás. Aún así, el Dr. Banner consiguió alejar a Rick Jones de la zona, pero él resultó alcanzado por la radiación de la explosión gamma. En lugar de morir la radiación alteró su cuerpo transformándose en La Masa.

Bruce se convierte en La Masa al anochecer. Este estado altera su inteligencia y su apariencia física, viéndose como una persona de color grisáceo. Poco a poco, el estado temporal de La Masa se convierte en su estado permanente haciendo de él una persona violenta y destructora, sólo el amor por sus allegados hace que esta criatura luche contra todos aquellos que pretenden hacerle daño a esas personas que él ama.

1.5.3 X-Men

Los X-Men son un grupo de superhéroes con habilidades superiores a las que puede poseer un ser humano normal. Salen a la luz pública en 1963 en la revista de comics X-Men. Cabe destacar que, en este punto solamente se tomarán las características generales de este grupo de superhéroes.

La historia de los X-Men es más sencilla que las anteriores, pero mantiene ese toque científico que los caracteriza a todos. Xavier es un científico que desea crear un

escuadrón que vele por la seguridad de los humanos y de los no humanos, y no solo por la seguridad de ellos sino también por preservar la quietud de un mundo que se ve invadido por la tecnología y por la creación de mutantes y androides malignos que amenazaban con destruir la Tierra.

La idea principal de Xavier es crear un grupo de jóvenes mutantes cuyo fin sea preservar la paz. Se llaman X-Men ya que poseen habilidades “extras” a las de un mutante o humano normal, ya que Xavier se encarga de desarrollar en cada uno algún poder en específico.

Los principales X-Men son: **Wolverine** (que se caracteriza por llevar sobre sus manos tres dagas filosas adheridas al cuerpo que le causan dolor cada vez que las saca), **Cyclop** (su mayor virtud es tener unos ojos de rayos láser que acaba con todo lo que ve, es por eso que siempre lleva puesto unos lentes especiales), **Storm** (este personaje tiene la facultad de dominar el clima) y **Bestia** (uno de los pocos personajes que no tiene apariencia humana, de una fuerza supernatural y con una inteligencia que ninguno de los otros X-Men posee).

2. El Venezolano

Para definir qué es un venezolano bastaría con decir que es la nacionalidad de cualquier persona que haya nacido en la República Bolivariana de Venezuela. Pero desde el punto de vista sociológico, el ser venezolano implica un conjunto de características que hacen de este gentilicio una forma única de comportamiento.

A continuación, se presentan ciertas cualidades y características propias del venezolano, muchas de ellas innatas, otras, aprendidas tanto en el entorno familiar como en cualquier ámbito de la sociedad o ambiente donde se desarrolle la persona.

En primer lugar se habla de “el campesino” como aquel hombre que nunca se apartó de las zonas rurales del país, preocupado por el día a día. Un hombre que no se preocupa por una movilidad social y que ve en el trabajo un medio para sobrevivir, más que para la productividad. Rafael Carías (1982) en su libro *¿Quiénes somos los venezolanos?: una antropología cultural del venezolano*, afirma lo siguiente:

El campesino antiguo y su sucesor en el suburbio, no ven en el trabajo un vehículo de movilidad social sino una manera de mantenerse a flote. (...) su trabajo es sin objeto, sin producto concluido. Es una manera de pasar el día. Un Transcurrir. (pp.13)

De allí surge inclusive aquella mentalidad de los trabajos mal hechos o incompletos, esa mentalidad que soporta lo anteriormente dicho, de mantenerse en un medio que le sea útil para sobrevivir pero no para el desarrollo.

Y es por esa misma monotonía del trabajo, de hacer siempre lo mismo, que el venezolano tiene la característica de obstinarse. Pero ahora bien, el significado de la palabra obstinarse es: mantener una posición firmemente. En Venezuela esa palabra tiene otro significado. Para Carías (1982) significa: “(...) saturarse, saciarse, tener demasiado de algo y consecuentemente perder el gusto y abandonar. Decir “me obstiné” quiere expresar una sensación de desagrado por lo repetido hasta el cansancio”. (pp. 51)

El venezolano se cansa de realizar ciertas actividades que él considera que sabe hacer. Muchas de las cosas en las que se necesita atención y constancia son abandonadas porque el venezolano puede sentir que ya sabe de eso. Por eso, es que dicen que el venezolano sabe de todo y a la vez de nada.

En el campesino encontramos una conducta pacifista, una conducta que lo lleva al punto de la “no” preocupación inmersa como en un estado de tranquilidad y poco complicada. Carías (1982) concluye lo anteriormente expuesto con lo siguiente:

“(...) el campesino es más consecuente con sus principios y se ve más libre de conflictos internos”. (pp.14)

Y cómo alguien sin preocupaciones o sin algún tipo de meta o reto a alcanzar a corto o mediano plazo, o alguien sin ningún proyecto, puede tener conflictos internos. Esto es la ejemplificación clara de que el campesino vive el día a día, sin preocupaciones, solo preocupado por mantenerse en un puesto ganando el dinero que le sea suficiente para vivir.

Para el venezolano organizarse es como estar amarrado, es perder su libertad, ya que la vida de él *“se desenvuelve en un permanente devenir de incertidumbre”* (pp.67). Así lo afirma Arturo Ochoa Benitez (1988) en su libro: *El comportamiento folklórico del venezolano*, diciendo también que el venezolano vive al día, en el presente.

Mariano Picón Salas es citado en el libro de Ochoa (1988) afirmando que el venezolano *“carece de una reflexión perseverante y comprensiva. No tenemos metas, proyectos y acervos que nos unan al territorio de una reflexión densa y compartida”*.

A partir de este punto se llega a otra característica, no solo del campesino sino del ciudadano pero venezolano al fin, que es la forma de expresarse. El campesino, por ejemplo, utiliza un lenguaje indirecto, un lenguaje que literalmente es entendido por ellos mismos, un lenguaje que hasta cierto punto expresa el miedo de crear confrontaciones, disputas, peleas, un lenguaje como lo expondría Carías (1982) de lado o de perfil:

(...) su expresión es vacilante, de lado, de perfil. No habla a la cara, deja caer las palabras insinuando. Modo de hablar propicio para el rumor, comentarios en ausencia, silencio frente al interesado, seguir la corriente, adular. (...) Ese lenguaje esquivo emplea circunlocuciones, comparaciones, refranes, el uso de la tercera persona imaginaria, inventada, a quien se le cargan las alusiones sobre uno de los presentes. (pp.17)

Con esta afirmación se profundiza el concepto de evitar peleas, disputas o confrontaciones ya que se le atribuyen las cosas malas a una tercera persona que se encuentra ausente o que simplemente es imaginaria y que solamente fue creada para añadirle ciertas características de otra persona real.

Ahora bien, como se dijo anteriormente, hay ciertas características que el venezolano adquiere por medio del entorno familiar en el que se desarrolla. Por ejemplo, la ternura y al mismo tiempo la rudeza con la que se cría a un niño en busca de que éste “no salga malcriado”. O el “apadrinaje”, a través del cual se busca afianzar ese vínculo padrino-ahijado, ya que en nuestro país el padrino es aquella persona que cumple con el rol de padre en los momentos de su ausencia, es por eso que los padres buscan a padrinos adinerados para sus hijos. Carías (1982) profundiza acerca de este hecho:

“Sé vivo”, “aprovecha”, “busca un padrino”, “déjate ver acompañado de tu padrino”. Estas son las fórmulas con que una y otra vez el campesino trata de educar a su hijo. (...) Educar para la vida tiene en realidad en el medio campesino una expresión única: ponerse a buena sombra, dedicarse a parasitar. Esta forma educativa consagra el pasivismo, el oportunismo, la ostentación y según las circunstancias también el despotismo del pequeño déspota amparado y protegido. (pp 18).

Así mismo, el padrino es aquella figura capaz de solucionar algún problema. Sin la presencia de un padrino sería inminente un fracaso en cualquier acción a emprender. El apadrinado siempre sentirá la protección del padrino, quién estará asignado casi por orden espiritual a la obligación de cuidar de su ahijado.

La vida del campesino puede tornarse aburrida, por lo que se dijo anteriormente de que éste vive sin preocupaciones, es por eso que necesita de aquel elemento que Carías (1982) llama la evasión. Una de las formas de escape que utiliza, tanto el campesino como el venezolano común, son las fiestas. Las fiestas como un medio de entretenimiento en el cual el venezolano deja de un lado su aburrida monotonía. Porque el venezolano en general aprovecha cualquier motivo para celebrarlo: fiestas religiosas, bodas, graduaciones, bautizos, cumpleaños y a

veces hasta los divorcios. Carías (1982) lo explica de esta manera: “*Lo festivo es lo improvisado, lo que espontáneamente se ejecuta. Lo festivo es la libertad de acción, la interpretación entre los participantes. En los festivos hay compañía, acción, interpretación de papeles, ejecución de actos*”. (pp.20)

Porque las fiestas son la ocasión perfecta para abrirle la puerta a un elemento característico del venezolano en general, y es: el licor.

Al venezolano le gusta tomar licor, es como si la palabra “fiesta” trajera intrínseca la frase: va a haber alcohol. Porque sea cual sea la ocasión a celebrar, la gente inmediatamente asume que el licor estará presente para animar el evento. Muchas veces ocurre que el venezolano no necesita celebrar algún evento, simplemente el hecho de que es viernes ya es motivo para pensar en qué lugar va a ser el punto de encuentro para festejar. Arturo Ochoa Martínez (1988) tiene un apartado muy específico en su libro *El comportamiento folklórico del venezolano: y de las instituciones públicas*, acerca de esta característica del venezolano:

Todo acontecimiento, todo acto social, no tiene sentido para el venezolano si no hay un brindis. Más aún para la gente que asiste a un acto, se agrega de coletilla en la invitación: “Al final habrá un brindis”. El venezolano está pendiente desde el día viernes dónde será el “bonche”, “la movida”, del fin de semana. (pp. 60)

Pero como es sabido todo exceso es malo y el exceso de alcohol puede ocasionar momentos desagradables para las personas que se encuentren en una reunión social, ya que se cruza esa línea delgada que traza el licor del estado amable y cordial al estado de la rudeza y lo ofensivo. Es aquí donde se pudieran abrir viejas grietas entre las personas trayendo consigo peleas, discusiones. Carías (1982) dice que el licor hace que el hombre reanude pleitos ya olvidados. El licor hace que la gente se exprese de una manera muy particular y que al día siguiente esas palabras y esas disputas queden marcadas en las personas así como también las botellas rotas, ofensas, heridas abiertas y el famoso “ratón” o cuerpo malo. Para Carías (1982) la evasión de la que se habló anteriormente no daría resultado si esto llegara a pasar.

Así como existen las fiestas, también se presentan los homenajes como formas de evasión, ya que al venezolano le gusta ser reconocido por sus actos y así mismo le gusta dar reconocimiento a quién haya hecho algún acto por más insignificante que sea. En nuestro país se le puede rendir tributo a los grandes próceres de la historia como a las personas que se hayan mantenido 4 o 5 años en un cargo público, o a las parejas que han durado 40 años de casados. Ochoa (1988) nos dice que cualquier motivo está justificado para homenajear: “(...) *Los homenajes son de muy diversa índole, pero generalmente incluyen una reunión social o una sesión extraordinaria del gremio, sociedad, colegio profesional etc., con unas palabras del personaje que ha promovido el homenaje (...)*”. (pp. 73)

Obviamente está demás decir que en este tipo de eventos el alcohol es tácito, porque como se dijo anteriormente, cualquier celebración del venezolano no estaría completa sin la presencia del licor.

Una vez tratado el tema del licor y las fiestas, es conveniente tratar el lado espiritual del venezolano. Este lado espiritual fue adquirido gracias a los colonos que trajeron consigo a los misioneros que impartieron las enseñanzas de la iglesia católica, y además, por parte de los esclavos africanos quienes trajeron consigo otros rituales y otras deidades. Lo cierto es que el venezolano toma la religiosidad como una manera de festejar. Para muestra de ello, se puede citar la procesión de la Divina Pastora, patrona del estado Lara, que sale a las calles todos los 14 de enero para recorrerlas y para “bendecir” la ciudad.

La religiosidad en el venezolano, según Carías (1982), se puede constatar en la mayoría de los hogares donde se encuentra el rincón para los santos con velas encendidas, las cadenas con estampitas de santos debidamente bendecidas y el agua bendita. También existen otras manifestaciones de la religiosidad, como por ejemplo: pedir la bendición, regalar medallitas con algún santo como un escudo protector que custodie a la persona y santiguarse cuando se va a emprender una acción que traiga

consigo riesgos mientras se dice “en nombre de Dios”. Y es que el venezolano se remite a una fuerza suprema en los momentos más difíciles o inclusive en los momentos de enfermedad, trayendo consigo lo que todos conocemos como las promesas y la oración.

Otras frases que utiliza el venezolano como muestra de su religiosidad son: “si Dios quiere”, “hay uno que está arriba”, “con el favor de Dios”, “ayúdame Señor”. Con estas expresiones, y otras tantas, se puede constatar que la religiosidad del venezolano siempre está presente en cualquier situación, reconociéndole a Dios su jerarquía de fuerza suprema. Así mismo, se pueden encontrar estas mismas frases pero no necesariamente dirigiéndose a Dios sino a las vírgenes y a otros santos.

Las creencias del venezolano, las expone Orlando Albornoz (1973) en su trabajo titulado *La Sociedad Venezolana*, de una forma muy sencilla pero a la vez muy acertada como para darle cierre a este tema:

¿Cuáles son los valores básicos y cuáles son las creencias esenciales del venezolano? En principio y en general son los que se apoyan en la doctrina de la Iglesia Católica, cuya importancia a lo largo de toda la historia de la sociedad venezolana es superfluo acentuar (pp.51)

Pasemos ahora a otro punto que define al venezolano, y es que éste tiene la particularidad de ser una persona que le gusta gastar dinero muchas veces de forma innecesaria, y esto tiene que ver con la concepción que puedan tener de él en cuanto a su generosidad. Estas manifestaciones de generosidad se pueden apreciar en la hospitalidad y en las festividades, así lo afirma Carías (1982).

Porque al visitante hay que llenarlo de alhajas, se le ofrece comida, bebida, inclusive presentes para que recuerde su visita en aquel lugar, esto define la hospitalidad del venezolano. Las festividades como se dijo anteriormente son un elemento muy presente a la hora de celebrar cualquier motivo.

Esta generosidad la define Carías (1982) como una mezcla de: *“la caballerosidad hidalga y quijotesca del conquistador y el desprendimiento material propio de las culturas indígenas.”* (pp.26)

Esta generosidad hace que el venezolano no se sepa administrar, esto viene dado por una falta de valoración al trabajo, de allí se produce también el “pedir prestado”, el endeudamiento, todo por causa de vivir el presente.

También afirma que con esta actitud se pretende eliminar lo que nosotros llamamos “pichirres” en fin, se quiere botar la casa por la ventana. De aquí se puede desprender otro punto: el venezolano es ostentoso, en el argot coloquial, es “echón”, esto quiere decir que el venezolano siempre quiere alardear demás de lo que tiene, de lo que ha hecho, de lo que sabe. Ochoa (1988) lo explica de esta manera:

Por lo general, gusta de vivir en un nivel más alto que el que sus medios económicos le permiten (...) Siempre que tenga la oportunidad se “pelea” por pagar la cuenta del bar o del restaurant para demostrar “que tiene billete”. (pp.67).

También hace referencia a que el venezolano incrementa esa “echonería” cuando carga encima un “carnet” y es que la tenencia de este objeto presupone un rasgo de autoritarismo, como si este objeto le diera ventajas sobre las personas que no poseen uno. Como ejemplo de esto tenemos a los que poseen los carnets de autoridad militar.

Esta última ejemplificación da como resultado otra característica propia del venezolano y es que existe un respeto por los militares. Este respeto se ha venido gestando por la participación de ellos en la historia de Venezuela. Gracias a la existencia de gobiernos militares, se ha producido un respeto por ellos y sus acciones, y no es que estas acciones hayan sido buenas, sino todo lo contrario.

Ochoa (1988) lo ve de esta manera

El respeto hacia los militares es un respeto con temor. Este respeto se hace sentir sea cual fuere la situación que se trate o el grado militar. El pueblo ancestral tiene la idea de que el militar es peligroso(...). (pp.64)

Porque el militar trata de poner orden por su sola presencia o por sus acciones, porque para eso el militar se formó: para el orden y la disciplina. Todo lo contrario pasa con el venezolano civil que es indisciplinado, irresponsable e incumplido.

El venezolano es indisciplinado ya que de por si, su naturalidad es el desorden y es ese mismo desorden lo que le produce un retraso en el progreso personal. Para Ochoa (1988) al venezolano le es innato comprometerse para no cumplir, dejar los trabajos a medias, el ofrecer lo que no tiene, y es por eso que de esta indisciplina surge la irresponsabilidad.

La irresponsabilidad de nunca llegar a tiempo al trabajo o a una cita, la irresponsabilidad de pedir dinero prestado para luego no pagar. Al venezolano le gusta endeudarse, por una tradición que viene de hace muchos años. Esa misma irresponsabilidad lo lleva a no tomar en serio los problemas, a dejar todo para última hora.

Y es esa mentalidad de irresponsable lo que produce que el venezolano no confíe en otras personas, por eso vemos que siempre se está detrás de la gente para que hagan las cosas. Ochoa (1988) afirma lo siguiente con respecto a este punto: *“(...) una vez que encomendamos algo a alguien, el venezolano trata por todos los medios de verificar que la encomienda fue cumplida (...)”*. (pp.69)

Muchas veces esta actitud de irresponsabilidad e incumplimiento viene respaldada por una característica que es insigne en el venezolano: “la viveza criolla”.

El venezolano ha procurado durante la historia fomentar la viveza en todos los ámbitos de la vida cotidiana. La viveza de querer sacarle provecho a todo engañando a una segunda persona a fin de obtener beneficios propios. Esta viveza se basa en vivir una vida a costillas de otros, son las personas que buscan excusas para trabajar menos y ganar más, que se valen de trucos para conseguir mejoras en su ambiente de trabajo y obtener mayores beneficios por un mínimo esfuerzo. Ochoa (1988) lo expone de la siguiente manera:

Su concepto de trabajo, es que el trabajo no es para producir, sino para cobrar un sueldo, asistir lo necesario para no ser despedido, obtener muchos permisos remunerados, salir de vacaciones, integrar múltiples comisiones que le permitan viajar con frecuencia y jubilarse lo antes posible. (pp. 58)

Porque el venezolano es un ser que siempre sufre de alguna enfermedad, o peor aún, hace sufrir de enfermedades a algún familiar, utilizando esto como excusa para faltar al trabajo.

Pero esta viveza no siempre da buenos resultados, esto porque, el venezolano en su propósito de ser vivo pasa por ingenuo y cuando esto ocurre es víctima de alguien que fue más “vivo” que él. Como ejemplo Ochoa (1988) dice que el paquete chileno es una técnica en la cual la gente cree que está realizando negocios buenísimos cuando ocurre lo contrario: compra de dólares a muy bajo costo y resulta que son falsos, la compra de artefactos a muy bajo precio y resulta que el artefacto no funcionó. Es por eso que muchas personas afirman: “si tu eres vivo alguien será más vivo que tú”.

De esas vivezas y de esa ingenuidad del venezolano surge un factor determinante a la hora de definir a un venezolano, y es el humor.

El humor como una desviación o esquivación de los problemas, es verle el lado jocoso a la vida, a las dificultades, es ver que nada es totalmente trágico o serio. El humor del venezolano es ejemplificado por aquel hombre que se ve en aprietos y

que llega a una solución que hace reír (Jaimito es la pura imagen de este humor venezolano).

Para Carías (1982) el humor venezolano cumple una función, y es que al mal tiempo buena cara, salir de apuros o aliviar una situación tensa y triste, es por eso que muchas veces en los velorios encontramos ciertas personas que se dedican a echar chistes para aliviar el dolor. Así mismo, el humor del venezolano es un humor que se ríe de si mismo, de sus infortunios, de su ingenuidad y hasta de su ignorancia. Carías (1982) lo expresa de la siguiente manera:

El humor venezolano tiene su sujeto: es el hombrecito de la urbe (generalmente de un bar, o también el campesino recién llegado a la ciudad). Este tipo de hombres pequeños por sí mismos se ponen en situaciones ridículas y se les perdona su ignorancia por la gracia que causa. (pp.39)

Este humor venezolanizado floreció desde la época en que los humoristas eran perseguidos por lo gobiernos totalitarios. El humor era una salida para aquellas circunstancias en las que no se permitía la decadencia del ánimo en la sociedad, era como una batalla entre el humorista y el déspota. El humor como forma de protesta en el que no se permite la tragedia.

El humor del venezolano se ha convertido paulatinamente en una manera de crear un mundo que va entre lo ficticio y lo real como para poder sobrellevar las desavenencias de un sistema de gobierno. Es como un mundo hecho a la medida del venezolano, para así tener un mundo en el que todo es una broma o un juego y evitando las cosas serias. Así lo afirma Carías (1982).

Como consecuencia del humor venezolano existen los apodos, que son todos aquellos sobrenombres que se le atribuyen a las personas por tener alguna característica física o conductual que los diferencie de los demás. Ochoa (1988) lo define de la siguiente manera: *“Los apodos se aplican en relación a un defecto o*

característica física o de comportamiento de la persona, pero siempre con un carácter de humor irónico.” (pp.56)

Los apodos se quedan para toda la vida en la identificación de la persona. Muchas personas reconocen a la gente por el apodo más que por su nombre original, esto sobre todo ocurre en los pueblos. También porque la inventiva del venezolano a la hora de colocarle los nombres a sus hijos hacen que el apodo sea más fácil de recordar que el nombre original. Como ejemplo de lo dicho anteriormente se encuentra al zuliano que se vale de las denominaciones más extrañas para colocarlas como nombres, Ochoa (1988) dice que en el estado Zulia se utilizan los nombres de remedios y hasta marcas de fábricas, como dando a entender que colocándole ese nombre al niño éste puede obtener prestigio, sin pensar que ese niño puede ser motivo de burlas y que con el tiempo querrá cambiarse el nombre. Por eso la solución la busca el venezolano en los apodos.

Está característica de los apodos nos hace entender que el venezolano tiene un ingenio ilimitado, siempre trata de buscarle una solución a las cosas así sea por la vía rápida o fácil, sobre todo, como lo dice Ochoa (1988) a la hora de utilizar artefactos que son nuevos para ellos y que además tienen instrucciones en inglés. Sea como sea, el venezolano se las ingenia para aprender a utilizar estos aparatos, y lo mismo pasa con las amas de casa que tienen una serie de artefactos cuyas instrucciones vienen en otro idioma incomprensible, pero que siempre encuentran la manera de hacerlos funcionar.

Otra de las características que definen a un venezolano es ese amor por el juego: tanto para verlos como para participar en ellos. Las partidas de dominó, los juegos de cartas, las “caimaneras” de softbol o de beisbol, el juego de chapitas, la lotería, el juego de caballos. Todas estas disciplinas son muy bien conocidas por el venezolano, tanto para mirarlas por televisión o escucharlas por radio, en el caso de los juegos de beisbol o de las carreras de caballos. Y es este mismo amor por el juego

lo que hace que el venezolano adopte una postura lúdica a la hora de actuar en determinada situación. Carías (1982) señala lo siguiente:

Esta actitud lúdica en el quehacer humano es típica en el venezolano, podría decirse que es una propiedad esencial en él; su lugar en la clasificación correspondería al juego como representación, con cierta amplitud en lo que se refiere al juego de la vida. (pp. 151)

Y es que el venezolano es bromista, siempre anda en un constante intercambio de palabras o frases jocosas a fin de suavizar un mundo duro, ya que para el venezolano, el día a día se hace soportable gracias al humor y a la broma. Como diría Carías (1982) el venezolano vive jugando.

El modo de expresarse de un venezolano es de algún modo indirecto, la manera directa se queda para los médicos, el venezolano trata de decir las mismas cosas pero con ese toque jocoso para evitar la dureza de las palabras, de la verdad. Carías (1982) explica el significado de decir las cosas “jugando”:

(...) Significa que hay un contenido muy claro, el contenido de lo dicho no es ambiguo y así lo entiende la persona a quien va dirigida la expresión, pero el contexto indica otro tono, otra intención que no es la de ofender. (pp. 154)

Como se puede constatar, el venezolano está lleno de cualidades y características que lo diferencian del resto de las personas del mundo, colocando como ejemplo el humor, como herramienta cotidiana para limar asperezas, para dar a entender que no todo lo que pasa es malo, que se le ve el lado jocoso a lo que pasa, sin el humor el venezolano no sería venezolano, de hecho el venezolano no sería nada sin el humor, esa arma que lo distingue del resto por las ocurrencias y por aquel ingenio ilimitado del cual hablamos anteriormente.

El venezolano común es una conjunción de elementos que no se encuentran en todas partes del mundo, la generosidad y la hospitalidad son atribuciones que el venezolano tiene arraigadas en su interior, ese desprendimiento de lo material y ayudar al que más lo necesita es típico de un ciudadano que se ha formado gracias a

la mezcla de valores de distintas partes del mundo. Esa misma mezcla lo convierte en un festival de tradiciones que juntan costumbres europeas, africanas e indígenas, pero que el venezolano adopta dándoles ese toque particular que lo hace propio.

3. Construcción de Personajes

En este punto se hará una revisión bibliográfica acerca de lo que se considera pertinente a la hora de construir personajes. En principio, se puede decir que la construcción de personajes abarca un estudio y una previa investigación acerca de lo que se le quiere atribuir a un personaje, bien sea física o conductualmente.

Para Frank Baiz Quevedo (2004) editor del libro *El personaje y el texto en el cine y la literatura*, el personaje nace de una idea. Esta idea va tomando forma, conforme la historia vaya tomando cuerpo:

Veamos entonces que el personaje no es idéntico a la “persona” como entidad material (o psicológica o social), sino que se construye alrededor de una idea. Idea que para Zeraffa, como ya dijimos, es la del “hombre y su presencia en el mundo tal como el” [autor] “lo percibe de entrada y, en consecuencia, lo percibe” y que además no alude a una noción única e intemporal sino que obedece a una dinámica evolutiva. (pp.99)

El personaje por tanto es la pieza que da cuerpo al texto. Es la emergencia del texto según lo dice Zeraffa citado por Quevedo (2004).

Pero no todos los personajes son iguales. Para Linda Seger (1990), en su libro *Cómo crear personajes inolvidables*, existen los personajes no realistas que como su nombre lo indica no contienen una historia real o creíble dentro de su desarrollo. Estos personajes a su vez los divide en: personajes simbólicos, no humanos, fantásticos y míticos.

Hagamos una breve revisión de estos términos. El personaje simbólico, para Seger (1990) es un personaje que:

Encarna una sola cualidad generalmente basada en una idea como el amor, la sabiduría, la compasión o la justicia y se adaptan mejor a las historias ficticias, a los mitos, a las fantasías o incluso a los libros tipo cómic como en el caso de las historias de superhéroes. (pp. 152)

Son personajes unidimensionales ya que poseen una característica que es explotada a lo largo de su desarrollo como personaje, lo cual no quiere decir que no tengan atractivo ya que de esa característica se derivan otras que le dan más forma al personaje.

Otro de los tipos personajes que define Seger (1990) es el personaje no humano, este tipo de personaje tiene la particularidad de que a pesar de no tener un cuerpo humano posee características que lo humanizan. Como ejemplo tenemos al Burro de la película Shrek que siendo de aspecto animal, posee ciertas características que lo hacen ver como humano. A este tipo de personaje debe atribuírsele características humanas bien definidas y sacar a flote las características humanas del animal. Seger (1990) pone el ejemplo de Lassie por ser fiel y mansa o Rin Tin Tin por ser listo.

Es necesario que el personaje de este tipo tenga una identidad. Es por esto que los atributos debes estar bien arraigados en el personaje y muy bien definidos ya que estos nunca cambiarán. Seger (1990) propone ciertos pasos a seguir a la hora de construir un personaje no humano:

1. Escoger cuidadosamente uno o dos atributos que empiecen por definir la identidad del personaje.
2. Subrayar todo aquello que el público asocia con el personaje para desarrollar a fondo esa identidad.
3. Crear un contexto sólido para caracterizar al personaje. (pp.155)

Este último punto acerca del contexto, es muy importante a la hora de darle al personaje esa identidad que se pretende lograr, si bien el escritor le aporta ciertos

rasgos o sentimientos, es el personaje quien lo sacará a la vista del público, es necesario crear asociaciones que le permitan al público entrelazar los atributos del personaje al cuerpo del mismo.

Además, está el personaje fantástico definido por la misma autora. Estos personajes por lo general poseen pocas cualidades pero muy bien definidas, quizás hasta exageradas, en lo que a físico se refiere. Seger (1990) plantea que estos personajes viven en tierras mágicas, con gnomos, gigantes, enanos, brujas o troles y que por lo general en sus mundos triunfa la justicia ante cualquier peligro.

No sólo son cualidades físicas las que puedan diferenciar a los personajes fantásticos, sino también cualidades “mágicas”, o poderes mágicos. Seger (1990) pone el ejemplo de Merlín el Mago en la leyenda del Rey Arturo.

A pesar de que puedan tener diferencias muy marcadas dentro de su contexto, los personajes tienen a su vez unas cualidades de personalidad que le dan más fuerza o más contraste con respecto a su físico. Como ejemplo de esto podría ponerse a Shrek, quien físicamente es un ogro pero que por dentro es alguien con buenos sentimientos, al contrario de otros personajes como Mr. Hide en la Historia del Doctor Jakiel y Mr. Hide, que al transformarse el Doctor Jakiel en Mr. Hide adquiere características físicas grotescas y además, su forma de actuar va con su físico, es violento, agresivo, malhumorado.

Por último, se encuentra el personaje mítico, que para Seger (1990) es la conjunción de los elementos que conforman los otros tipos de personajes: los atributos, las asociaciones, y los contextos, sólo que para este caso se necesita de otro ingrediente: el conocimiento del público.

Según Seger (1990) tanto los personajes como las historias míticas aportan un elemento importante para captar cierta atención en el público y es que buscan que

tanto la historia como algún personaje queden grabados en la memoria de quién los vio y hasta pueda sentirse identificado por lo que vio en la historia o por lo que le pudo pasar al personaje. Explica Seger (1990): “(...) *los mitos y los personajes míticos nos animan, nos motivan o influyen en nuestro comportamiento o en nuestra manera de ver las cosas. En cierto sentido adquirimos fuerza al identificarnos con el heroísmo de los personajes míticos*”. (pp. 159)

Las historias míticas por lo general, representan alguna situación heroica en la que la figura del héroe cumple un papel protagónico y fundamental a la hora de un desenlace, ya que se presentan obstáculos y problemáticas que requieren de ese personaje audaz capaz de solucionar o solventar los peligros que atañen a su ambiente.

Un ejemplo es Batman, quien vive en una ciudad oscura, truculenta, llena de delincuencia. Y con solo imaginar a Ciudad Gótica se podría entender el por qué está allí ese personaje. Pero hay que observar a este carácter desde otro punto de vista, y es que Bruce Wayne decide convertirse en Batman porque a él le hubiera gustado que el hombre disfrazado hubiese estado en el momento en el que mataron a sus padres, digamos que es un vengador anónimo. Sin la máscara él debe ser una persona con otra personalidad: pacífica, abierta a los medios, conversadora. Con la máscara es alguien que simplemente desata su ira.

Para complementar la ejemplificación se puede citar a Seger (1990) quién trata el tema del personaje mitológico y sus características:

Los personajes mitológicos tienden a poseer ciertas cualidades específicas. Generalmente son heroicos. Se les exige demasiado y son capaces de afrontar el reto. En el transcurso de la historia, los personajes míticos cambian y se convierten en personajes más fuertes o más sabios. (pp.162)

Es necesario para los personajes míticos poseer un pasado, si bien pudiera ser un pasado oscuro, con situaciones a las que se le pudiera sacar un provecho a lo largo

de la historia, para mantener al espectador a la expectativa e incertidumbre por saber qué pasó con ese personaje antes de ser quién es ahora.

Para concluir, Seger (1990) propone una serie de preguntas a contestar a la hora de realizar personajes no realistas:

- ¿Qué idea quiere comunicar ese personaje?
- ¿Qué asociaciones se me ocurren a partir de esa idea? ¿he utilizado esas asociaciones para asegurarme de que son coherentes con el personaje que deseo crear?
- ¿Cuál es el contexto de mi personaje? ¿si modifico o amplío el contexto, conseguiré caracterizar mejor al personaje?
- ¿Cómo se relaciona el personaje con las historias del público en general? Si mi personaje es mítico, ¿he explorado las diversas dimensiones del mito para asegurarme de que queda claro? (pp. 166)

Un personaje sea cual sea su posición debe estar motivado por algún evento, para Chion Michel (1992) en su libro *Cómo se escribe un guión*, hay factores que mueven a un personaje, entre estos la identificación, el temor, la piedad, el cambio de fortuna, la equivocación – el malentendido, la deuda, la moral (valores), la perturbación, las dificultades, la meta, las intenciones, las voluntades, el dilema.

La identificación es importante ya que el personaje debe tener rasgos que sean recordables y reconocibles por el público. Por lo general, se requiere que sean rasgos simpáticos, halagadores ya que se busca la admiración y la estima del público, afirma Michel (1992). También se puede mostrar al personaje cometiendo un error o en medio de un gran peligro como clave para ayudar a la identificación del personaje.

El temor toma cartas en tanto el espectador no sólo vea el peligro en el que está inmerso el personaje, sino también que sea capaz de sentir el temor que puede sentir el personaje ante cualquier situación. Así mismo, el sentimiento de piedad que se pueda despertar en el espectador ante el temor que experimenta el personaje en cuestión. Michel (1992) lo expresa de la siguiente forma: “*La piedad que nos inspira*

la suerte de un personaje es proporcional a nuestro grado de familiaridad con él”.
(pp. 123)

El cambio de fortuna es un elemento muy utilizado hoy en día para motivar a los personajes a realizar o emprender una aventura. Bien sea por un cambio en el curso de su cotidianidad, bien sea por un cambio en su forma de vivir o por elementos que hacen que un determinado personaje realice actos que ayuden a mantener la normalidad dentro de su mundo. Michel (1992) afirma lo siguiente: *“El cambio de fortuna es en general un cambio de condición producido por una circunstancia imprevista –de baja condición, incluso miserable, a una condición elevada, o la inversa”.* (pp.124)

La equivocación y el malentendido son factores que ayudan al personaje a actuar de cierta forma, esto se debe a que en la historia se le atribuye una identidad, un carácter o comportamientos que no pertenecen al personaje. Para Michel (1992) el héroe parte de esta premisa, ya que empieza a asumir un rol o identidad que antes no tenía.

La deuda no sólo monetaria sino de servicios, o de vida es una motivación que mueve a los personajes a realizar actos, y es que el personaje siente la necesidad de saldar esa deuda que lo llevó al punto en el que se encuentra en la historia.

Todo personaje sea cual sea su procedencia debe tener moral, valores que muchas veces vienen intrínsecos dentro de la historia que se presenta. Se pueden encontrar valores implícitos dentro de una historia o por el contrario encontrarse a simple vista o a flor de piel.

Los personajes deben pasar por un proceso de perturbación que a su vez le da dinamismo a la historia. Michel (1992) citando a Eugène Vale, divide este proceso en cuatro etapas: estado no perturbado, perturbación, conflicto o lucha, reajuste. Así

mismo, se necesita romper con la tranquilidad del personaje para así llamar su atención y que emprenda una “aventura”. Michel (1992) lo explica de esta forma:

Para mover a los personajes, es necesaria pues una perturbación de su tranquilidad, de su *statu quo* inicial. Pueden ser perturbaciones inevitables y ligadas a necesidades elementales del hombre: el hambre, la sed, el frío, la necesidad, de sueño, y no forzosamente ligadas a la actividad de personajes antagónicos. (pp.133)

Igualmente, cita a Vale diciendo que para crear una perturbación se deben tener dos características o dos elementos que sean repelentes o atrayentes entre sí, o también forzarlos de tal manera que coexistan los elementos entre los que existe el repele o repulsión.

Michel (1992) habla sobre las dificultades que se le presentan a un personaje antes de lograr su cometido o su meta dentro de la historia. Michel (1992) nuevamente cita a Vale ya que este diferencia tres tipos de dificultades:

- El obstáculo, dificultad de naturaleza circunstancial y estática (franquear una montaña, falta de dinero, dificultad de aprender un idioma extranjero);
- La complicación de naturaleza accidental y temporal: “el mensajero se rompe una pierna, el mal tiempo interrumpe el viaje”;
- La contra-intención que es una intención humana de sentido contrario, ligada a la misma meta, que intenta impedir que la primera consiga sus fines. (pp.134)

Para tener dificultades es necesario tener una meta, un fin último o un propósito final que mueva al personaje a emprender una aventura. Esta meta ayuda a retornar el estado de tranquilidad con el que comenzó la historia, es decir, la perturbación que se creó se debe terminar, y es por eso que el personaje emprende una empresa a fin de poder solventar los problemas y retornar a su *status quo*.

Durante la búsqueda de esa meta el personaje deberá hacer ver sus intenciones, según Vale, citado por Michel (1992), el personaje debe manifestar sus

intenciones y propósitos, el escritor debe tener en cuenta que el público debe saber cuáles son las intenciones que tiene el personaje al emprender una aventura.

Muchas veces una persona se ve obligada a escoger entre dos situaciones en las cuales se puede ver en juego la ética, los valores o los sentimientos. De esta misma forma, ocurre a la hora de construir un personaje, el dilema, para Michel (1992), se torna interesante una vez que se coloca al personaje entre la espada y la pared, en una disyuntiva entre lo material y lo no material, entre sus propios intereses y lo que debería ser.

Con respecto a esto, Michel (1992), también afirma que la fuerza de las situaciones que plantean un dilema, presentando el conflicto como interno, en el corazón mismo de la persona del héroe o de la heroína, ilustran también las creencias, convicciones, o leyes según las cuales, como dice el refrán, “*no se puede tener todo*”.

Al principio del este apartado, se tocó el tema de la investigación previa para la construcción de un personaje. Es momento entonces de retomar ese punto. Para ello, se utilizará como base a Seger (1990) quien expone ciertos rubros en los cuales cada personaje debe estar debidamente investigado. Estos rubros son: el contexto, las influencias culturales, el período histórico, los lugares y el impacto de la profesión.

Se puede dar comienzo hablando del contexto. Este rubro, representa el entorno en el cual se desenvuelve el personaje, y es que todo personaje debe estar enmarcado en un ambiente cuyas características le añaden otros atributos al mismo. Seger (1990) cita a Syd Field en la obra *El libro del guión*, quien define al contexto de la siguiente forma: “*Field compara el contexto con una taza de café vacía. La taza es el contexto. Es el espacio que rodea al personaje y que se llena con los datos específicos de la historia y los personajes*”. (pp.20)

El otro ítem que se debe tomar en cuenta a la hora de la investigación previa antes de la construcción del personaje, es la cultura, y la influencia que ésta tiene en el desarrollo del personaje.

Los personajes tienen sus orígenes bien sea étnicos, sociales, religiosos o educativos. El origen étnico porque puede ser la mezcla de otras culturas: un venezolano con un coreano por ejemplo. Para Seger (1990), lo étnico determina los comportamientos, las actitudes, la expresividad emocional y la filosofía.

El origen social, lo determina su posición dentro de los estratos de la sociedad: si pertenece a la clase alta, media o baja de una determinada ciudad o de otra. La religión es otro factor que influye en la construcción de un personaje: no es lo mismo la forma de pensar o actuar de un personaje católico a un budista por ejemplo.

Por último está el origen educativo, que es definido por Seger (1990), como el tiempo que pasó el personaje en algún instituto educativo (escolaridad), el tipo de estudios que realizó y el tiempo que duró en él. Todos estos elementos le pueden cambiar el carácter a un personaje.

Por último cabe decir, que estos factores influyen en la forma de actuar, de pensar, de hablar, en la visión de la vida, la moral y los sentimientos del personaje que se quiere crear.

El punto del período histórico también debe tenerse en cuenta al momento de construir el personaje en una determinada historia. No será lo mismo un hombre que pasea por el Silencio en los años 60 a que pasee por el mismo lugar en el 2007. Las situaciones históricas cambian y el escritor debe tener en cuenta este factor a la hora de construir el personaje. Es por eso, que el escritor debe investigar a profundidad el período en el cual se va a desarrollar su personaje, ya que de esto depende su manera

de actuar ante ciertas situaciones. Se debe tener datos de la época en que se esté ambientando la historia para no perder detalles de la misma y hacer del personaje y de la historia elementos creíbles, reales.

Los lugares, también influyen en la creación de los personajes, ya que estos se deben desarrollar no sólo en un período de tiempo sino también en un espacio geográfico. Es por eso, que se debe tener un conocimiento del sitio en donde se va a desarrollar el personaje, esto es porque los habitantes de esos lugares le darán carácter al personaje, lo harán más real, en cuanto a su forma de hablar, actuar, pensar, cotidianidad inclusive. Por ejemplo, alguien que viva en Caracas sabe que para ir de un lugar a otro un día de semana a las 5 de la tarde debe tomar en cuenta el tráfico, lo contrario puede pasar con alguien que viva en San Fernando de Apure que para ir de un lugar a otro a las 5 de la tarde no tomará en cuenta el tráfico, por lo tanto sus maneras de actuar o de comportamiento son diferentes. Lo mismo pasa con los acentos. Un maracucho no hablará igual que un carupanero o un margariteño.

El impacto de la profesión es otra variable que influye en la construcción de los personajes ya que la ocupación del personaje influye también en su forma de ser, porque el trabajo influye en el comportamiento de la persona. Por ejemplo, un químico petrolero actuará de alguna forma en el caso de una emergencia petroquímica y un reportero actuará de otra forma ante el mismo hecho. La vida que tiene un sembrador de legumbres no tiene el mismo ritmo de vida de alguien que trabaje en el centro de Caracas. Es por eso que el escritor debe tener siempre en cuenta el oficio de su personaje, ya que este factor influye en su estilo de vida.

El proceso de creación de un personaje está formado entonces por un conjunto de investigaciones y de procesos que le dan forma, tanto a su estado físico como a su estado emocional/conductual.

Un personaje se torna más real en la medida en que su contexto sea real, ya que el contexto debe dar los parámetros necesarios para que el personaje se desarrolle de manera cómoda y por lo tanto, sea creíble a la vista del espectador. Patrice Pavis (1980) en su libro *Diccionario de teatro: dramaturgia, estética, semiología* señaló lo siguiente con respecto a la construcción del personaje.

(...) el personaje ficticio siempre está vinculado a la sociedad en la cual se ha enraizado, puesto que se define miméticamente como un efecto de persona: sólo se comprende si lo comparamos con personas y un estatuto social más o menos individualizado, historizado, particularmente de un grupo, un tipo o una condición. (...) (pp.360)

Así mismo, resume lo que serían los rubros a través de los cuales se debe construir un personaje. Pavis (1980) resalta la necesidad de que existan limitadas características psicológicas, morales, sociológicas, a fin de que el cuerpo del actor las reproduzca de manera “natural”.

Baiz (2004) resalta dos modelos para la construcción de personajes: uno analógica, propuesto por Lagos Egri (1960) en su libro *The Art of Dramatic Writing* y el segundo digital realizado por Melanie Anne Phillips y Chris Huntley (1996) en su libro *Dramatica, a New Theory of Story*.

El modelo analógico que se inicia con la idea de que el personaje debe ser igual a la persona, dándole al mismo una identificación y unas características que lo acerquen a la persona real. Así mismo, Baiz (2004) cita a Egri (1960), quien propone que el personaje debe estar descrito o constituido bajo tres dimensiones:

La naturaleza del modelo salta a la vista: cada uno de los rasgos que lo integran, puede (e idealmente, debe) ser descrito “mediante variables continuas, análogas a las magnitudes correspondientes” el escritor asiste a un modelo de personaje que, por analogía, se aproxima la “persona”. (pp.114)

El modelo digital de Phillips y Huntley (1996) se basa en un software para uso de escritores, en el cual la estructura de la historia se asimila a una estructura que ayuda a resolver problemas o situaciones como lo haría la mente humana. Así

mismo, añaden un modelo para la construcción de personajes arquetípicos que vale la pena revisar, ya que para los autores constituyen un personaje objetivo. Ellos proponen cuatro áreas que el escritor debe llenar a la hora de construir su personaje, Baiz (2004) citando a los autores los coloca de la siguiente manera:

1. La motivación (un don o una carencia esencial que impulsa al personaje a actuar).
 2. El propósito (un resultado deseado y buscado).
 3. La evaluación (un juicio de la situación o de las circunstancias).
 4. La metodología (el método empleado para alcanzar un propósito).
- (pp. 117)

Como se puede notar la construcción de personajes trae consigo una serie de áreas en las cuales el personaje debe enmarcar su rumbo, sus intenciones, sus propósitos y sus metas. El personaje siempre estará guiado o motivado por algún suceso que haya marcado su vida o que haya roto con la tranquilidad con la que vivía, esto se complementa con la investigación previa que se debe hacer para darle profundidad al personaje y así determinar aquellas conductas o acciones que podría tomar el personaje ante cualquier situación.

CAPÍTULO 2: MARCO METODOLÓGICO

1. Objetivos

1.3 Objetivo General

Crear un superhéroe venezolano basado en los estereotipos de los superhéroes norteamericanos.

1.4 Objetivos Específicos

- Determinar las características del superhéroe norteamericano
- Establecer las características psicológicas del venezolano
- Crear una matriz para la construcción de personajes para superhéroes venezolanos
- Establecer las características psicológicas del personaje
- Diseñar el personaje físicamente
- Desarrollar la historia del personaje antes y después de su transformación
- Diseñar una página de cómic donde se vea la transformación del superhéroe

2. Tipo y Diseño de Investigación

Una investigación es de tipo exploratoria cuando el tema del que trata no ha sido lo suficientemente explorado. En este sentido, el superhéroe norteamericano es un icono de esta cultura, y como tal ha sido explotado y estudiado ampliamente. Sin

embargo, en Venezuela no existe una cultura del superhéroe y por ende, no existe un estereotipo del superhéroe venezolano.

Este trabajo de grado explora las características del héroe en Norteamérica, pero además, hace una indagación de las cualidades del ciudadano venezolano con el objetivo de crear un superhéroe y una matriz de creación de superhéroes de esta nacionalidad. El tema del superhéroe venezolano no ha sido lo suficientemente estudiado en nuestro país y por ello, es que se define esta investigación como de tipo exploratoria.

Por otra parte, el diseño de investigación es no experimental ya que las variables no son manipuladas. Simplemente, se realiza una investigación acerca de ciertas características y éstas son conjugadas de manera que se obtenga un resultado esperado. Las características del superhéroe norteamericano así como las del venezolano ya existen, y son tomadas sin ser alteradas como base para el cumplimiento del objetivo planteado.

3. Creación de la Matriz de Construcción de Personajes: Superhéroes Venezolanos

3.1 Descripción y Justificación

A continuación se presentan el conjunto de pasos a través de los cuales se llevó a cabo la construcción de una matriz de personajes que, partiendo de los estereotipos del superhéroe norteamericano y además, tomando en cuenta las características propias del venezolano promedio, podrá ser utilizada para la creación de superhéroes venezolanos.

Para realizar esta matriz de construcción de superhéroes venezolanos se partió de la matriz creada por Marvel (1986), expuesta en el libro *Marvel Super Heroes*

Player Book, la cual es utilizada en los juegos de rol. En estos juegos, cada participante crea un superhéroe y asume el rol del mismo.

Es importante saber que los personajes creados por los participantes evolucionan de acuerdo a la experiencia adquirida durante el desarrollo del juego. Es por esto, que algunos segmentos de esta matriz no son aplicables a la creación de superhéroes venezolanos, desarrollados con el fin de exponerlos al público.

A pesar de que esta matriz forma parte de un juego, como se dijo anteriormente, representa la única herramienta original y oficial de Marvel para la construcción de personajes. Es por ello, que se cree conveniente su utilización como modelo o punto de partida en la construcción de esta nueva matriz.

3.2 Matriz Original de Marvel

Es necesario explicar ciertos aspectos que contiene la matriz original propuesta por Marvel (ver anexo A) a fin de entender con más profundidad el proceso de creación de superhéroes. A continuación se desarrollan brevemente, según las explicaciones de Marvel (1986), los conceptos de los diversos renglones que conforman esta matriz. (Traducción libre del autor)

- **Nombre del Jugador:** Se refiere al nombre de la persona que crea el personaje.
- **Nombre del Héroe:** Es el apodo que le atribuye el jugador a su superhéroe, para facilitar su reconocimiento.

- **Grupo de Afiliación:** En este renglón el jugador determina si su personaje es bueno o malo. Si es un superhéroe o por el contrario supervillano.
- **Base de Operaciones:** El jugador decide cuál es el lugar donde el héroe recibe los llamados a la aventura o los incentivos para cumplir con los objetivos que se le asignan acorde a la situación del momento en el que se desarrolla.
- **Identidad del Héroe:** En este punto, el participante le asigna a su superhéroe una identidad, ya sea pública o secreta. La primera, se refiere al superhéroe que es conocido por todos, aquél cuyo origen y nombre verdadero son conocidos públicamente. En la segunda, el superhéroe se presenta como un personaje incógnito, donde su identidad u origen son desconocidos, por ejemplo Spiderman o Batman.
- **Edad:** El participante le adjudica una edad definida a su superhéroe. Este renglón es importante, debido a que muchas características de los personajes pueden verse influenciadas por la edad que tengan los mismos.
- **Origen:** Este rubro es de suma importancia ya que en el mismo se precisa el origen del superhéroe. Esto, delimita las características y el tipo de comportamiento que tendrá el personaje creado.
El superhéroe puede surgir de diferentes maneras, según el libro *Marvel Super Heroes Player Book*, estas son: humano alterado, mutante, hi-tech, robot y alien.

El **humano alterado** es aquel que en un principio era un ser humano normal, pero que en algún momento sufrió un accidente, donde se involucraron radiaciones o componentes químicos, que alteró de alguna manera su físico o mente. Por ejemplo: Hulk.

Mutante, es aquel ser que nace de una raza a partir de la del Homo Sapiens llamada “Home Superior”. Los poderes de los mutantes se manifiestan casi siempre por primera vez en la adolescencia. Por lo general, los mutantes son rechazados por el resto de las personas.

Los seres **hi-tech** o de alta tecnología, son personajes cuyas habilidades dependen única y exclusivamente de los equipos que llevan consigo. Estos seres van adquiriendo experiencia a medida que van utilizando sus equipos, que de hecho forman parte de su vestimenta.

Los **robots** por su parte, son seres o mejor dicho, máquinas compuestas en su totalidad por artefactos eléctricos. Dentro de este renglón se encuentran los androides. Los robots a fin de cuentas, son todos aquellos seres hechos con materiales no orgánicos y cuya inteligencia y acciones parten de un sistema operativo artificial.

Los **aliens** son todos aquellos seres que no provienen del planeta Tierra.

- **Habilidades Primarias:** Estas habilidades determinan las actuaciones de los personajes dentro del juego. Son las siguientes: peleando, agilidad, fuerza, resistencia, intuición, razonamiento y habilidades psíquicas.

Además, para determinar el nivel de cada una de estas habilidades se incluye dentro de la matriz una categorización a través de la cual se pueden delimitar estas habilidades. La misma, va desde “shift 0”, donde el superhéroe no tiene ninguna relación con la habilidad, hasta “beyond”, donde las habilidades del superhéroe son consideradas infinitas.

- **Habilidades Secundarias:** Igualmente, forman parte del desarrollo de los personajes, y son: salud, karma, recursos y popularidad.

La salud viene dada por la conjunción de las cuatro primeras habilidades primarias, que son: peleando, agilidad, fuerza y resistencia. Mientras que, el karma está determinado por: el razonamiento, la intuición y las habilidades psíquicas. Esta última habilidad, es adquirida por el personaje a medida que avanza en el juego.

- **Habilidades Especiales:** Aquí, el jugador decide qué cosas extraordinarias puede hacer el personaje, cuáles son sus poderes, y además, aquellas cosas que por su condición física o mental le son imposibles o difíciles de ejecutar (las limitaciones).

Estos renglones no contienen sub-categorías que indiquen cuáles son los poderes o limitaciones que el personaje puede tener. En este sentido, la decisión la toma el jugador quien puede definir libremente estas características. Sin embargo, en los apéndices del ya citado libro *Marvel Super Heroes Player Book*, Marvel (1986) proporciona una lista de poderes que pueden servir como guía para el desarrollo de este apartado.

- **Talentos:** Estas son las habilidades no sobrenaturales que posee el personaje, y las mismas complementan los poderes del superhéroe. Igual que en el caso de los poderes, Marvel (1986) proporciona una lista de posibles talentos, mas el desarrollo de los mismos recae sobre el jugador.
- **Contactos:** Como su nombre lo dice, este punto se refiere a los contactos o todas aquellas personas relacionadas con el superhéroe, las cuales, de alguna manera le pueden proporcionar información, equipos o algún otro beneficio en un momento determinado.
- **Fondo de Avance de Karma y Fondo de Karma:** El primero de estos renglones, se refiere al puntaje que se le da al jugador de acuerdo al desenvolvimiento de su superhéroe durante la aventura, estos puntos pueden ser canjeados por diversas habilidades. El fondo de karma por su parte, es un grupo donde dos o más superhéroes se asocian y cada uno de ellos dona parte de su karma de manera que aumente el campo de acción de la misma, así cualquier miembro del fondo puede utilizar este karma cuando sea necesario.

Así, quedan expuestos todos los puntos que forman parte de esta matriz, de los cuales algunos serán incluidos o adaptados a la nueva matriz, y otros por el contrario serán descartados. Estos cambios quedarán explicados posteriormente en el punto referente a la matriz creada para la construcción de superhéroes venezolanos.

3.3 Características del Superhéroe Norteamericano

Para cumplir con uno de los objetivos específicos de esta investigación es necesario determinar las características básicas del superhéroe norteamericano, ya que es de este estereotipo del cual se parte para crear un superhéroe venezolano.

En las siguientes líneas se presenta una breve descripción de las cualidades que representan este estereotipo de superhéroe. Para conocer las mismas se expusieron en el marco teórico, algunas definiciones básicas y además, se desarrolló brevemente la historia de algunos superhéroes insignes dentro de la cultura norteamericana, como lo son: Superman, Batman y Spiderman entre otros. De todo esto, se extrajeron algunas características que representan el común denominador para todos estos héroes, éstas serán mencionadas a continuación.

- **Características Personales:** Los superhéroes de origen humano poseen características individuales como cualquier persona. Luego de observar la historia de varios superhéroes importantes se puede inferir que, casi todos ellos son personas que se destacan en diversas áreas, son inteligentes y trabajadores. Por otra parte, pueden tener ciertas limitaciones como la timidez en el caso de Peter Parker y Clark Kent. Por ello, se puede decir que el superhéroe norteamericano como persona posee virtudes y defectos.
- **Origen del Superhéroe:** Esta es una característica fundamental en todos los superhéroes, ya que representa el modo a través del cual se justifican las habilidades que posee el mismo. En el punto anterior se explicaron los diferentes tipos de origen del superhéroe (humano alterado, mutante, hi-tech, robot, alien).

- **Llamado a la Aventura:** Es la razón por la cual el superhéroe emprende una lucha, el motivo que lo impulsa a combatir el crimen por ejemplo. Es importante decir que en varios superhéroes se repite la pérdida de seres queridos como llamado a la aventura (Batman, Spiderman, Hulk).
- **Nombre y Atuendo que lo Identifica:** Todos estos superhéroes se caracterizan por tener un nombre que los identifica como tales, y cabe acotar que estos alias generalmente les son atribuidos a estos personajes, es decir, en la mayoría de los casos no es el superhéroe el que se autodenomina de una manera sino una persona que se encuentra dentro del contexto de la historia.

Por otra parte, el superhéroe norteamericano siempre tiene un atuendo que lo caracteriza y diferencia del resto de las personas y de otros superhéroes. El mismo, además de un traje distintivo, incluye la mayor parte de las veces un símbolo o emblema que se relaciona de alguna manera con su imagen y habilidades. Así, Batman es representado por un murciélago, Spiderman por una araña, Superman por una “S” y los X-Men por una “X”.

- **Poderes y Habilidades:** Una característica importante para todo superhéroe son los poderes sobrenaturales o las habilidades especiales que pueda desarrollar de acuerdo a su origen. Estos poderes y habilidades son infinitos, pero existen algunos que se repiten como: la velocidad, fuerza, capacidad de volar y otros.
- **Debilidades:** Por último, cabe decir que todos los superhéroes poseen alguna debilidad la cual los puede afectar física o emocionalmente. Este tipo de debilidades se pueden manifestar de diferentes formas, en

el caso de Superman se presenta como una piedra llamada kriptonita, por el contrario, la debilidad de Spiderman es una mujer (Jane). Por esto, puede señalarse que en muchos casos la debilidad de los superhéroes son sus seres queridos.

Estas cualidades no son las únicas que describen a un superhéroe norteamericano, pero a los efectos de esta investigación son consideradas como la base fundamental del carácter de los mismos. Todas ellas serán tomadas en cuenta al momento de crear el personaje objetivo de este trabajo de grado y la matriz que permitirá construirlo.

3.4 Características del Venezolano

Además de las características del superhéroe norteamericano, mencionadas en el punto anterior, la matriz de creación de personajes debe incluir un conjunto de particularidades del ciudadano venezolano de manera que ésta pueda ser considerada una forma de crear superhéroes adaptados a este gentilicio. Todas estas características fueron explicadas en el segundo punto del marco teórico, sin embargo, a continuación se presentan de manera breve todas las que se consideraron especialmente importantes para el desarrollo de este trabajo.

- **El Humor:** Esta característica es muy importante dentro de la personalidad del venezolano promedio y se presenta como una salida a los problemas. El venezolano le ve el lado jocoso hasta a las peores situaciones.
- **La Viveza:** Esta característica se refiere a que el venezolano siempre trata de aprovecharse de otras personas o de las situaciones a fin de obtener beneficio propio.

- **La Generosidad:** Esta cualidad se relaciona con la disposición que tiene el venezolano para ayudar a los demás, así como para desprenderse de sus posesiones para ayudar o agradar a otros.
- **El Bromista:** El venezolano es bromista ya que constantemente se dedica a buscar los defectos de las personas o de las situaciones y de realizar burlas al respecto.
- **La Hospitalidad:** Un venezolano es siempre hospitalario y atento con sus invitados, siempre hace alarde de todo lo que pueda ofrecer a sus huéspedes. Para el venezolano es sumamente importante dar una buena impresión a quienes lo visitan y más si vienen del exterior de su localidad.
- **El Conformismo:** El venezolano promedio se conforma con tener lo suficiente para vivir, si tiene un trabajo que le proporcione justo lo que necesita no sentirá la necesidad de ir más allá. No existe una expectativa de progreso constante por lo que el conformismo puede llevar al venezolano a quedar estancado social y económicamente.

Además, el venezolano se caracteriza por poseer algunos temores muy marcados como el respeto que siente por los militares y el miedo generalizado a ciertos mitos y leyendas difundidos a lo largo del tiempo. También puede decirse que en Venezuela existen ciertos vicios o adicciones comunes como la práctica de los juegos de envite y azar y la ingesta de licores.

Todas estas características serán incluidas dentro de la matriz de creación de superhéroes venezolanos, garantizando así que el interesado en crear un superhéroe

de este tipo, tenga la posibilidad de escoger entre diversas opciones, todas propias del venezolano.

3.5 Matriz de Construcción de Superhéroes Venezolanos

Como se ha dicho en reiteradas oportunidades la creación de la matriz dedicada a los superhéroes venezolanos, parte de la matriz diseñada por Marvel (1986) y engloba las características del superhéroe norteamericano y del venezolano. En los siguientes párrafos se explicarán todos los renglones que conforman la nueva matriz (ver anexo B), de manera que esta fusión pueda observarse claramente.

- **Características Generales:** Este primer apartado dentro de la matriz incluye: nombre real del superhéroe, fecha y lugar de nacimiento, edad, estatura, contextura, color de piel, cabello y ojos. Cabe destacar que todas estas características se refieren al personaje antes de convertirse en superhéroe, y que en la matriz original de Marvel (1986) no se presenta un renglón similar a éste, sin embargo, se consideró necesario incluirlo ya que las particularidades de la persona antes de ser un superhéroe pueden igualmente influir en el comportamiento del mismo después de la transformación.

Como un sub-apartado dentro de este punto se crea el origen del personaje. Para Seger (1990), citada en el marco teórico, el personaje se ve influenciado por su origen étnico, social, religioso y educativo. Es por esto que se le da un renglón aparte dentro de la matriz creada, para que sea más específica la identificación del personaje a crear.

- **Características Generales del Superhéroe:** En este caso, forman parte de este segmento: nombre del héroe, base de operaciones, grupo

de afiliación, identidad del héroe, origen del héroe, descripción física y llamado a la aventura. Es importante señalar aquí que esta parte está presente en la matriz tomada como base, sin embargo, se agregó la descripción física del héroe, debido a que el creador debe aclarar de qué manera luce el personaje luego de sufrir la transformación y además, se agregó el llamado a la aventura, característica del superhéroe norteamericano definida anteriormente.

- **Habilidades Especiales:** Estas habilidades son parte fundamental dentro del desarrollo de un superhéroe y las mismas son características del superhéroe norteamericano, por lo que es casi indispensable colocarlas dentro de la nueva matriz. Se trata de los poderes y limitaciones del personaje los cuales pueden ser definidos libremente por el autor del personaje ya que para este punto no existe ningún tipo de categorización.
- **Habilidades Primarias:** Las habilidades primarias del personaje son tomadas tal cual como aparecen en la matriz del juego de rol, estas son: peleando, agilidad, fuerza, resistencia, razonamiento, intuición y habilidades psíquicas. En dicha matriz estas variables están categorizadas, como se dijo antes, de acuerdo a escalas de valores determinados por una palabra. En este caso, es necesario mantener una categorización de las variables, las cuales fueron valorizadas de la siguiente manera:
 - **Malo:** No conoce su habilidad o no sabe cómo utilizarla, es torpe tratando de llevarla a cabo.
 - **Regular:** Ha utilizado la habilidad al menos una vez, y tiene una vaga idea de cómo usarla.

- **Bueno:** El personaje sabe cómo utilizar la habilidad gracias a la experiencia.

- **Excelente:** El personaje es un experto utilizando la habilidad, teniendo un control y dominio permanente de la misma. Conociendo cuándo, dónde y cómo utilizarla, según la situación.

De esta manera se puede saber qué tan relacionado está el personaje con las diversas habilidades que posee.

- **Habilidades Secundarias:** Las habilidades secundarias del superhéroe son: salud, recursos y popularidad. La primera de estas engloba las 4 primeras habilidades primarias, mientras que las otras dos proporcionan información acerca de los recursos que posee el personaje y la popularidad o aceptación del mismo.

Cabe decir que en la matriz original existe otra habilidad secundaria, llamada karma, la cual no fue incluida dentro de esta nueva matriz ya que representa la experiencia que va adquiriendo el personaje a lo largo del juego, por lo que no es aplicable a los fines de esta nueva matriz.

Además, hay que señalar que para medir estas habilidades se utilizará la misma escala utilizada para medir las habilidades primarias.

- **Características Autóctonas del Venezolano:** Como se dijo anteriormente, las características del venezolano que serán tomadas en cuenta dentro de la matriz de creación del superhéroe venezolano son: humor, viveza, generosidad, bromista, hospitalidad, conformismo, además de sus temores y adicciones.

Debido a que las primeras características son muy intangibles a la hora de ser medidas, se utilizó una metodología básica para darle valores a los diferentes niveles de cada una de ellas. Por ello, se utiliza una escala del uno (1) al cinco (5), donde uno (1) es el nivel más bajo y el cinco (5) el más alto. Se realizó de la siguiente manera:

- **Humor:** donde (1) es “persona sin gracia, sin sentido del humor” y (5) es “un comediante”.

- **Viveza:** donde (1) es “una persona de la que todo el mundo se aprovecha” y (5) “es un vividor”.

- **Hospitalidad:** donde (1) es “poco hospitalario, no le gusta la gente en su hogar, poco atento con las visitas de su casa” y (5) “muy hospitalario, le abre las puertas a todo el mundo, es un buen anfitrión”.

- **Bromista:** donde (1) es “una persona que no acepta juegos, es susceptible a las bromas” y (5) es “una persona que le gasta bromas y juegos a los demás sin importarle cómo se pueda sentir la otra persona”.

- **Conformismo:** donde (1) es “una persona conformista” y (5) “una persona que no se contenta con lo que tiene sino que quiere más, es ambicioso”.

- **Generosidad:** donde (1) es “una persona avara” y (5) “una persona generosa, que da sin esperar nada a cambio”.

Los temores y las adicciones se especifican ya que en todas las personas estas variables son diferentes.

Así queda descrita y explicada la matriz de creación de superhéroes venezolanos. La misma, engloba las características propias del superhéroe norteamericano y sus procesos de creación, proporcionados por la matriz de Marvel (1986) que fue tomada como base, y además, contiene una serie de características propias del venezolano las cuales facilitarán la creación de un superhéroe representativo de las tradiciones y rasgos del venezolano en general.

Una vez desarrollada la matriz, puede pasarse a la creación del personaje en sí. Este proceso, se inicia con el llenado de esta misma matriz y además, será complementado con el desarrollo de la biografía del personaje, acompañado de la sinopsis, que incluye la historia referente a su nacimiento y transformación. Así, en el siguiente punto se pueden observar todos los datos relacionados con el superhéroe venezolano.

4. Creación del Superhéroe Venezolano: Casabeman

4.1 Matriz de Creación del Superhéroe Venezolano: Casabeman

A continuación, se presenta la matriz creada para la construcción de superhéroes venezolanos con los datos correspondientes a Casabeman.

CARACTERÍSTICAS GENERALES	
NOMBRE REAL	Hortensio José Guanipa der Valle
FECHA DE NACIMIENTO	29 de febrero de 1974
LUGAR DE NACIMIENTO	Quiri Quiri - Estado Monagas
EDAD	33
ESTATURA	1.82 mts.
TEXTURA	GRUESA
COLOR DE PIEL	MORENO CLARO
COLOR DE CABELLO	NEGRO
COLOR DE OJOS	MARRONES
ORIGEN DEL PERSONAJE	
ÉTNICO	VENEZOLANO
SOCIAL	CLASE MEDIA BAJA
RELIGIÓN	CATÓLICO
EDUCATIVO	BACHILLERATO INCOMPLETO

CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL SUPERHÉROE	
NOMBRE DE HÉROE	Casabeman
BASE DE OPERACIONES	Bar-Lovento
IDENTIDAD DEL HÉROE	Pública
ORIGEN DEL HÉROE	Humano Alterado
GRUPO DE AFILIACIÓN	Superhéroe
DESCRIPCIÓN FÍSICA	Hortensio producto de una explosión química cae en un gran budare donde se encontraban los componentes necesarios para la realización del casabe, es así como adopta una forma circular desde la cabeza hasta el abdomen, adquiriendo un color crema y una textura grumosa como la del casabe
LLAMADO A LA AVENTURA	Debido a su extraña transformación Hortensio reflexiona sobre todo el daño que puede ocasionar la contaminación, en especial esas sustancias químicas que lo convirtieron en lo que es ahora. Es por esto que decide ser un defensor del medio ambiente, sobre todo en su localidad

	ya que allí se concentran una gran cantidad de industrias que desechan un buen número de sustancias tóxicas y que no solo pueden dañar el medio ambiente sino a otras personas
--	--

HABILIDADES ESPECIALES	
PODERES	Disparar pequeños casabes por los codos. De la punta de sus dedos dispara el ácido de la yuca. Por ser de forma circular y tan delgado, Casabeman puede tomarse por sus bordes e impulsarse como si fuera un freesby, de esa manera poder volar y a su vez tener una visión 360° de lo que está pasando.
LIMITACIONES	por ser un casabe se desmorona con el contacto permanente al agua, y se puede partir con facilidad si se expone al fuego durante mucho tiempo.

HABILIDADES PRIMARIAS	
PELEANDO	EXCELENTE
AGILIDAD	NORMAL
FUERZA	BUENO
RESISTENCIA	BUENO
RAZONAMIENTO	REGULAR
INTUICIÓN	BUENO
HABILIDADES PSÍQUICAS	MALO
HABILIDADES SECUNDARIAS	
SALUD	NORMAL
RECURSOS	NORMAL
POPULARIDAD	EXCELENTE

CARACTERÍSTICAS AUTÓCTONAS	
	1 2 3 4 5
HUMOR	☐ ☐ ☐ ☒ ☐
VIVEZA	☐ ☐ ☒ ☐ ☐
GENEROSIDAD	☐ ☐ ☐ ☐ ☒

BROMISTA	☐ ☐ ☒ ☐ ☐
HOSPITALIDAD	☐ ☐ ☐ ☒ ☐
CONFORMISMO	☐ ☒ ☐ ☐ ☐
TEMORES	A los militares, a los espíritus al Silbón, la Llorona
ADICCIONES	Juegos de envite y azar, carreras de caballos, el alcohol

En las siguientes líneas se justifican ciertos aspectos atribuidos al personaje de acuerdo a los objetivos de la investigación.

- **Nombre:** Se le colocó el nombre Hortensio José Guanipa der Valle por ser considerado éste un nombre muy autóctono no sólo de Venezuela sino también de la región oriental del país. Por lo general, el segundo apellido es “del Valle” pero por ser éste un personaje oriental y adaptándolo a la forma de hablar de las personas oriundas de esa región se decidió cambiar el “del” por “der”.
- **Lugar de Nacimiento:** Se toma como lugar de nacimiento un pueblo muy pequeño ubicado en el estado Monagas llamado “Quiri Quiri”, que se caracteriza por poseer algunas refinerías y otras industrias petroleras.
- Los ítems: Fecha de Nacimiento, Edad, Contextura, Color de ojos, piel y cabellos, se colocaron de manera arbitraria por el creador del personaje.
- **Origen del Personaje:** El origen étnico es venezolano, cumpliendo los objetivos de esta investigación. La parte social, religiosa y educativa fueron

colocadas por preferencia del creador y para darle el carácter popular del venezolano promedio al personaje.

- **Nombre del Héroe:** Él se autodenomina Casabeman puesto que en el momento posterior a su transformación, él se va observando y nota que se ha convertido en un gran casabe. A esto, se le añade que al asumir que debe ser un paladín del medio ambiente y luchar contra la contaminación, sale de su propia inspiración y a manera si se quiere de burla a sí mismo por su infortunio el nombre de Casabeman.
- **Base de Operaciones:** Se toma el Bar-Lovento como base de operaciones puesto que es éste el lugar que él más frecuentaba antes de su transformación y en donde se maneja todo tipo de información. Por ser un pueblo pequeño todos los rumores viajan de un lado a otro de manera veloz y de esa manera él se entera de todo lo que está pasando en el pueblo.
- **Identidad del Héroe:** Su identidad es pública puesto que todo el pueblo sabe que el único que sufrió un cambio gracias al accidente petroquímico fue Hortensio.
- **Origen del Héroe:** Tomando como base lo expuesto en puntos anteriores acerca del origen del héroe, el nuevo Hortensio es considerado un “Humano Alterado” ya que por la conjunción de diversas sustancias él sufrió una metamorfosis.
- **Grupo de Afiliación:** Por ser un personaje que lucha contra la contaminación, y por el medio ambiente es considerado un Superhéroe.
- **Descripción Física:** Se le dio una nueva apariencia siguiendo las bases del origen del héroe que en este caso es “Humano Alterado”. El personaje cae en

un budare de casabe, y producto de una reacción química que se lleva a cavo en su cuerpo se convierte en un gran casabe desde la cabeza hasta el abdomen.

- **Llamado a la aventura:** En este renglón se toma un suceso importante o particular en la vida del personaje para que éste emprenda un objetivo. En este caso, la misma transformación de Hortensio producto de desechos tóxicos lo hace reflexionar y entender que estas sustancias afectan el medio ambiente de manera negativa y es allí, donde él decide ser un protector del lugar donde se desarrolla su historia.
- **Poderes:** Considerando la nueva apariencia de Hortensio y los elementos que intervinieron en su transformación, se decidió darle a Casabeman unos poderes que se relacionaran con su nueva imagen. Como se puede notar en la matriz todo está relacionado con la yuca y el casabe, salvo la habilidad que tiene el superhéroe de lanzarse a sí mismo como si fuera un freesby de tal manera de que pueda volar.
- **Limitaciones:** Al igual que en los poderes, se toma en cuenta la apariencia de Casabeman para determinar sus limitaciones. El contacto permanente con el agua lo desmorona, y la sobre exposición al fuego lo puede partir. Es decir este renglón viene dado por la apariencia del personaje.
- **Habilidades primarias y secundarias:** Se realizó la valorización de manera arbitraria pero tomando como base algunas inferencias acerca del personaje antes de su transformación, con la diferencia de que por su metamorfosis, algunas habilidades podrían aumentar, por ejemplo su agilidad o su popularidad.
- **Características autóctonas:** En cuanto a estas características (salvo los temores y las adicciones) se realizó la valorización de manera arbitraria,

siempre teniendo en consideración la manera de ser del personaje antes de su transformación y por ende de la forma en el que el creador del personaje se la imaginó.

- **Temores y adicciones:** Estos forman parte de las características propias del venezolano, y es por esto que se plasmaron tal y como se explicaron en el segundo capítulo del marco teórico.

4.2 Biografía de Hortensio José Guanipa der Valle

El día 29 de febrero de 1964 en la casa 49 del pueblo Quiri-Quiri en el Estado Monagas doña Sabina der Valle, en horas de la tarde bajo los techos de bahareque y en compañía de su esposo José Anicesto Guanipa, dio a luz a su quinto y último hijo: Hortensio José Guanipa der Valle.

Por ser el más pequeño, Hortensio, o como su madre le decía “cochinito”, por lo rechoncho que era, fue siempre el consentido tanto de su madre como de su padre y por ser el menor fue el más molestado por sus otros cuatro hermanos.

Nunca terminó la escuela, ya que siempre se escapaba de clases para irse a jugar al campo, sólo jugaba con una metra y con un montón de barro. Al comenzar su pubertad se iba igualmente al campo, pero no sólo a jugar sino a compartir un rato con la burrita Clementina. Esas fueron sus primeras experiencias sentimentales y hasta su primer desamor, ya que luego de agarrarle cariño a la burrita ésta dio sus últimos rebuznes dejándolo sumiso en lo que sería su primer despecho.

En el colegio todos se burlaban de él ya que siempre era el más alto y mayor de su salón, esto producto de los años que perdió repitiendo algunos grados. Los únicos libros que le duraron en su larga y poca provechosa travesía por la escuela

fueron: ‘Ángel’, ‘Girasol 5’ y uno que otro cuentito que regalaba el ministerio de educación cuando pasaba por los pueblos a donarle a la gente: un pote de leche, unos zapatos Pocholín y un morral azul marino.

Los hermanos de Hortensio se casaron y tuvieron sus hijos fuera de Quiri-Quiri, él en cambio, no lo pudo hacer pero nunca se sintió mal por ello, siempre estuvo conforme con lo que tenía. Además, logró reunir unas cuantas ‘lochas’ para construir su casita junto a la de su madre y ésta parece más que una casa un anexo de su lugar de nacimiento.

Al pasar los años, Hortensio logró obtener el mejor empleo que él podía conseguir: obrero supervisor del área 347, máquina 52-A, botón 2 de derecha a izquierda de abajo para arriba o viceversa, ya que era el único botón que había en la máquina de la refinería petrolera: “El Palenque” en Quiri-Quiri. Su trabajo consiste en cuidar que dicho botón no sea presionado por nadie, ni por él mismo, sino únicamente en caso de órdenes superiores.

Hortensio, cobra un poco más que el sueldo mínimo sea cual sea el monto que el gobierno determine, y hasta el momento en convertirse en CASABEMAN se pasa sus días libres, fines de semana, feriados, puentes y otro evento especial en la grata compañía de sus ‘compadres’ y amigos en el Bar-Lovento.

4.3 Características Físicas y Psicológicas de Casabeman

Ya la primera fase de la construcción del personaje ha sido culminada al haber llenado de la matriz construida para este fin. Ahora, es necesario explicar brevemente las características físicas y psicológicas de Casabeman con el objetivo de dejar totalmente claro cuál debe ser su apariencia física y además, conocer cómo es su conducta y actitudes.

- **Características Físicas:** Con la transformación, Hortensio adopta una forma circular desde la cabeza hasta el abdomen, la textura de su piel es grumosa y su color de piel ahora es de color crema igual que el casabe. Su contextura ha cambiado, es circular y es delgado por los lados adoptando el grosor de un casabe. Conserva sus bigotes a los lados, al igual que su color de ojos. Ya no posee cabello. Sus piernas siguen iguales, ya que éstas no estuvieron dentro del budare donde se llevó a cabo la reacción química.
- **Características Psicológicas:** Hortensio a pesar de haberse transformado en Casabeman, conserva todas sus cualidades de humano. La mayoría de estas cualidades psicológicas, son representativas del carácter del venezolano. Así, Casabeman es una persona con mucho humor, ya que le encuentra la parte jocosa a cualquier situación y es bastante bromista, hace bromas en cualquier momento, bien sea para referirse a él mismo o a los demás. Además, es una persona que trata de sacar el mejor provecho a todas las situaciones sin caer en abusos. Por otra parte, Hortensio se caracterizó siempre por ser un hombre generoso que no escatima en brindarle a los demás la ayuda que necesiten, bien sea monetaria o emocionalmente, todo en la medida de sus posibilidades. También es hospitalario pero por no tener mucho que ofrecer se abstiene de recibir invitados en su casa. Por último, Hortensio puede ser catalogado como conformista ya que no terminó sus estudios, y le basta con el puesto de trabajo que tiene, siempre y cuando le de lo necesario para su sustento personal.

4.4 Sinopsis: Transformación de Casabeman

Todo comienza en la petroquímica de “El Palenque” en Quiri-Quiri. Allí se encuentra Hortensio trabajando desanimado como todos los días y agregado a esto, con una resaca producto de algunos tragos que se tomó la noche anterior.

Pasan las horas y a Hortensio se le nota más el cansancio y la resaca. Por un momento lo vence el sueño y se queda dormido presionando el ‘importante y único’ botón que debe cuidar, interrumpiendo así un importante proceso químico, en donde el petróleo se mezcla con los dióxidos de nitrato de bromuro resultando de ese proceso, un líquido que la refinería nunca había querido revelar y que de manera ilegal había estado desechando en barriles tirados al fondo del mar.

No pasa mucho tiempo para que se empiecen a escuchar las alarmas de emergencia. Hortensio sigue dormido cuando se produce una gran explosión.

Aquel líquido extraño empieza a desbordarse de los tanques del área 347 ocasionando una inundación de desechos tóxicos en el lugar de trabajo de Hortensio.

Hortensio sale disparado por la explosión, a uno de los puestos de ventas de casabe que queda a pocos metros del área 347, y cae dentro de un gran budare con yuca agria usado para la elaboración del casabe.

Allí, comienza a producirse un proceso químico en donde los desechos tóxicos que él trae consigo, a causa del desbordamiento de la sustancia en la refinería, se van mezclando con la yuca agria, la naiboa, y sobras de casabe que allí se encuentran. Hortensio a causa del proceso químico que lo afecta y del golpe recibido en la caída, pierde el conocimiento y no despierta hasta horas más tarde.

En este lapso de tiempo los dióxidos de bromuro presentes en los desechos se adhieren a las fibras de la yuca y restos de casabe, las partículas sólidas se funden dando como resultado un líquido amarillento con destellos verdes, y esta mezcla recubre la parte superior del cuerpo de Hortensio. Una vez en contacto con su piel, el líquido comienza a penetrar su epidermis y llega hasta sus venas donde se mezcla con su sangre, y alcanza el núcleo de sus células alterando su ADN.

Al amanecer Hortensio se va despertando poco a poco y se va dando cuenta de su nuevo aspecto. No lo puede creer, no entiende qué ha pasado con él. Hortensio se ha convertido en un gran casabe. Su forma circular va desde la cabeza al abdomen, y la textura y color de su piel se corresponden con las del casabe. Sin embargo, conserva sus bigotes y sus piernas se mantienen como antes de la transformación, ya que éstas no estuvieron en contacto con la sustancias químicas.

Hortensio sale corriendo hacia el pueblo consternado por su aspecto. Al caminar entre los quiriquirences se da cuenta que muchos están murmurando sobre él. Hortensio, se da cuenta de que de sus codos se desprenden unos pequeños casabes de cóctel que asustan a la gente. Cuando se agacha curioso para verlos se da cuenta de la otra cualidad que posee: un líquido extraño sale de las yemas de sus dedos y éste va derritiendo las cosas.

Hortensio no solamente cambia físicamente sino que obtiene estos poderes que todavía no entiende y no sabe utilizar. La reacción química que lo transformó en un gran casabe no solamente alcanzó su ADN sanguíneo, sino que también tuvo contacto directo con algunas células presentes en las yemas de sus dedos, ya que Hortensio se caracteriza por comerse las uñas, y también con la sangre proveniente de los rasguños y cortaduras en sus codos producto de la caída.

Hortensio sale corriendo del susto, todavía no asume sus extraños y particulares cambios. Es así como decide regresar a aquel puesto de venta de casabe donde se despertó.

En este momento observa la mezcla con la que estuvo en contacto hasta hace pocas horas, se da cuenta de que se trata de desechos tóxicos provenientes de la refinería. Entonces, empieza a reflexionar sobre su cambio y se da cuenta de que gracias a esos desechos él se ha convertido en un ser diferente al resto. Piensa si alguna vez podrá volver a ser el mismo de antes y se da cuenta del daño que pueden hacer estas sustancias.

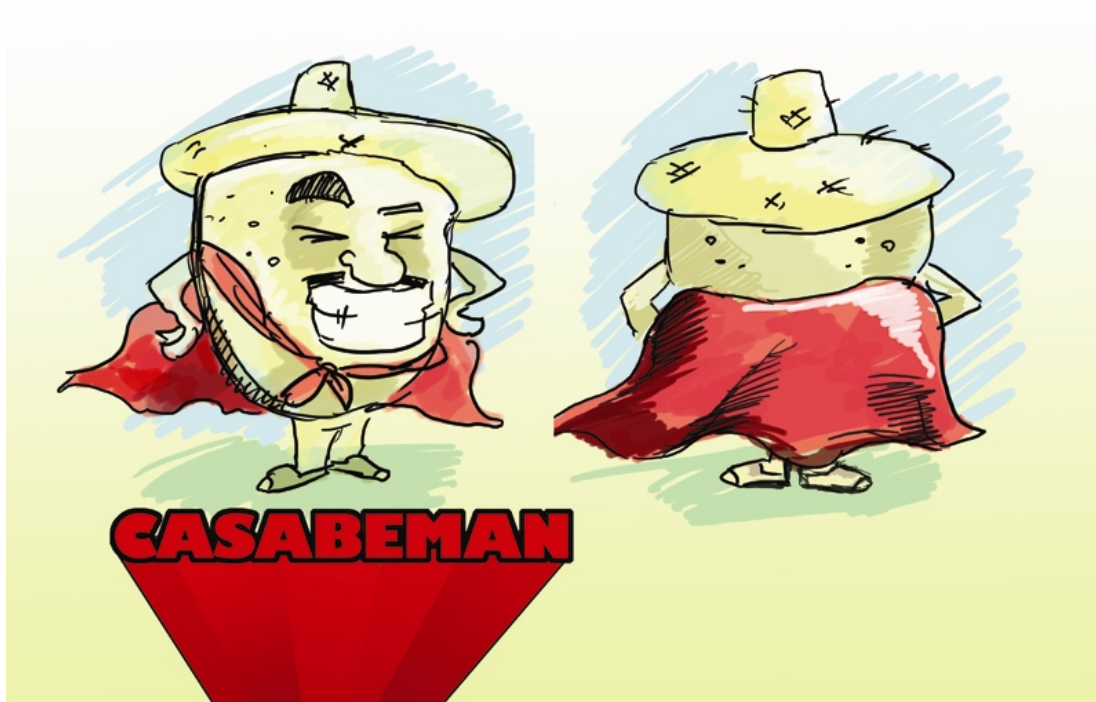
En medio de estas reflexiones, Hortensio comienza a recordar el día anterior. Recuerda cómo estaba cansado y con sueño, y finalmente cómo se quedó dormido. Es en este momento, cuando empieza a atar cabos y se da cuenta de que al dormirse presionó el botón que debía cuidar. Hortensio entiende que él fue el causante de todo el desastre y que estuvo cuidando un botón que guardaba desechos tóxicos producidos por la compañía.

Paralelamente a esto, Hortensio se interesa en ver cómo funcionan sus nuevos poderes. Se da cuenta de que los casabes de cóctel que brotan de sus codos son particularmente duros, y luego de pasar varias horas intentando romperlos se da cuenta de que son irrompibles. Además, empieza a lanzarlos contra latas y botellas y finalmente consigue dominar la habilidad y los arroja directamente al objetivo que quiere derribar. Por otra parte, Hortensio se da cuenta de que el líquido que bota por las yemas de sus dedos derrite todo lo que toca, fundiendo varias latas al practicar su puntería.

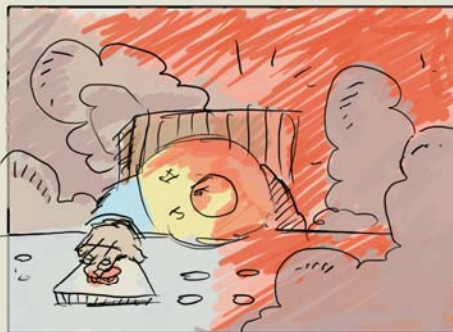
Luego de controlar sus nuevas cualidades, Hortensio llega a la conclusión de que debe existir alguien que luche contra todas aquellas personas que intenten contaminar su pueblo, y es por eso que toma un viejo mantel rojo de una mesa y se lo

amarra como una capa. Así, con una nueva actitud y con el coraje que caracteriza a los superhéroes, Hortensio José Guanipa der Valle se bautiza a sí mismo con el nombre de Casabeman y se dedica el resto de su vida a luchar contra los crímenes ecológicos y contra la contaminación que pueda afectar a su pueblo.

4.5 Casabeman: Apariencia del Superhéroe



Cómic: Transformación de Casabeman









CONCLUSIONES

- Para la construcción de la matriz de superhéroes venezolanos, se tomaron en cuenta: la matriz diseñada por Marvel (1986) para el juego de rol y además, diversas bibliografías que expresan el carácter psicológico y sociológico del venezolano, así como también, las características del superhéroe norteamericano. Gracias a esto, se obtuvo una matriz de creación de superhéroes que conjuga las características del estereotipo existente y las cualidades del ciudadano venezolano.
- El superhéroe norteamericano es un icono de esta cultura, pero además ha sido difundido a nivel mundial por lo que ha influenciado de diversas formas a otras culturas como la latinoamericana. Es por esto, que dentro de la creación de un superhéroe deben tomarse en consideración las propiedades de este estereotipo y utilizarlas como guía, ya sea manteniéndolas o eliminándolas.
- Hay ciertas características que definen a un personaje como superhéroe, entre estas se encuentran las habilidades o poderes que el mismo pueda poseer, el origen del mismo y la razón de lucha, a través de la cual el personaje decide emprender una misión. En el caso de Casabeman, todas estas características fueron tomadas en cuenta al momento de su creación y con esto se le dio mayor profundidad al personaje.
- La creación de un superhéroe, que incluya los rasgos característicos de una nacionalidad, debe incluir un proceso de investigación acerca de las raíces y conductas de dicho gentilicio. En este caso, se trata de un superhéroe venezolano, por lo que fue necesario ahondar un poco más en su cultura y comportamientos ante determinadas situaciones. Las variables determinadas gracias a esta indagación ayudaron a darle una mayor profundidad al personaje creado, antes y después de su transformación.

- El creador de un personaje, sea cual sea su índole, influye de una manera u otra sobre las características del mismo, ya que el proceso creativo es de por sí subjetivo, y por ello la experiencia del creador alcanza a su personaje. Así, algunas características y vivencias del realizador de este superhéroe se ven reflejadas en el comportamiento y características de Casabeman.
- El comunicador como sujeto creador, tiene características propias que lo diferencian de los demás, es por esto, que aunque dos personas utilicen el mismo instrumento de creación de personajes, el resultado obtenido será diferente. En este caso, se creó y se utilizó una matriz para la creación del superhéroe venezolano, pero si esta misma matriz es utilizada por otra persona, el resultado obtenido será un superhéroe distinto a Casabeman.

RECOMENDACIONES

- Se le recomienda a cualquiera que quiera crear un superhéroe que se involucre de alguna manera en el mundo del cómic o dibujos animados donde existan superhéroes, además de realizar una investigación más formal acerca de las características de los mismos. Esto, puede servir como guía al momento de crear al personaje y además, le otorgará al mismo mayor profundidad.
- Para crear un superhéroe que represente a un gentilicio o cultura, debe realizarse una investigación acerca de las diversas características de la misma. De no ser así, el resultado será un personaje creado con inconsistencias y que no se adapte a los estereotipos de la región en cuestión.
- Al crear una matriz de creación de superhéroes, se recomienda organizar las variables que conforman la misma, de manera que su uso sea más cómodo y que la creación del personaje pueda ser visualizada de forma esquematizada por el creador.
- Una recomendación importante para el creador como comunicador audiovisual es que, desde que concibe la idea del personaje debe visualizar al mismo, atribuyéndole no sólo características físicas sino comportamientos en diferentes situaciones. Así, el mismo asegura que el resultado final se adapte a sus requerimientos.
- Se le recomienda al comunicador que cree un personaje de esta índole, que se mantenga en contacto con la persona encargada de darle forma, de manera que el resultado se corresponda con la idea original del creador.
- Si el personaje creado será difundido a través de un cómic, tal es el caso de este superhéroe venezolano, es recomendable que el comunicador delimite el contenido (tanto en imágenes como en palabras) de cada uno de los cuadros

que formarán el mismo. Esto facilitará el trabajo del ilustrador y garantizará que los resultados sean los esperados.

FUENTES CONSULTADAS

Fuentes Bibliográficas

- Albornoz, O. (1973) La Sociedad Venezolana. Valencia. Universidad de Carabobo, Ediciones de la Dirección de Cultura.
- Carías, R (1982) ¿Quiénes Somos los Venezolanos?. Caracas. Editorial Les.
- Diccionario de la Lengua Española (2001). España. Real Academia Española (Tomo 6).
- Egri, L. (1960) The Art of Dramatic Writing New York. Simon And Schuter
- Gáfaró Reyes, A. (2002) Mitos Clásicos, Dioses, Hechos y Héroes de la Mitología Griega. Colombia: Editorial Printer Latinoamericana Ltda.
- Jost, F; Blanco, D; Zavala, L; Baiz Quevedo, F; Etc. (2004) El Personaje y el Texto en el Cine y la Literatura. Venezuela. Fundación Cinemateca Nacional de Venezuela.
- Michael, C. (1992) Cómo se Escribe un Guión. Madrid Editorial Cátedra 4ª Edición
- Ochoa Benitez, A. (1988) El Comportamiento Folklórico del Venezolano: y de las Instituciones Públicas. Caracas. Editorial Panapo.
- Pavis, P. (1980) Diccionario de Teatro: Dramaturgia, Estética, Semiología. Barcelona. Editorial Paidós
- Phillips, M.A; Huntley, C. (1996) Dramatica, A New Theory of Store. California. Screen System Incorporated.

- Seger, L. (1990) *Cómo Crear Personajes Inolvidables*. Barcelona, España. Ediciones Paidós Ibérica S.A.

Fuentes Electrónicas

- Página Oficial de Dc Comics Recuperado en Noviembre de 2006. Disponible en: www.dccomics.com
- Página Oficial de Marvel Comics. Recuperado en Noviembre de 2006. Disponible en: www.marvel.com
- Página Oficial de Superman Recuperado en Noviembre de 2006. Disponible en: www.supermanhomepage.com
- Página Oficial de Términos de Marvel Comics Recuperado en Noviembre de 2006 Disponible En: www.marveldirectory.com

ANEXOS

ANEXO A: MATRIZ ORIGINAL DE MARVEL



Character Information Sheet

Player Name _____

Hero's Name _____

Group Affiliation _____

Base of Operations _____

Hero's Identity _____

☐ Secret ☐ Public

Age _____

Origin _____

Primary Abilities

	Initial Roll	Initial Rank	Current Rank	Current Rank Number
F				
A				
S				
E				
R				
I				
P				

Secondary Abilities

Health	Karma	Resources	Popularity
F + A + S + E	R + I + P		

Special Abilities

Powers: _____

Limitation: _____

Talents:

Advancement Fund
Karma

Karma Pool

Contacts:

ANEXO B: MATRIZ DE CREACIÓN DE SUPERHÉROES VENEZOLANOS

CARACTERÍSTICAS GENERALES	
NOMBRE REAL FECHA DE NACIMIENTO LUGAR DE NACIMIENTO EDAD ESTATURA CONTEXTURA COLOR DE PIEL COLOR DE CABELLO COLOR DE OJOS	
ORIGEN DEL PERSONAJE	
ÉTNICO SOCIAL RELIGIÓN EDUCATIVO	

CARACTERÍSTICAS GENERALES DEL SUPERHÉROE	
NOMBRE DE HÉROE	
BASE DE OPERACIONES	
IDENTIDAD DEL HÉROE	
ORIGEN DEL HÉROE	
GRUPO DE AFILIACIÓN	
DESCRIPCIÓN FÍSICA	
LLAMADO A LA AVENTURA	

HABILIDADES ESPECIALES	
PODERES	
LIMITACIONES	

HABILIDADES PRIMARIAS	
PELEANDO AGILIDAD FUERZA RESISTENCIA RAZONAMIENTO INTUICIÓN HABILIDADES PSÍQUICAS	
HABILIDADES SECUNDARIAS	
SALUD RECURSOS POPULARIDAD	

CARACTERÍSTICAS AUTÓCTONAS					
	1	2	3	4	5
HUMOR	☐	☐	☐	☐	☐
VIVEZA	☐	☐	☐	☐	☐
GENEROSIDAD	☐	☐	☐	☐	☐
BROMISTA	☐	☐	☐	☐	☐
HOSPITALIDAD	☐	☐	☐	☐	☐
CONFORMISMO	☐	☐	☐	☐	☐
TEMORES					
ADICCIONES					

