



Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

Mención Artes Audiovisuales

Trabajo Especial de Grado

Leonarmundo

Guion piloto de serie de televisión educativa para niños de 7 a 9 años

AUTORA:

Geraldine Aída Trujillo Bastidas

TUTOR

Eduardo Burger

Caracas, septiembre 2013

Para los niños venezolanos y para ti.

Nací con la suerte de ser venezolana,

... gracias Mamá por eso y por ¡TODO!

Samaira Lynn, bailarina de todos los sueños ¡GRACIAS!

Sin ti nada hubiera sido posible, tú eres la magia.

A mi hermano Manuel ¡Gracias infinitas!

A toda mi familia por estar siempre conmigo

A mis incondicionales amigas, Ángela ¡Gracias!

A la UCAB, es la más grande experiencia ¡No saben!

Gracias especiales a mi tutor Eduardo Burger, me quito el sombrero

A Ekaré por escribirle a los niños

A todos gracias

ÍNDICE

Introducción	8
1. Marco Teórico	10
I. Literatura Infantil	10
I.I. Literatura Infantil, un concepto y una historia de cuentos	10
I.II. La pedagogía particular de la narrativa infantil	15
I.III. Escritura para niños, una odisea de los adultos	18
I.IV. Ekaré: una editorial venezolana dedicada a los niños	21
II. Contenidos de una serie de televisión infantil	23
II.I. La producción de contenidos televisivos	23
II.I.I. La televisión, géneros y formatos	23
II.I.II. El subgénero de la televisión infantil ligado a la ficción	23
II.II. Un formato para los niños	26
II.III. “Hay dos maneras de aprender a escribir TV: una es leer guiones y la otra escribiéndolos”	27
II.III.I. Los retos para escribir televisión	27
II.III.II. Claves en el libro álbum	29
II.III.III. El guion para televisión vs El guion cinematográfico	31
II.IV. Estructura del guion para TV	32
II.V. Adaptación	35

2. Marco Metodológico	40
I. Introducción	40
II. Objetivo General	41
III. Objetivos específicos	41
IV. La aventura de Leonarmundo	42
IV.I. Herramientas	42
IV.II. La Biblia del seriado	42
IV.IV. Titulación	44
IV.V. Investigación y escogencia de los cuentos	45
IV.VI. Guion piloto: “Niña Bonita”	46
IV.VI.I. Trazos del viaje	47
IV.VI.II. Arquetipos. Escribiendo los personajes	46
IV.VI.III. Etapas del viaje: Una aventura para niños	51
IV.VI.IV. Subtramas	56
3. La Biblia	57
I. Descripción de la serie	57
I.I. Ficha Técnica	57
II. Perfil de los personajes	58
II.I. Leonarmundo	58
II.II. Raúl	59
II.III. Linda	60

II.IV. Luz	60
II.V. Fer	61
II.VI. Otros personajes reales	62
II.VII. Otros personajes literarios	63
II.VII.I. “Niña Bonita”	63
II.VII.II. Otros cuentos	64
III. Planteamiento	66
IV. Episodios	67
IV.I. “Niña Bonita”	67
IV.II. “El Rey Mocho”	73
IV.III. “La noche de las estrellas”	75
IV.IV. “El sapo distraído”	79
IV.V. “Un pasito y otro pasito”	81
IV.VI. “Doña Eremita sobre ruedas”	86
IV.VII. “Coco y Pío”	87
IV.VIII. “Picuyó”	88
IV.IX. “Nozi. Madrina de Libros”	89
IV.X. “Un cuento para Sofía”	89
V. Escaletas	90
V.I. “Niña Bonita”	90
V.II. “El Rey Mocho”	96

V.III. “La noche de las estrellas”	102
4. Guion “Niña Bonita”	107
Conclusiones y recomendaciones	130
Fuentes bibliográficas	132
Anexos: Propuesta estética	136

INTRODUCCIÓN

Cada día cuando los venezolanos encienden la televisión inicia un proceso de zapping continuo entre los canales de televisión nacional que trae como consecuencia inmediata llegar a algún canal internacional – si se tiene acceso– ¿Será acaso que no existe un producto televisivo nacional que logre entretener a los venezolanos? Pero, si esto le pasa a los adultos ¿Qué queda para los niños?.

La protección legal de los niños y adolescentes consagrada en la Ley Orgánica para la Protección del Niño y el Adolescente y aplicada en los medios por medio de la Ley de Responsabilidad Social en Radio y Televisión sostiene horarios especiales para la transmisión de contenidos especiales para los niños, sin embargo, ¿Son lo suficientemente efectivos para crear y fomentar valores como la educación en la niñez venezolana? ¿La sensibilidad en las artes es verdaderamente eficaz como para promover las expresiones artísticas en los niños?

En un principio, el replanteamiento de los papeles de los medios de comunicación y la producción televisiva de contenidos para series infantiles, ha abierto un nuevo campo para el desarrollo de contenidos para niños, quienes, al divertirse con la producción local, mantendrían a los canales venezolanos dentro de sus opciones preferidas.

Leonarmundo busca la realización de un contenido audiovisual que, a partir de cada cuento previamente escrito dentro del catálogo EKARÉ, y en contraste con los conflictos personales de protagonistas creados para la serie, se desarrolle de una forma contemporánea la resolución de los dilemas que en su cotidianeidad sufren los niños. Para esto, la investigación sobre la realización de contenidos televisivos es indispensable a la hora de lograr efectividad en la transmisión de mensajes de valor, como la tolerancia, el respeto, la protección del ambiente, la diversidad, etc.

La definición de los conceptos sobre literatura infantil son el punto de ejecución del trabajo puesto que Leonarmundo necesitará de los cuentos para la superación de sus

conflictos, además de trazar las directrices para la escritura del guion, el cual por ser para niños tiene aspectos cruciales a considerar.

En este trabajo encontrará la biblia de la serie de televisión infantil *Leonarmundo*, con una serie de pistas claves para la posterior producción de la serie y además contiene el guion del capítulo piloto, titulado *Niña Bonita* de Ana María Machado, como el cuento en el que está basado.. También están las escaletas de los dos siguientes capítulos, los tratamientos del cuarto y quinto episodio, y las sinopsis del resto de los capítulos que comprenden a los diez episodios de la primera temporada de *Leonarmundo*.

1. MARCO TEÓRICO

*“A los niños se les puede hablar de casi todo,
pero es muy importante la forma en que uno se
expresa para que ellos te escuchen”*

Astrid Lindgren

I. LITERATURA INFANTIL

I.1: Literatura infantil, un concepto y una historia de cuentos.

La literatura escrita para los niños es aquella parte de la narrativa que se encarga de orientar al público infantil dentro de una historia, como dice Perry Nodelman (2009) en su libro *Las narrativas de los libros-álbum y el proyecto de la literatura infantil* “La literatura infantil puede ser mejor entendida como un conjunto de versiones adaptadas de las manifestaciones literarias dirigidas a los adultos” en donde “el adulto” es aquel que proporciona una visión de lo que en su criterio es la literatura dirigida a los niños. (p.18)

Es necesario plantear definiciones que abran el panorama frente a los retos que significa escribir para niños. La visión del niño y del adulto son inseparables y establecen retos para ambos, ya que al plantear su encuentro dentro de contextos actuales, donde la tecnología es accesible para los niños implican retos y riesgos para quienes pretenden escribir narraciones infantiles. Así lo explica Perry Nodelman (2009):

[La literatura infantil] les ofrece a los niños lo que los adultos piensan que les gustará y lo que los adultos quieren que ellos necesiten, pero lo hacen siempre para satisfacer necesidades de

los adultos en relación a los niños. Ofrece lo que presumiblemente les gusta a los niños, al describir personajes y contar historias que teóricamente complacen los deseos infantiles de poder e independencia. Cubre las necesidades reales de los adultos y las presuntas necesidades de los niños intentando colonizarlos: imaginando un niño lector ficticio como modelo a seguir por los niños lectores reales. (Nodelman, P. 2009. p.28)

Torben Weinreich explica que los escritores de este tipo de narraciones están basados en la falta de conocimientos y experiencias de los niños, por ende, los escritores tienden a usar lenguaje e ilustraciones que apoyen los contenidos, en una relación básica de significado - significante; esto trae consigo algunos problemas por lo directo del mensaje dirigido a los niños. “Básicamente, los escritores no adaptan porque los niños tienen otras experiencias y otro conocimiento, sino porque les falta experiencia y conocimiento” (Weinreich, T. c.p Nodelman, P. 2009. p.18)

Las convenciones de la literatura infantil se basan en función de las concepciones adultas de la infancia, las cuales se fusionan para producir un género en sí mismo, el cual concluye en la producción de contenidos infantiles sobre lo que creen los adultos que les gustará a los niños leer. La preocupación principal a la hora de escribir este tipo de literatura es el “valor y significado” de lo que es la niñez y cómo la entienden los adultos (Nodelman, P. 2009. p.23)

En contraste a las afirmaciones de Nodelman, Adriana Falcao explica en pocas palabras que los niños “Tienen un repertorio mínimo de palabras. Transforman esta limitación con virtud e ingenio, combinando las expresiones, poniendo los vocablos boca abajo. Los adultos acumulan sinónimos para huir de una palabra, los niños descubren otros significados antes de abandonar una palabra”. (Falcao, A. 2009. Laboratorio de Escritura. [Página web en línea]). Estas herramientas del lenguaje para la escritura para niños que Falcao señala, aun cuando no rechaza el valor y el significado que Nodelman reseña, ofrece una posibilidad de los niños frente a los adultos, donde son los niños quienes encauzan las historias y no los adultos en su relación con una idea de lo que es ser niño.

Una de las constantes en la literatura infantil son los valores transmitidos didácticamente a través de historias que atraen a los niños por el carácter de ficción de esta cuentística, en donde se le expone al lector más de lo que se le dice, ya que el escritor filtra la información y se crea una relación adulto (escritor) y el niño.

Entre los instrumentos ofrecidos a los lectores para desarrollar estas actitudes y valores [democracia, igualdad de derechos, autonomía y capacidad de relación personal] destacan especialmente tres: el desdramatizar los conflictos a través del humor, la imaginación creativa a través de la fantasía y el apoyo en el afecto personal del entorno. Con esos recursos, los personajes propuestos como modelos en la ficción debían implicarse activamente para resolver los problemas o disfrutar de la vida y tenían que ser capaces de explotar la transgresión de las normas de convivencia para calibrar su caducidad o los límites de su acierto, incluso en al seno familiar. (Colomer, T. 2010. p.61).

La literatura infantil tiene un apartado dentro de la narrativa, ya que se diferencia claramente de la literatura para adultos y tiene como característica la ficción: grandes aventuras y mundos irreales e increíbles, llenos de personajes irreales. Alba Revenga en una entrevista explica que “no hay nada que capte más la atención de un niño que un personaje que no tenga nada que ver con la realidad” (Revenga, A. Comunicación Personal, octubre 21, 2012). Este contraste establece un puente abierto entre ambas realidades, la del autor y la del niño, donde ambos causan un efecto en el otro. Dando luces a esto, Gianni Rodari (1973) explica que a través de “Las historias y de los procedimientos fantásticos que las producen, nosotros ayudamos a los niños a entrar en la realidad por la ventana, en vez de hacerlo por la puerta. Es más divertido y por lo tanto más útil” (p.18). Es decir que el adulto puede ser el facilitador de los conocimientos, de las historias, pero serán los niños mismos quienes, por medio de sus conocimientos y su atención, quienes elegirán el valor y el significado de los contenidos.

La literatura infantil es una verdadera historia de cuentos y cuentacuentos; en donde la dualidad y la complicidad entre el lector y el escritor borra la línea entre las distintas concepciones para dejar una sola: la de la aventura impredecible en donde niño y adulto están sumergidos. Se cree que los inicios de la literatura infantil data de cuatro mil años atrás, para luego ir evolucionando hasta los inicios del Renacimiento cuando la tradición oral de los cuentos se vuelve una tendencia desde el momento en el cual los niños se sienten atraídos por todas esas aventuras donde el bien vence al mal, logrando de esta manera rescatar las historias locales y del Medio Oriente. Así lo explican Romina Rossini y Dolores Calvo (s.f) quienes reseñan a Charles Perrault, un creador de historias para niños que se influenció de este zeitgeist o espíritu de la época y logró la escritura de cuentos infantiles trascendentales como “La Cenicienta” y “El Gato con Botas”. (Léeme un cuento. [Página web en línea]). La tradición de otrora de la Literatura de Cordel que data del Siglo XVII, permitió el comercio de pliegos con historias escritos en él, a un precio que hizo que estas historias fueran masificadas, y probablemente, hizo que más personas pudieran contarle a sus hijos la misma historia que otros padres narraban y así se popularizaron aquellas historias tradicionales.

[La literatura de cordel] Se trata de impresos *menores* por su número de páginas, precio, esmero e intención, destinados a un público de escaso poder adquisitivo y poco exigente desde el punto de vista estético. Los franceses hablaban de literatura de *colportage* (de buhonero) y España se usa la expresión *romances de ciego* que alude a sus difusores habituales. Si se llama *de cordel* es porque los pliegos o folletos se exponían colgados de un cordel a la puerta de las imprentas y otros establecimientos expendedores. (Mendoza, F. s.f. p.158)

John Rowe Townsend (1996) planteó dos orígenes de la literatura infantil; una primera de narraciones que leían el público infantil y juvenil, pero alejados de la cuentística y una segunda fuente: los cuentos que no fueron creados con la finalidad de ser para los niños. Es decir que los cuentos infantiles en muchos casos no fueron creados pensando en niños y que probablemente existieron narraciones a las que los niños y jóvenes recurrieron.

En muchos de los casos los niños desde el Renacimiento escuchaban todas las historias que sus mayores les contaban oralmente, de allí una tradición oral de cuentos, y más popular aún de cuentos para dormir. (c.p Rossini, R., Calvo, D. s.f. Léeme un cuento. [Página web en línea]).

La escritura infantil trajo en aquella época inconvenientes entre los conservadores y las instituciones, ya que se plantearon experiencias “inadecuadas” para los niños y fue dentro de estas implicaciones sociales donde poco a poco evolucionó la cuentística infantil a grandes narraciones, en su mayoría fábulas donde la transmisión de valores fueron la constante y que, por su carácter de fuente emisora de mensajes, se suscitaron conflictos contra los cuentos para niños.

Las mismas (narraciones literarias para niños) fueron atacadas por un crecido número de puritanos que las consideraban heréticas y corruptoras. Indudablemente, eran conscientes de que esas narraciones fantásticas e imaginativas o a veces licenciosas, llegaban de un modo o de otro a mano de los chicos. Y el resultado fue que las mismas historias circularon en ediciones baratas y clandestinas por todo ese ambiente y podían adquirirse por poco dinero de buhoneros y vendedores ambulantes (Rossini, R., Calvo, D. s.f. Léeme un cuento. [Página web en línea]).

¿Cuál es la apuesta entonces? ¿Será que escribir para niños con la finalidad de lograr reforzar todos sus conocimientos, o por otro lado se trata de motivar la creatividad en el niño? Tal vez debamos buscar alguna clase de orquestación entre la información importante y el estímulo a la creatividad y la incertidumbre; todo un desafío, como hechos dicho, para el adulto y el niño. En algunos casos ganará el niño y en otros el adulto, pero lo que se debe procurar es que la apuesta sea la comunión cómplice entre el escritor y el lector. Contextualizarse en tiempos actuales implica riesgos a la pérdida precoz de la infancia y en muchos casos la subestimación a ser creativo e imaginativo crean serios problemas a la hora de escribir para niños, pues si bien el adulto parte de su niño interno, tarde o temprano se enfrenta al niño que descubre como lector.

I.II: La pedagogía particular de la narrativa infantil

La educación a partir de narraciones de ficción hacen del proceso de la adquisición de conocimientos una experiencia agradable para los alumnos; esto porque a partir de la utilización de diferentes objetos y de ilustraciones estimulan el proceso cognitivo. Juan Amós Comenius (s.f) planteaba que “Si en alguna ocasión falta el original (la realidad), deben emplearse modelos o representaciones. Esto es, modelos o imágenes preparadas para la enseñanza” (c.p Martínez, E. s.f. Universidad de Huelva. Comenius. [Página web en línea])

Para la creación de ficción dentro de las narraciones dirigidas a los niños que necesitan procesos didácticos para lograr efectivamente el proceso educativo, esto se logra en el público infantil con las imágenes y todos aquellos recursos narrativos de lenguaje y definición de personajes y conflictos.

Aprender a leer y aprender a contar es la función para la que fue creada la escuela, pero algo está cambiando el panorama de los primeros libros que se ponen en manos de la infancia, fuera del contexto escolar, y reforzándolo desde el punto de vista visual, explorando a fondo las opciones que ofrece el lenguaje visual. (Durán, T. c.p Colomer, T. 2010. p.196)

La escuela es el centro de aprendizaje infantil, indudablemente de ahí los conceptos e ideas se desarrollan y resulta para los niños el proceso de fusión formativa y de diversión. Los recursos como los libros con ilustraciones motivan al afianzamiento de conocimientos. Por tratarse de niños, el contexto social donde se desenvuelven influencia la forma en cómo ellos van a recibir los conceptos e historias que los libros ofrecen.

Una vez que se han tratado los aspectos del lenguaje, que el aspecto sea “divertido” dependerá de la habilidad que tenga el lector para enfrentarse a lo inesperado. La percepción de lo incongruente como algo cómico está relacionada con un repertorio de expectativas sociales y culturales. Los niños

aprecian el humor cuando otros lo apreciaban (Arizpe, E. c.p Colomer, T. 2010. p.172)

Las experiencias de los niños frente a todas estimulaciones son el resultado de todos estos estímulos que buscan educar con historias e imágenes, en donde la imaginación del niño se activa frente a la propuesta del texto. Teresa Colomer (2010) explica que la imaginación tiene un carácter que pertenece a la “recepción cultural que directamente es creativa; la cual parece contribuir a la recuperación y preferencia actual por la solidez comprobada de lo clásico frente a la sensación de un mundo fluido y cambiante” (p.66) Durante la infancia los niños son educados para la sociedad, en donde las cuestiones creativas han de ser encauzadas para motivar conductas basadas en el cumplimiento de las pautas sociales; pero es durante esa etapa de la vida donde jugar se convierte en la forma de relacionarse con la realidad, y para jugar bien es posible que sea necesario tanto respetar las normas como romper esquemas.

La mente es una. Su creatividad se ha de cultivar en todas las direcciones. Las fábulas (escuchadas o inventadas) no son “todo” lo que sirve al niño. El uso libre de todas las posibilidades de la lengua no representa más que una de las direcciones en que puede expandirse. La imaginación del niño estimulada para inventar palabras aplicará sus instrumentos sobre todos los aspectos de su experiencia que desafíen su creatividad. Las fábulas sirven a las matemáticas como las matemáticas sirven a las fábulas. (Rodari, G. c.p Romero, J. 2003. p.4)

Enrique Martínez (s.f) en un resumen sobre la vida y obra de Comenius, reseña que en su propuesta pedagógica se explica lo referente a la importancia de la experiencia para explicar cómo los mensajes llegan a los niños a ser un conocimiento real, el cual se resume al “estímulo de oportunas experiencias suficientemente variadas y ricas y sentidas siempre como nuevas, incluso por quién la enseña”. (Universidad de Huelva. Comenius. [Página web en línea]).

Comenius (c.p.Martínez, E. s.f) proclama claramente que todos los hombres tienen una aptitud innata hacia el conocimiento y no lo restringe solamente a una elite o para algunos iluminados, así crea la concepción de una escuela popular de gran cubrimiento y a la que todos tengan acceso. El fin es lograr la paz mundial ya que consideraba que la educación es el camino más rápido para llegar a ella. (Universidad de Huelva. Comenius. [Página web en línea])

En esta referencia sobre la pedagogía de Comenius es importante recalcar que él mantenía que los procesos creativos son necesarios para lograr los procesos de aprendizaje. La narrativa infantil necesita de estos conceptos ya que el niño debe ampliar su creatividad a partir de la imaginación al entrar por medio de la lectura a las narraciones escritas para ellos, en algunos casos adaptadas al lenguaje audiovisual, en otros casos como lenguaje de signos y en otros oralmente. El maestro, para Gianni Rodari (1983), es esencial dentro de esta pedagogía, porque por ser adulto, el niño se compromete emocionalmente con la figura de autoridad, quien debe promover los aspectos del desarrollo creativo, así lo explica:

El maestro -según los miembros del Movimiento di Cooperazione Educativa- se transforma en un “animador”. En un promotor de la creatividad. Deja de ser un expendedor de ciencia bien condimentada (una cucharada al día); ya no es un domador de potros; ni un entrenador de focas. Ahora es un adulto que está con los niños para expresar lo mejor de sí mismo, para desarrollar también en sí mismo los hábitos de la creación, de la imaginación, del compromiso constructivo mediante una serie de actividades que merecen la misma importancia: la producción pictórica, plástica, dramática, musical, afectiva, moral (valores, normas de convivencia), cultural (científica, lingüística, sociológica), técnico-constructiva, lúdica, «sin que ninguna de ellas sea considerada como un mero entretenimiento, en comparación con otras tenidas como principales (Rodari, G. 1983. p. 97)

Por tratarse de niños, la temática más cercana es la familia. La literatura actual para niños y adultos según Antonio Orlando Rodríguez (s.f) aborda preponderantemente el tema familiar, porque se acerca “cada vez con mayor frecuencia, a las transformaciones que se han producido en el concepto de familia: desmitifica los cambios, presenta una amplia gama de organizaciones familiares y una visión crítica de sus funciones y relaciones” (Lectura y Vida. Revista Latinoamericana de Lectura. [Página web en línea]). Esto se traduce en la contribución que la literatura aporta en el respeto de valores venezolanos con la visión de promover el respeto y la tolerancia.

Actualmente, los autores de libros para niños y jóvenes plasman en sus obras la problemática de la estructura de la familia, y de la convivencia en su marco, como un fenómeno nada esquemático ni trivial, sino complejo, generador de satisfacciones y de álgidos conflictos. (Rodríguez, A. s.f. Lectura y Vida. Revista Latinoamericana de Lectura. [Página web en línea])

I.III: Escritura para niños, una odisea de los adultos

La legitimidad a la hora de escribir para niños está basada en los contenidos educativos que se propongan, ya que la narrativa infantil va a determinarse por la estructura formal que comunica valores y una estimulación de la creatividad con un fin específico en el desarrollo del niño. Para Comparato (2001) “Escribir para niños es un reto y una responsabilidad enorme, porque el niño es una especie de esponja que absorbe y asimila todo lo que tiene a mano. Es un trabajo de los más complejos que existen” (p.280) tanto que esta escritura debe estar acompañada por la asesoría de expertos en la temática infantil y cercanos a sus temas, como por ejemplo educadores y psicólogos.

El hecho de escribir para los niños es una cuestión que se considera fácil para algunos, no para otros; pero que en el fondo la calidad del trabajo está en los contenidos, ya que son lo suficientemente complejos. Lo importante es lograr lo planteado en el apartado número uno de este estudio: La visión del adulto de lo que cree que los niños entienden o ignoran.

La diferencia es que cualquier libro infantil o juvenil ha de ser juzgado por tres grupos de lectores -el de los niños, el de los educadores y el de los críticos- y por tanto, para clarificar el mérito de un libro no basta el asentimiento de uno de los grupos y es necesario sacar una especie de suma de las distintas opiniones. (Rodríguez, A. s.f. Lectura y Vida. Revista Latinoamericana de Lectura. [Página web en línea])

Comparato (2001) explica que el desafío está en prever que el niño tiene un desarrollo limitado de sus conocimientos “Un texto para niños debe partir de la base de querer enriquecer el universo del niño, de informarle; pero, eso sí, con la precaución de dejarlo libre para que saque sus propias conclusiones” (p.280) El mérito del que habla González es que a partir de esta información se logre una conversación entre el niño y los contenidos.

Gianni Rodari en el prólogo de su libro *La Gramática de la Fantasía* (1987) reseña sus previas investigaciones como docente, en donde experimentó cómo a los niños se les estimula a través de historias. “Les contaba, un poco por diversión y un poco por jugar, historias que no tenían nada que ver ni con la realidad ni con el sentido común, historias que inventaba sirviéndome de las “técnicas” promovidas y deprecadas por Bretón” (p.3) Rodari apela a la honestidad de los niños, quienes hacen cuestionamientos básicos pero válidos como “¿Cómo se inventa una historia?” producto de lo novedoso que les hace sentir cuentos fantásticos donde ellos se sumergen.

De algunos modos de inventar algunas historias para niños y de ayudar a los niños para que inventen sus propias historias: pero, ¿quién sabe cuántos otros modos o técnicas inventivas se pueden describir? Hablo solo de la invención por medio de las palabras (...) Las historias pueden tener un solo narrador o varios; pueden convertirse en teatro o guiñol de marionetas; convertirse en una tira cómica o en un film; se las puede grabar en una cinta y enviarlas a los amigos. Las historias podrían formar parte de

cualquier juego infantil..., pero de todo esto yo digo bien poco.
(Rodari, G. 1987. p.4)

A lo que refiere Rodari como “Tema fantástico” aplica al uso de las imágenes y el impacto que ellas logran, donde las similitudes llevan consigo palabras, las cuales están dentro de una red de significados y se aproximan a un movimiento y una evolución del contenido.

Dentro de la literatura infantil resalta la importancia del mensaje valorativo. La narración se concibe en los contenidos que no deben sobrevalorizar ningunos de los aspectos ni menospreciar la literatura por ser “para niños”. Alba Revenga explica que actualmente la escritura para niños no tiene la misma metodología que años atrás, debido a la hiperestimulación de todos los medios de comunicación y contenidos electrónicos. Estos han hecho que evolucionen todos los géneros y formatos, logrando segmentaciones muy específicas, lo que implica un cambio en los paradigmas y hace que inmediatamente el lenguaje sea más técnico, menos infantil y a su vez creativo. (Revenga, A. Comunicación Personal, octubre 21, 2012).

Las necesidades deben satisfacerse con las historias de acuerdo a la exigencia del público, en este caso el infantil. Es por esto que es necesario que el escritor sepa cómo aprende un niño según el contexto donde se desenvuelve. Quien escribe literatura infantil debe integrar sus inquietudes individuales con el entorno y sus individuos, es decir la sociedad. Dentro de la literatura infantil, los grados emocionales serán en muchos casos expresados con imágenes que hagan de sostén al conocimiento. Rodari (1987) explica que dentro del lenguaje narrativo las palabras evocarán, o no, significados según el estilo del vida del niño. “Los niños de la ciudad se ven casi obligados a hacer intervenir personajes desconocidos. Más afortunados, los niños del campo, no se ven obligados a referirse a un panadero cualquiera, sino que piensan inmediatamente en el panadero «Giuseppe»” (Rodari, G. 1987. p.16)

Alba Revenga señala que en relación al lenguaje es importante “enriquecer el lenguaje del niño ya que él comprende los contenidos que se les ofrecen, al tener cerca la posibilidad de la lectura”. El estilo es necesario para captar la atención de los niños y

facilitar que adopte para él lo que los personajes les expongan en cuestión de valores. (Revenga, A. Comunicación Personal, octubre 21, 2012).

Celia Turrión (2012) explica que el cambio de generaciones y la influencia en la percepción y la accesibilidad al arte se están transformando de modo que “formas artísticas como el cómic o el cine, las nuevas facilidades técnicas y una cultura con preponderancia de lo visual han contribuido a la introducción de la imagen en formas que solían constar únicamente de palabra escrita, como la novela”. Y además incluye en su ensayo Luces y sombras en la literatura digital para jóvenes, aspectos sobre el decorado físico de las narrativas e imágenes, donde la presencia de artefactos tecnológicos ya son parte esencial del mensaje a transmitir. (Turrión, C. 2012. Pez Linterna. Luces y sombras en la literatura digital para jóvenes. [Página web en línea]).

I.IV: Ekaré: una editorial venezolana dedicada a los niños

Carmen Diana Dearden (2010) cuenta que su idea de trabajar en una editorial nace en la ciudad de Nueva York cuando ella tenía 16 años, anhelando poder ser parte de alguna de esas editoriales de esa ciudad. Pero fue años después cuando comenzó a trabajar en las bibliotecas del Banco del Libro cuando puedo hacer el sueño realidad. En 1978 nace Ediciones Ekaré. Ekaré significa cuento o narración en lengua pemón.

Fue un proyecto del Banco del Libro, una institución venezolana dedicada a la lectura, y en 1978 decidió abrir un pequeño proyecto editorial, el cual fue creciendo de una manera más rápida de la que se tenía pensada y el nuevo proyecto que se llamó Ediciones Ekaré y el Banco del Libro comenzaron a competir entre sí, por lo tanto, Ediciones Ekaré se dedicó a la edición de libros y el Banco del Libro siguió haciendo promoción de la lectura. (Larragibel, P. 2012. YouTube. Librerías Calamo. [Página web en línea])

Pablo Larragibel (2012) editor de Ekaré, explica que “La idea principal de la editorial fue hacer libros que representaran la realidad de una manera más amable la realidad del lector venezolano” ya que Ekaré se centró en la edición de cuentos dentro del

contexto del país, es decir, no más cuentos donde la navidad tuviera nieve, por ejemplo. Dearden, la presidenta de Ekaré tenía la intención fue hacer de Ekaré la mejor editorial infantil de Venezuela. El primer libro “*El rabipelado burlado*” salió con dificultades, el segundo *El cocuyo y la mora* fue traducido al japonés, pero cuando el tercer libro *La calle es libre* fue traducido en nueve idiomas, ahí supimos que íbamos por buen camino” (Dearden, C. 2010. YouTube. Éxito Venezolano. [Página web en línea]).

“El buen sabor de boca que nos llevamos es importante y si hay conclusiones, por pequeñas que sean, ya hay una fantástica” así concibe la literatura Pablo Larragibel, quien señala que actualmente Ekaré tiene un cincuenta y cinco por ciento de piezas literarias para niños originales y el resto son cuentos de trascendencia internacional (2012. YouTube. Librerías Calamo [Página web en línea]).

Actualmente Ekaré tiene su sello editorial en más de cuarenta y siete libros, dos de sus colecciones más importantes son *Ponte Poronte* y *Así vivimos*. Las piezas de literatura infantil son en su mayoría de venezolanos, pero también comprenden a otros títulos de reconocimiento internacional como *Margarita* de Rubén Darío. Sus ilustradores y autores se mueven entre las temáticas más álgidas como el del cuento *La Calle es Libre* de Kurusa o *La Composición* de Skármeta, o tan sencillos como *El Sapo distraído* de Javier Rondón.

Una de las características más evidentes de esta editorial venezolana de relevancia mundial en el área infantil, es el sutil uso del libro álbum, donde las visuales estéticas de los cuentos de Ekaré son esenciales. Todas las ilustraciones son delicadamente hechas con una línea común entre todas las colecciones de cuentos de la editorial. Ese “sabor de boca” del que habla Pablo Larragibel el catálogo de Ekaré es potencialmente adaptable a un nuevo formato como lo es la televisión.

Si bien la idea de contar con los cuentos de Ekaré para un seriado implicaría recursos y esfuerzos destinados a la negociación de derechos de autor, bajo el carácter de trabajo de grado que tiene esta investigación, la editorial permite el desarrollo del guion sin el trámite legal de derechos de autor (Goitia, A. Octubre 24. 2012. Comunicación personal).

II. CONTENIDOS PARA UNA SERIE DE TELEVISIÓN INFANTIL

II.1: La producción de contenidos televisivos

II.1.1: La televisión, géneros y formatos

Producir contenidos televisivos necesita el principio de emprendimiento de proyectos dirigidos a este medio. Lo primordial es identificar el género del contenido y bajo qué formato ha de desarrollarse. Ignacio López Vigil (2000) define al género como el “origen” según su raíz griega, es decir “las características generales del programa” Mientras que el formato es la forma que tiene todo el contenido. “Los géneros, entonces, son los modelos abstractos. Los formatos, los moldes concretos de realización” (c.p. Carrasco, A. 2010. MHCJ. Teleseries: géneros y formatos. [Página web en línea]).

II.1.1.I: El subgénero de la televisión infantil ligado a la ficción

El género de la ficción es aquella donde existen elementos irreales que forman parte de la historia y el público la cree verdadera por el momento en el que está siendo espectador del programa; así lo explica Manuel Palacios Arranz “es el modo de presentar una historia inventada de forma que el público llegue a creerla o sentirla como una verdad momentánea”, el cual se puede definir en tres palabras “pacto con el espectador” (c.p Carrasco, A. 2010. MHCJ. Teleseries: géneros y formatos. [Página web en línea]).

La ficción es entonces un “Género televisivo destinado al entretenimiento de las audiencias a través de la narración de relatos inventados, cuya distribución enlatada posibilita su programación en muy diversas franjas horarias de la parrilla” (Carrasco, A. 2010. MHCJ. Teleseries: géneros y formatos. [Página web en línea]). Este género se logra a partir de un guion que experimente con elementos y se concentre en apartarse de la

realidad, a veces con más fuerza y en otras ocasiones solo con pequeños toques de magia dentro de la historia.

En la televisión infantil el género ficcional es el elemento más común ya que para los niños “no hay nada más fantástico que un personaje que no tenga nada que ver con la realidad” tal como Alba Revenga lo señala, por el hecho de que la imaginación de los niños va más allá de la realidad de los adultos. A partir de esta idea es oportuno catalogar a la televisión dirigida a niños dentro de un subgénero de características propias, basado en la ficción pero con propias a las que validen argumentos sobre la realización y desarrollo del subgénero como uno independiente. (Comunicación Personal, octubre 21, 2012)

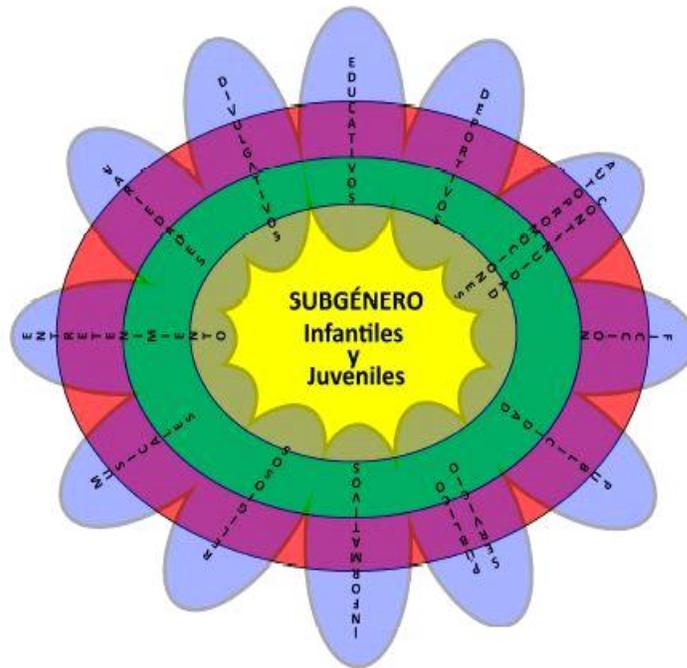
El mundo de los subgéneros dentro de lo complejo que resulta definir un género, hace que la catalogación de la televisión dirigida a niños suponga referencias más puntuales y complejas y probablemente surjan hibridaciones de géneros que resulten en una efectiva comunicación e mensajes dirigidos a niños por medio de la televisión.

Quando se hace mención al género infantil y juvenil debemos tener en cuenta que éste participa de más de un formato; por ello el criterio para clasificar a este género es de tipo temático y atiende sobre todo a la audiencia a la que va destinado, esto es lo que hace que no sea incompatible con otros géneros y formatos. (Melgarejo, I. Rodríguez, M. 2012, p. 52)

Jaime Barroso señala que el subgénero infantil tiene una estructura y una temática que hace que el mensaje que se quiere transmitir está orientado a atraer especial interés en los niños y jóvenes pero que “no es posible determinar un estilo o técnica específica de la realización para los programas infantiles y juveniles, ni tan siquiera el socorrido recurso del realismo fantástico” todo esto con ocasión a que en el paso del tiempo las audiencias muestran que los jóvenes prefieren ver programación para adultos y probablemente la línea formal de estructuras para escritura para jóvenes, por lo menos, es cada vez más borrosa. (c.p Melgarejo, I., Rodríguez, M. 2012. p.52)

Los contenidos para la televisión infantil tienen un objetivo basado en la creación de una temática que atrape al espectador, donde él se pueda sentir cómodo y relacione

aspectos de la vida cotidiana con los recursos que la televisión como medio ofrece y que lo define María del Mar Rodríguez e Irene Melgarejo (2012) como la televisión de “canales politemáticos” como género creador de mensajes efectivos en el contexto de hiperestimulación que actualmente los niños reciben. (p.62)



(Melgarejo, I., Rodríguez, M. 2012. p.56)

“La ficción en televisión ha alcanzado la madurez como sistema narrativo propio y su calidad es comparable al cine donde obviamente hay diferentes niveles de calidad como en todas las artes” señala Lorenzo Vilches en el prólogo de su libro Taller de Escritura para cine (1999).

Ángel Carrasco Campos (2010) define la serie de televisión como “la narración seriada de diferentes relatos de ficción, fragmentados en diferentes capítulos. Se trata de un producto televisivo de gran complejidad y heterogeneidad por acoger diferentes formas de estructura narrativa, estrategias de producción y recursos estéticos”. Generalmente tienen una duración de veintidós minutos con dos negros en el caso de las series infantiles o sitcoms o en el caso de seriados para adultos de cuarenta y cuatro minutos con tres o cuatro negros (MHCJ. Teleseries: géneros y formatos. [Página web en línea]).

Nunca hasta ahora en la televisión hubo mayor armonía entre un discurso programático multifragmentado, continuo e ininterrumpido –homogeneizador de todos los microdiscursos- y unos segmentos (los programas, los géneros) que en su propia naturaleza híbrida reflejan la diversidad y la heterogeneidad en la unidad. (Barroso, J. 1996, c.p. Melgarejo, I. Rodríguez, M. 2012. p.49).

Las estructuras en la televisión están determinadas a la forma que cada programa tenga, y así se concibe la grilla de cada canal, en donde se estudia el mercado en donde la audiencia, en este caso la infantil responde a la “fórmula del éxito de la serie, qué poética se puede transmitir en la escritura de ritmo diario” (Vilches, L, 1999. p.13). Es decir que, dentro del formato *macro* de la serie de televisión existe el formato de la serie como tal. El *cómo* se va a contar la historia: la línea estructural que asumirá el guionista. Madeline DiMaggio (1992) explica que el formato es la estructura que asume la serie semanalmente, “Cada serie gira en torno a un formato basado en la continuidad. Es aquí donde los guionistas clarifican y concentran su visión – lo que se debe y no se debe hacer con la serie.” (p.202)

El formato que se definió como *micro* en las series de televisión para niños es uno donde la simplicidad es la característica primordial, pero con la carga necesaria para que el niño se sienta atraído. La mayoría de las veces esto se logra en episodios independientes,

los cuales son anunciados con títulos al inicio del programa y donde el guionista presenta los conflictos que se resolverán en los siguientes veintidós minutos.

II.III: “Hay dos maneras de aprender a escribir TV: Una es leer guiones y la otra escribirlos”

Jean Claude Carrière (1992) en su libro *Práctica del guion cinematográfico* explica que escribir guiones es un trabajo efímero y que a su vez trasciende “El guion es un estado transitorio, de una forma pasajera destinada a metamorfosearse y a desaparecer como la oruga que se convierte en mariposa (...) Objeto efímero: no está destinado para durar, sino para desaparecer para convertirse en otra cosa” (p.13)

Escribir es mucho más que escribir. En todo caso, es escribir de otro modo; con miradas y silencios, con movimientos e inmovilidades, con conjuntos increíblemente complejos de imágenes y de sonidos, que pueden tener mil relaciones entre sí (...) que se entremezclan, que a veces incluso se rechazan, que hacen surgir cosas invisibles. (Carrière, J. 1991. p.14)

Los guiones deben tener una concentración de elementos con un centro conflictivo que cree una historia atractiva. Frank Baiz (s.f) en *Claves para la escritura de un buen guion* define a la historia como “un encadenamiento lógico y causal de acontecimientos que, en la realidad, aparecen vinculados, cuando mucho, por una lógica y una causalidad precarias e inestables” (p. 7) En donde el guionista trabaja para transformar la realidad y hacerla comprensible.

II. III. I: Los retos de escribir para televisión

“La televisión se basa en el ‘gancho’. Su único objetivo es enganchar al público y conseguir que no cambien de canal” Así lo describe en pocas palabras Madeline DiMaggio en su libro *Escribir para televisión* (1992. p.61) quien coloca sus argumentos en

la producción de contenidos que han de ser lucrativos para un medio de producción como lo es la televisión. Las historias que han de ser contadas en la televisión deben ser lucrativas, ya que la programación es el motor de los ingresos de una planta televisiva.

Dentro de estos retos DiMaggio (1992) define unos ganchos comerciales para lograr que el público entre en la historia y sea potencialmente exitosa una serie para televisión. Estos ganchos son: *Engarzar al público* “El objetivo primordial de la televisión es enganchar bien al público y mantenerlo viéndola [serie de televisión]” (p.62) *Plantear el conflicto* rápidamente para hacer buen uso del tiempo limitado del episodio, en donde la trama atrapa a la audiencia. *Un protagonista principal que atraiga al público* es “La figura estelar es fundamental para desarrollar la acción en su guion (...) El protagonista es lo primero” (p.62) *Compromiso personal para la figura estelar*: El protagonista que coloca en juego algo personalísimo de él, lo cual compromete al personaje y al público “He descubierto que es un mecanismo sorprendente [el compromiso personal] para atraer la atención del productor y asegurar la venta” (p.63) *Cambios imprevistos en la trama* son necesarios ya que existe una predictibilidad en la televisión “cuantos más intrínquilos [complicaciones inesperadas] haya en el argumento, más efectivo será su poder de atracción” (p.66) *Un buen relato complementario*: Tener una buena trama secundaria que le aporte enriquecimiento dramático a la historia. Este relato es “un mecanismo que ‘se desliza’ o surge en cualquier punto del argumento. Pueden ser cómicos o dramáticos y siempre abren una puerta en la vida privada del personaje” (p.67) *Finales de actos consistentes*: “Absolutamente todo en la televisión está en función del acto final. *Cuanto más consistente sea este, mayor éxito tendrá* [aún más si se trata del público infantil]” (p.68)

Dentro de todos los parámetros que debe cumplir el guionista para la creación de buenas historias para televisión, resalta la limitación del tiempo que éste debe invertir para el desarrollo de una historia, procurando velar por el entretenimiento de la audiencia. Doc Comparato (2001) concibe que la acción dramática “tiene que pasar por las líneas de fuerza: presentación del conflicto, nudo y solución” (p.25) en donde estas acciones representadas por el conflicto tienen las características de correspondencia, motivación y

estructura; es decir la voluntad del personaje y cómo soluciona el problema central. (Doc Comparato, El Guion. Arte y técnica de escribir para cine y televisión 2001)

Escribir para televisión y en especial para niños que van a ver historias en televisión, es uno de los retos más difíciles para un guionista, ya que este tipo de público es uno de los más exigentes y rechazan contenidos que los hagan sentir menospreciados por su condición de ser niños. Así lo explica Doc Comparato (2001), quien sostiene que trabajar para los niños es “un desafío y enorme responsabilidad” (p.125) porque son ellos quienes asimilan cada uno de los mensajes que la acción dramática expone.

El jugar, para un chico, es una actividad en la cual invierte gran cantidad de emoción, estableciendo vínculos entre la realidad y lo imaginario: el jugar en la criatura está determinado por el deseo de ser adulto. Sin embargo, los niños distinguen perfectamente lo imaginario de la realidad, y aprecian relacionar sus objetos a las cosas del mundo real. Es esto lo que diferencia el jugar infantil del fantasear adulto, ya que los adultos juegan" (fantasean) para escapar de la realidad. (Comparato, D. 2001 p.18)

II.III.II: Claves en el libro álbum

Dentro de la búsqueda de pistas para la escritura efectiva de guiones para contenidos infantiles la obtención de un criterio de adaptación del libro álbum abre posibilidades interesantes. María Nikolajeva (s.f) señala que los libros álbum son un instrumento dentro de la literatura infantil controversial con gran poder. “Los libros-álbum tienen un gran potencial para subvertir el poder adulto y cuestionar lo establecido” (c.p Colomer, T. 2010. p.34.)

Los creadores de los libros álbum no pueden cuestionar completamente su propia posición de adultos, ni permitir que sus personajes derroquen definitivamente el poder adulto. Por esto, los autores siempre enfrentan el dilema de las dos metas opuestas inherentes a la literatura infantil, darle poder al niño

por un lado, y socializarlo por el otro. (Nikolajeva, M. s.f. c.p Colomer, T. 2010. p.34)

Si se establece que lo que define Nikolajeva como “autores” son guionistas, los retos para escribir guiones audiovisuales dirigidos a niños son prácticamente los mismos, donde los libros álbum abren el abanico de posibilidades adaptativas necesarias para los adultos que escriben para niños. Perry Nodelman (2009) en relación a esto explica que “incluso los textos que apoyan más radicalmente el disfrute de la anarquía infantil están, sin embargo, implicados en sistemas culturales adultos” (c.p. Colomer, T. 2010. p.31). Entonces ¿Cómo plantea un adulto la escritura de un guion para niños? Los retos de la cognición y la connotación son esenciales para lograr la efectividad que se busca. “La psicología cognitiva trata sobre la manera en que la experiencia y el conocimiento humano son organizados y guardados en esquemas mentales. Estos esquemas garantizan que podamos recordar y activar conocimientos cuando los necesitemos” (Mjor, I. s.f. c.p Colomer, T. 2010. p.177)

Es decir, que los adultos guionistas deben remontarse a sus experiencias en la infancia y a su vez captar la atención de los niños a partir de connotaciones cercanas para el público objetivo, en donde la estructura es básica para la comprensión. Ingeborg Mjor (s.f) plantea cinco modelos para la organización de la estructura: clasificaciones, guiones, escenas, cuentos y emociones y género.

Las *clasificaciones* se refieren a las tipologías. En lo que refiere a la comprensión de literatura y cine, resaltaré los *estereotipos* como una dimensión importante de la clasificación, estos juegan un importante papel con respecto a la manera en que nos relacionamos con la información, especialmente con nuestras tempranas reacciones. Un *guion* organiza secuencias de acciones cotidianas (...) Sabemos cómo y en qué orden comportarnos en diferentes situaciones. Las *escenas* organizan nuestras experiencias topológicas de distintos lugares. Sabemos qué cosas esperamos encontrar en un parque. (...) El esquema del *cuento* es un esquema narrativo, una estructura mental basada en nuestras expectativas de cómo están conformados los

cuentos, en el que se ve reflejada la regularidad de nuestras experiencias narrativas. (Mjor, I. s.f. c.p. Colomer, T. p. 177)

Estas herramientas que Mjor plantea definen elementos sencillos y prácticos para que las historias sean comprendidas por los niños y en un primer momento concebidas por un adulto. En relación con la connotación, Mjor (s.f) cita el trabajo de Barthes y a su “afirmación de que las connotaciones no son primordialmente individuales sino significados compartidos culturalmente” (c.p Colomer, T. 2010. p.179) a los que Barthes llama *mitos* y que evocan ideologías, adaptables a la actualidad y los medios masificados. A su vez Barthes señala a los objetos “como inductores de ideas”

Barthes señala lo que él llama *fotogenia*, es decir, los diferentes modos del estilo y técnica visual: ‘el enmarcado, la distancia, la luz, el foco, la velocidad’ (Barthes, 1977^a:33) Modos como estos le añaden significado al nivel denotativo y ejercen influencia sobre la manera en que experimentamos lo que una fotografía realmente comunica” (Mjor, I. s.f. c.p. Colomer, T. 2010. p.179)

La comunicación visual emplea elementos atractivos para cualquier formato, aún más cuando los receptores de los contenidos son niños.

II.III.III: El guion para televisión vs. El guion cinematográfico

Las historias escritas para el cine se diferencian a las que son escritas para la televisión en su público objetivo y sus necesidades, ya que son distintas las que se satisfacen frente a una película y las de series para televisión, los cuales son factores determinan la producción de ambos productos audiovisuales. Ángela Armero (2011), guionista española de la serie “Hospital Central” y de la película “El diario de Carlota” explica que “el guion en televisión tiene una respuesta inmediata por la audiencia. En cambio, en el cine más o puede que ni se produzca” (YouTube. Instituto Tracor [Página web en línea]). Los medios de producción se centran en audiencias diferentes, ya que en la televisión el fin es la creación de un público fiel a la historia.

Para escribir una serie tienes que ser fiel a los personajes, al tono de la serie y debes incrustar historias interesantes en lo que refiere a la serie (...) La gente vuelve a ver una serie porque sabe que le gusta, entonces tú tienes que ofrecerle a la gente otro episodio que a la gente siga gustándole. En el cine no estás tan preocupado con la duración ni innovarlo porque es como una obra cerrada. (Armero, A. 2011. YouTube. Instituto Tracor. [Página web en línea])

Arnoldo Tauler (2009) señala que la realización de guiones televisivos es más dinámica que la escritura de productos cinematográficos, ya que después de que se escribe el guion de un episodio para serie de televisión, inmediatamente se inicia la escritura del siguiente episodio y así sucesivamente en cada temporada. En cambio cuando se escribe para cine, se narra la historia, se crea su ambiente y en fin termina en un guion definitivo y único. “La TV es una devoradora de programas (...) Casi no hay pausas por lo que las reglas del cine son ineludibles, aquí aunque no se obvian, se modifican y se expresan a conveniencia” (p.51) Debido al formato que demanda el seriado televisivo, puede diferenciarse aún más la televisión con el cine, ya que la etapa de escritura de diálogos demanda mayor porcentaje del tiempo mientras que en el cine las imágenes son primordiales por encima de la palabra.

II.IV. Estructura del guion para TV

Lo primero que el guionista debe tener clara es la idea que desarrollará, la cual debe constar de los aspectos básicos que el público objetivo demande. En el caso de los niños, Doc Comparato (2001) sugiere que para el niño, el juego es un puente hacia la realidad y a partir de esto el guionista debe concentrar toda su creatividad en la producción de un guion que el niño considerará atractivo. En pocas palabras, se trata de buscar una idea con la cual, el niño, simple y llanamente pueda jugar. (p.18)

Madeline DiMaggio (1992) señala que los guionistas al tener su planteamiento claro, en este caso en una historia para televisión dirigida a los niños, y utilizar cuatro

herramientas: la escenografía, la narrativa y el diálogo que resulta en un producto final: la escena. (p.29)

La escenografía, tal como la define DiMaggio (1992), está determinada a cómo el guionista pinta los espacios físicos en donde el personaje se desarrolla “Los buenos guionistas utilizan escenarios interesantes y originales. Aportan los mejores elementos visuales al guion” (p.29). Al hablar de narrativa infantil, una de los primeros recursos que se utilizan como soporte es la literatura infantil

La historia de los contenidos en televisión está íntimamente ligada a la literatura, pues de ella se han tomado multitud de obras para adaptarlas y recrearlas a este medio, tanto así que los géneros han sido trasladados de uno a otro medio, ya que como bien apuntan los teóricos Ariel Dorfman y Armand Mattelart (1972) los niños crecen influenciados por una “literatura infantil y por las representaciones colectivas que la producen” (Melgarejo, I. Rodríguez, M. 2012. p.47)

La narrativa se define en una palabra: describir. Madeline DiMaggio (1992) señala en su libro *Escribir para TV* que esta narrativa se resume en escoger las palabras correctas que logren describir, es decir, escoger las mejores palabras que logren explicar la historia y se demuestren las intenciones y sensaciones del personaje “Una narrativa efectiva puede implicar la disposición, el tono y la textura del guion. No solo introduce a la audiencia en el tema sino que le dice de qué va la historia” (p.32) Una narrativa dirigida a niños se concentra en utilizar un lenguaje sencillo pero sin subestimar la condición del niño, en donde el ritmo es una de las intenciones principales del guionista. El lenguaje narrativo dirigido a niños debe estar especialmente pensado en las demandas actuales debido al avance de las comunicaciones, el cual desarrolla contenidos estratégicos para el público infantil, con énfasis especial en el ritmo que tenga la historia y las peripecias presentadas por los personajes (Quintero, A. Comunicación personal. Enero, 14. 2012).

La buena narrativa es la que hace la imagen viva (...) La narrativa revela el personaje. En pantalla la única manera de

mostrar lo que piensan los personajes es por lo que hacen, dicen y, en algunos casos por lo que no hacen (...) Las acciones dicen más que las palabras. (DiMaggio, M. 1992. p.30)

La disposición, el tono y la textura aportan los elementos claves dentro de un guion. La disposición de los elementos en la estructura ofrece el grado de fuerza y de exposición del conflicto, donde el tono coloca el énfasis que el producto audiovisual necesita con la textura que las descripciones y diálogos ofrecerán luego de pulir y decidir cuánto es necesario en la propuesta argumental. Escribir para televisión supone la utilización de diálogos fusionados con la imagen, estos diálogos son importantes ya que es la expresión verbal de los personajes. Doc Comparato lo describe como “el cuerpo de comunicación del guion, y es usado para caracterizar los personajes, para dar informaciones sobre la historia y también, para hacer avanzar nuestra historia” (p.92) quien también incluye a la música como parte de esta comunicación entre los personajes, al igual que los silencios, ya que aportan a la acción informaciones al público. En el caso de los diálogos escritos para niños sucede lo mismo que con la narrativa, la sonoridad y la contextualización del tiempo en el cual se desarrolla la historia determinan cómo se escribirán los diálogos; siempre y cuando sean con un lenguaje sencillo y que no subestime al niño.

Los niveles del diálogo van desde la parte literal hasta los subtextos que el mensaje hablado quiere comunicar. Madeline DiMaggio (1992) señala que “un buen diálogo funciona a dos niveles: lo que se dice y lo que es realidad se quiere decir, o subtexto. Los humanos generalizamos con las cosas, no vamos al grano” (p.35).

La escena es el trabajo orquestado de estos elementos, que en conjunto se logra una escena que en sí es una de las herramientas más poderosas que tiene el guionista a la hora de escribir. La escena no es más que la unidad de acción que le sirve al guion para evolucionar, el cual establece lugar y tiempo, la colocación de la cámara y el escenario, además del momento del día.

Cada escena debe mover el argumento hacia adelante y avanzar la trama. Si la escena no muestra información nueva e importante sobre la historia, ésta no pertenece al guion, por muy

bien escrita que esté. La escena debe ayudar al material en conjunto. Es una integral de la continuidad de la historia (Di Maggio, M. 1992. p.46)

Los desafíos que presenta cada escena están en poder lograr acción dramática real y convincente, en donde todos los elementos realmente logren el discurso audiovisual televisivo planteado para una serie de televisión, aún más para una de género infantil. El mensaje debe ser la columna vertebral, pero si los elementos técnicos no logran materializarlo por un mal encuadre, mal sonido o sin ninguna orquestación ¿Llegará el contenido de manera efectiva al público?. Teresa Colomer (2010) en su ensayo *Álbumes ilustrados y cambio de valores en el cambio de siglo* explica que la literatura infantil actualmente busca la protección infantil y define dos líneas de producción *La nostalgia de la vuelta al orden y la tradición* y una segunda que nomina como *La conciencia social de que es urgente armar sentimentalmente y emotivamente a la propia infancia*. (p.65)

La producción actual se halla presidida por la vuelta hacia obras y formas que han probado eficacia en el pasado: la reedición de títulos clásicos, uso de pautas literarias folclóricas, alusiones intertextuales, e incluso una gran calidad de edición. (...) La tristeza o la depresión invaden la producción infantil en un nuevo tipo de ruptura de tabúes temáticos. La profundidad de la nostalgia e inseguridad adulta conlleva a la contradicción de intentar que los niños actuales aprendan, también todo aquello que no hacen sus adultos. (Colomer, T. 2010. p.65)

Todo esto implica que la producción infantil de la actualidad debe considerar lo que la literatura ha estado aplicando: proporcionar elementos útiles a los tiempos actuales a los niños y a su vez rescatar las raíces de las tradiciones que al fin y al cabo evidencian al adulto que actualmente es el escritor de todos estos contenidos dirigidos a la infancia.

II.V Adaptación

Comparato en su texto *El Guion, arte y técnica de la escritura para cine y televisión* (2001) explica que la adaptación de contenidos resulta un reto en la conservación de la

esencia de los contenidos. “La adaptación es una transcripción de lenguaje que altera el soporte lingüístico utilizado para contar la historia. Esto equivale a transubstanciar, o sea, transformar la substancia, ya que una obra es la expresión de un lenguaje” (p.276).

La limitación creativa para el autor viene casada con el concepto de la adaptación, ya que es necesario mantener la idea principal y las bases creativas que esta contiene.

La adaptación requiere una transfiguración de términos semánticos y que adaptar no sólo es realizar una traslación de contenidos, sino que implica la elaboración de una nueva estructura comunicativa. Razones por las que, además de la teoría aplicada en cada modelo analizado, y la distribución de las categorías narratológicas en el texto y el filme, también he agregado en algunos capítulos un núcleo interpretativo, mayoritariamente enfocado a alguna característica cinematográfica, que complementa la parte conceptual de la obra literaria y el filme. (Restom, M. 2003 p. 12)

Marcela Restom (2003) señala que “Aunque la palabra y la imagen no sean equivalentes” (p.12) en el momento de la adaptación a un sistema de lenguaje cinematográfico deben considerarse los efectos producidos en todo el sistema audiovisual planteado. Para la definición de algunos modelos de adaptación Restom reseña los que Christian Metz propone “la recepción, las estructuras narrativas, los rasgos visuales y los sonoros, el sistema cinematográfico y sus connotaciones simbólicas” (c.p Alonso, A. 1997. c.p Restom, M. 2003. p.12)

Doc Comparato (2001) divide en grados de adaptación con respecto al aprovechamiento del tema:

Adaptación propiamente dicha: Mantiene la fidelidad con el texto original, los cambios van más hacia la forma y la propuesta estética que hacia el fondo y lo que el autor original planteó. “Se debe tener en cuenta que este tipo de trabajo no es una mera ilustración audiovisual, sino que traspasa los límites de la fidelidad hasta conseguir un guión correcto y

eficaz” (p.277). Comparato (2001) cita a Susso d’Amico: “La mejor manera en que el adaptador puede ser fiel a una obra, es serle totalmente infiel” (p.277)

Basado en: “Se exige que la historia se mantenga íntegra (aunque se cambie el final). Podemos modificar los nombres de los personajes y algunas situaciones; y aunque la fidelidad con el original es menor, éste debe poder ser reconocido” (Comparato, D. 2001. p. 277) Es decir, que la idea principal del autor es respetada, pero cada uno de los elementos podrán ser una herramienta distinta que permitirá dejar un mensaje diferente al que el autor original planteó.

Inspirado en: Doc Comparato (2001) explica que la adaptación de este tipo de adaptación es en realidad una idea la que se toma como punto de partida y de donde se sacan nuevas formas y fondos para la ejecución de una nueva idea. (p.277)

Recreación: Solo se considera el plot de la historia. “Cambia los personajes, desplaza la historia a otro tiempo y espacio, y crea una nueva estructura” explica Comparato (2001) en relación a la recreación como un grado de adaptación mucho más sutil, donde lo único que se conoce de la obra fielmente es el punto de acción. (p.277)

Adaptación libre: “Es un trabajo muy cercano a la adaptación propiamente dicha. No hay cambio en la historia, de tiempo, de localizaciones ni de personajes. Consiste en enfatizar tan solo uno de los aspectos dramáticos de la obra, creando una nueva estructura” (p.277) La adaptación libre es en sí cuando el guionista toma la obra original y le da una nueva visión o enfoque al texto, el guionista es libre de que el contenido tenga un nuevo camino para su entendimiento. (Comparato, D. 2001. p. 277)

La adaptación de cuentos, según Doc Comparato (2001) para el lenguaje audiovisual debe tener consigo una serie de ampliaciones en el conflicto principal, ya que los cuentos solo tienen un plot dramático que llevarán a la historia a tener el fin deseado, pero a la hora de que el guionista adapte, debe considerar ese plot pero también tensión dramática, movimiento de los personajes y sus arcos (p. 278)

Dado que la característica básica del cuento es la síntesis, uno solo de sus párrafos puede contener material suficiente para el

desarrollo de todo un plot. Por lo tanto, cuando adaptamos un cuento, nos encontramos con un material básico enormemente condensado a partir del cual debe construirse lo demás: diálogo, acción dramática, personajes, plots, etc. Todo esto se debe hacer con mucho cuidado para mantener el espíritu de la obra. Aunque el guionista sea libre de agregar o cambiar algunos aspectos funcionales, las características básicas tienen que mantenerse porque se deben reconocer la obra y su atmósfera. (Comparato, D. 2001, p.278)

Para el guionista debe ser esencial no desvirtuar la obra al tratarse de historias sencillas como las que se exponen en cuentos, ya que la adaptación de estos persigue mantener la narrativa que allí se expone de una manera más rica de leer y plantear en lenguaje audiovisual, donde los personajes se muevan entre los mundos amplios que el cine ofrece. Sobre esto Marcela Restom (2003) en su trabajo *Hacia una teoría de la adaptación. Cinco modelos narrativos latinoamericanos*, explica que los guionistas deben “atravesar un distanciamiento del código literario para crear su trama y también debe huir de la presencia del autor. La elaboración del guión adaptado, no es únicamente reescritura sino interpretación, sus habilidades como lector le permiten recrear la obra primigenia” (p.16)

La trama que ha de ser adaptada debe tener una enunciación, tal como lo señala Marcela Restom (2003) cuando cita a Brian McFarlane (1996) y la diferenciación que hace en relación a los códigos en relación al orden y la percepción en relación al contenido original y el adaptado (p.28)

1. Aquellos elementos de la novela original que son transferibles porque no están anclados a ningún sistema semiótico y que son esencialmente narrativos.
2. Aquellos elementos que se manifiestan a través del sistema semiótico y que tienen que ver mayoritariamente con el proceso de adaptación y que se manifiestan como enunciación. (Farlane, B. 1996. c.p. Restom, M. 2003. p.28)

Cada elemento estuvo, está y estará orquestado de tal manera que lo esencial del sistema de adaptación funcione en base a la enunciación de los conflictos y los personajes, y donde el desarrollo del ambiente que ha sido “víctima” de la adaptación, enriquezca la propuesta que el guionista habrá de plasmar.

2. MARCO METODOLÓGICO

“El conocimiento llega, con frecuencia, en forma de sorpresa”

Gianni Rodari

I. Introducción

Las historias infantiles, como cualquier narración audiovisual, tienen una estructura donde se plantea unas premisas a resolver y un conjunto de personajes asumen un viaje lleno de obstáculos. Cada uno de esos obstáculos son los elementos orquestados por el guionista, quien puede contar con herramientas como los fundamentos de la estructura de la narración cinematográfica que Christopher Vogler desarrolla como “El viaje del héroe”.

Si bien lo anterior es cierto, la escritura infantil tiene un tinte diferente y es necesario lograr una adaptación a las necesidades del público de todo lo planteado por Vogler (1998); lo importante es redefinir que esta historia se llamará “aventura” y para lograr una verdadera dramaturgia audiovisual infantil el desafío es un viaje emocionante y apto para los niños de la actualidad.

Nuestra propuesta, llamada *Leonarmundo*, utilizará todos los aspectos que Vogler plantea especialmente para la escritura del capítulo piloto *Niña Bonita*; En algunos casos se establecerán algunos picos dramáticos más fuertes que otros dentro de toda la serie, pero siempre fundamentadas en los arquetipos y en el viaje del héroe como base para los capítulos como para el conjunto de los episodios.

Esta serie de televisión infantil tiene como centro el uso de la creatividad dentro de una estructura capaz de adaptarse, para lo que la teoría de Vogler (1998) resulta conveniente y acertada, ya que cada una de sus propuestas dramáticas podrán ser moldeadas para que *Leonarmundo* logre experiencias enriquecedoras en los niños, no solo como un guion o como un producto audiovisual, sino como un juego destinado a la audiencia objetivo en nuestro caso, a los niños de siete a nueve años.

El marco metodológico estará dividido en dos grandes partes tal como lo plantea Christopher Vogler en su libro *El Viaje del Escritor* (1998). La primera: el trazado del mapa del viaje, donde se definirán todos los arquetipos para la realización de los personajes; y la segunda: las etapas del viaje en donde se definen las etapas de la aventura.

II. Objetivo General

Escribir un guion piloto para serie de televisión educativa dirigida a niños de 7 a 9 años a partir del cuento “Niña Bonita”.

III. Objetivos Específicos

Investigar sobre autores de cuentos o colecciones de cuentos, televisión para público infantil, seriado infantil para televisión, adaptación a lenguaje audiovisual.

Establecer criterios de selección de cuentos susceptible de ser adaptados a una serie de televisión.

Identificar una editorial de cuentos infantiles y los posibles criterios de adaptación.

Realizar el diagrama o mapa de ruta general y la biblia de seriado de la primera temporada de la serie de diez capítulos.

Escribir el guion piloto de la serie.

Escribir las escaletas del segundo y tercer episodio.

Escribir la sinopsis del cuarto y quinto episodio.

Escribir las premisas dramáticas de los últimos cinco episodios.

Definir recomendaciones, conclusiones y observaciones que sirvan de referencias para futuras propuestas y posible producción de la serie.

IV. La aventura de Leonarmundo

IV.I. Herramientas

Para la escritura del guion de la serie de televisión infantil *Leonarmundo* se utilizó la herramienta del software para Windows, Celtx, con la cual el formato es generado de una manera más fácil para el autor, ya que Celtx ofrece de una forma sencilla todo lo necesario para la realización de la escaleta y del guion. Además del software, una herramienta muy útil resultó Microsoft Word para la escritura de todos los perfiles de personajes, esbozos de sinopsis y argumentos de cada parte conformante de la historia.

IV.II. La Biblia del seriado

La Biblia del seriado constituye todo aquello necesario para la producción del proyecto audiovisual, como un lugar físico donde la documentación es el diccionario de términos a la hora de tener cuestionamientos sobre la serie de televisión, aún más como una herramienta para quienes escribirán los episodios o para el productor del proyecto.

Leonarmundo contiene en su Biblia los siguientes aspectos:

Descripción del programa y sinopsis general:

El objetivo es hacer de *Leonarmundo* un proyecto atractivo para posibles productores del seriado, en donde se exponen todas las fortalezas y debilidades que *Leonarmundo* ofrece para atraer a los niños. La sinopsis general de la serie resume cómo es la estructura básica, en qué momento se encuentra los cuentos de la *EDITORIAL EKARÉ*, cómo los utiliza y cómo resuelve los conflictos que encuentra.

Sinopsis y tratamientos por capítulo:

Es el resumen de cada historia que desarrollará en los capítulos, cuál cuento encontrará, cuál valor formará parte del juego de Leonarmundo y sus amigos, dónde se desarrolla y qué personaje sacará Leonarmundo para su hermana. Encontrará la sinopsis de todos los capítulos, y los argumentos de Niña Bonita, El Rey Mocho y la Noche de las Estrellas.

Descripción de personajes:

Ubica a los personajes dentro del tiempo donde se desarrolla la serie, pero también en las causas previas a sus personalidades. Además define aspectos físicos de los cinco personajes principales: Leonarmundo, Raúl, Linda, Fer y Luz. Estos dentro de la categoría de personajes reales y principales de la historia.

Los personajes literarios del guion piloto Niña Bonita están definidos en términos de su entorno, con sus características físicas y psicológicas, ubicándolos dentro del mundo de la narración del cuento, las relaciones entre sí y su relación con el conflicto que se desarrolla. Niña Bonita, Conejo y la Mamá de Niña Bonita.

Existen dos categorías más: *Otros personajes reales* y *otros personajes literarios*; en el primero están el resto de personajes dentro del mundo real de Leonarmundo, tanto para el guion piloto de la serie como para el resto de los episodios. Están definidos los perfiles de los personajes: la maestra, los niños y las niñas de salón. Los otros personajes literarios refieren a los personajes del resto de los cuentos con una breve reseña de sus características más relevantes dentro de la narrativa infantil.

Escaletas:

Las escaletas son el paso previo a la escritura de guiones, donde el escritor fija las acciones y los puntos más importantes de cada escena, todos para que la estructura y acciones se entiendan perfectamente. Facilita a su vez el trabajo de producción a la hora de calcular escenas y hacer un previo plan de rodaje. Para *Leonarmundo* la estructura de la

escaleta tendrá al final del título de la escena acotada la palabra CUENTO cuando se trate del mundo imaginario.

Encontrará tres escaletas de los primeros tres episodios: Niña Bonita, El Rey Mocho y La Noche de las Estrellas.

Guion:

El guion piloto de la serie se encontrará al final, titulado como *Niña Bonita*, está dividido por tres negros.

Los créditos estarán al inicio al despertar Leonarmundo y al cierre cuando escriba en el cuaderno.

La diferenciación entre el mundo real y el imaginario, está en la palabra CUENTO al final del título de la escena.

IV.IV. Titulación

El título *Leonarmundo* nace de esa fusión entre un nombre fuerte que evocara intelectualidad, es decir con tres sílabas o más, de ahí la raíz del “Leonardo” y la segunda parte “mundo” viene de todas esas ideas que el protagonista crea como aporte a su mundo y como parte del propio de él, apelando además a lo universal que son todos los mensajes infantiles aun cuando existan fronteras físicas y culturales, el mundo de los niños tiene una misma semilla. Elegir el nombre del protagonista como título, se debe a que Leonarmundo es el centro de la serie. Esta decisión está sustentada luego de llevar a cabo una observación de las producciones audiovisuales dirigidas a niños, donde generalmente el nombre del protagonista está incluido en el título de la obra, como las de Disney Channel (Buena Suerte Charlie, Hanna Montana, Phineas y Ferb), Discovery Kids (Bob, El Constructor, Angelina Bailarina, Doky) Nick (Dora, la exploradora) y en películas como La Cenicienta, La Sirenita, BlancaNieves, Peter Pan, The Lorax, Sherk, Wall E, Buscando a Nemo, Brave.

IV.V. Investigación y escogencia de los cuentos

La investigación para la escogencia de los nueve cuentos de la primera temporada de la serie resultó un reto, ya que después de escoger la editorial Ekaré, el reto estuvo en investigar a fondo los intereses que los cuentos contenían en base a las especificaciones del mundo de Leonarmundo. A profundidad se leyeron alrededor de cuarenta libros diferentes de la editorial Ekaré, unos más cortos, otros más extensos, algunos con temáticas sociales muy fuertes que en el primer momento fueron del interés del autor, pero posteriormente fueron descartadas porque no se perseguía un fin de reflexión de condiciones de crisis sociales, sino más bien internas del niño: valores y cultura general.

Los tres cuentos principales fueron sacados de la Colección *Ponte Poronte: Niña Bonita* de Ana María Machado, *El Rey Mocho* de Carmen Berenguer, *La Noche de las Estrellas* de Douglas Gutiérrez y un cuento más que es *El Sapo Distraído* de Javier Rondón. Adicionalmente a esos, se escogieron *Un Pasito y otro Pasito* de Tomie de Paola, *Picuyó* de Kurusa, *Doña Eremita sobre ruedas* de Quentin Blake, *Nozi* de Gcina Mhlophe y *Coco y Pío* de Alexis Deacon.

La elección se basó en los valores que cada una de las piezas literarias expresan de una manera pintoresca y cercana al niño. Los personajes son el mundo de los cuentos, sin ellos no existe nada porque son los ejecutantes de las acciones, además de ser muy característicos y atractivos para los niños, y por qué no, para los adultos también.

La disposición fue intercalada entre la realidad de Leonarmundo y la ficción producto de la imaginación de los cuentos que lee. El tono elegido fue el más evidente: el infantil, donde la camaradería es el centro del conflicto, mientras que la textura las darán los elementos literarios presentes.

En relación a la adaptación y los principios que Doc Comparato plantea, se escogió el grado de adaptación “Basado en” ya que si bien se mantiene altos niveles de fidelidad con los cuentos escogidos, hay algunos cambios de locaciones, la omisión de algunas líneas dramáticas y sobre todo el desarrollo de los personajes va más allá que lo que los cuentos proponen y se les construyen diálogos más amplios y de una u otra forma, complejos.

El criterio de adaptación y previo a esto, la elección de los cuentos, estuvo concentrada en la edad del público para el que se escribió este capítulo piloto y la noción de la serie de televisión *Leonarmundo. Niña Bonita* y el resto de los cuentos escogidos presentan conflictos adaptables para niños entre 7 y 9 años.

IV.VI. Guion piloto: “Niña Bonita”

IV.VI.I. Trazos del viaje

Vogler (1998) señala que las historias climáticas vienen contándose desde otrora y desde ese entonces tienen cierta similitud estructural sin importar diferencias culturales o cronológicas. Dentro de esas coincidencias están bien definidos los roles de cada personaje para que este viaje se universalice en donde el punto más común es “el viaje del héroe”. A su vez, estas coincidencias están ampliamente abiertas a cualquier posibilidad de ser adaptadas, ya que cada guionista lleva en sí su propia percepción que determina cómo varía una estructura de línea fina como es la de contar historias.

Dentro de la serie infantil que se escribirá, Leonarmundo vivirá aventuras en su vida cotidiana que relacionará con los cuentos que leerá en cada uno de los episodios. Con estos cuentos Leonarmundo enfrentará miedos, se relacionará con sus amigos Raúl y Linda, y llevará a diferentes ámbitos cada una de las dimensiones en las que comparte con su familia.

El capítulo piloto que se escribió tiene una estructura rica en elementos sembrados, en simbologías y un lenguaje sencillo pero a la vez atractivo. Vogler sirvió de cauce frente a una historia donde el protagonista de la serie *Leonarmundo* es el mentor y es quien mueve toda la historia frente a un héroe pasivo como Raúl.

“El viaje del héroe” del que habla Vogler en la serie *Leonarmundo* se evidenciará en dos dimensiones, la primera y macro: el mundo real de Leonarmundo; y uno micro que es el cuento que el niño leerá; pero antes de llevar a cabo la escritura del guion deben definirse los personajes según su función dramática. La ampliación de estos conceptos estará

abordada en relación a la serie de televisión como un producto con una estructura general; y una segunda dimensión que es el caso en especial del capítulo piloto que se escribió.

IV.VI. II: Arquetipos: Escribiendo los personajes

Los arquetipos que Christopher Vogler define para el trazado del viaje son: el héroe, el mentor, el guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra y el embaucador. Para poder definir cada rol dentro de *Leonarmundo* el guionista siguió dos cuestionamientos del libro “El Viaje del Escritor” (Vogler, C. 1998) ¿Cuál es la función psicológica o el aspecto de la personalidad que representa? Y ¿Cuál es su función dramática en la historia?

Vogler (1998) señala que “un héroe es aquél capaz de trascender los límites y las ilusiones del ego. En un principio, los héroes son todo ego: esa identidad personal que se piensa separada y distinta del resto del grupo” como una de las funciones psicológicas que tiene este arquetipo, del cual es importante señalar que el protagonista de la historia es el héroe, es decir quien tiene el arco más definido y el cual redefine sus sombras.

Lo interesante que resulta el héroe en la serie de televisión que se escribirá es lo que enriquece cada uno de los personajes que se desenvuelven en la serie, ya que todos tendrán su dosis de heroicidad. En primer momento Leonarmundo tiene su crisis interior constante por no sentirse a gusto con los deportes; aún cuando tiene que convivir en casa con su papá y en el colegio sus amigos, todos apasionados por los deportes. Todo es blanco y negro para él. La búsqueda de su identidad dentro de los espacios cotidianos para él, se convierte en su principal proceso de aceptación de la diversidad.

En el primer capítulo (capítulo piloto) *Niña Bonita* el héroe no es Leonarmundo, sino es Raúl, quien tiene miedo de acercarse a la niña que le gusta a causa de su timidez; esto resulta interesante y logra muy fácil la identificación con el público, ya que es una motivación universal y para los niños resulta aún más cercano a su realidad por el factor edad. También permite el juego de la visión del adulto y la del niño, a través de un Leonarmundo que puede permitirnos estar en presencia de ambas visiones. El marco de la historia le permite a Raúl crecer en su misión interna que es lograr el primer contacto con Linda, la niña que le gusta.

Raúl al asumir el riesgo de hablarle a Linda, se convierte en el personaje activo dentro de la historia, y es hasta el final cuando le dirá la frase del cuento sugerida por Leonarmundo. La característica del sacrificio que Vogler le da al héroe es asumida por Leonarmundo cuando demuestra su heroicidad justo en el momento en que acepta jugar fútbol, dejar el cuento por portear bien, no prestarle atención a la clase, solo para ayudar a su amigo en su aventura de acercarse a Linda; todo esto resaltando el valor de la amistad. Despertando, además, un potencial de comicidad y complicidad con el niño, pero, a su vez, con el adulto.

En el ámbito macro y empleando la estrategia de Vogler, en la serie de televisión *Leonarmundo*, Leonarmundo será un héroe del tipo activo, contrastando en el capítulo piloto *Niña Bonita* con un Raúl que asume el rol de héroe pasivo: lleno de dudas, miedos e inseguridad. Precisamente, al establecer a Leonarmundo como héroe activo y a su vez, mentor de Raúl, se logra de una manera muy sutil hacer convivir las dos visiones de la literatura infantil, la del adulto y la del niño. Incluso, a partir del modo en que Leonarmundo contrasta el cuento que lee con la realidad, nos acercamos a la visión del crítico, permitiendo al niño pasearse por estas tres dimensiones exploradas en nuestro marco teórico.

A lo largo de *Niña Bonita* Leonarmundo ayuda a Raúl para que dé el paso de hablarle a Linda. A partir de lo que va leyendo y aprendiendo en el cuento, es lo que lo convierten a Leonarmundo en el mentor de esta historia. Leonarmundo protege a Raúl de un posible fracaso con Linda y le ofrece sus conocimientos para que logre con éxito la hazaña de hablarle. A lo largo del capítulo proyectará una imagen positiva, solo hasta cuando es ignorado y es donde Leonarmundo intentará levantar su lucha como el protagonista de esta serie de televisión.

Leonarmundo posee conocimientos artísticos e intelectuales, lo que le proporcionará un estatus dentro de sus compañeros de clases en contraste con el momento del recreo y los deportes. La relación héroe – mentor dentro de *Leonarmundo* está estrechamente ligada a la relación de Leonarmundo y Raúl a lo largo de todos los capítulos. Cada capítulo y más aún en *Niña Bonita* Leonarmundo tiene el rol de conciencia en Raúl, a veces con tonos de

dominancia, pero siempre serán dentro del respeto y la amistad, valores importantes dentro de la serie.

Leonarmundo le ofrece a su amigo el obsequio preciado, es decir lo que sería la frase para acercarse a Linda, pero solo se la dará al final del capítulo a Raúl, ya que la merecerá solo en ese momento, donde la amistad entre este par se demuestra sincera y duradera para todos los episodios de la serie de televisión.

Según los tipos de mentor de Vogler, Leonarmundo siempre será del tipo de “mentores de continuidad” ya que sus habilidades y su personalidad moverá la historia a una aventura interesante, donde Raúl será empujado a los riesgos que no quiere asumir; pero se cambian de roles cuando de deportes se trata. Raúl cuando asume la figura de mentor es uno de tipo cómico, ya que por su personalidad y cercanía con Leonarmundo, le hace reír, siendo este un ejecutor posterior a que Leonarmundo asuma el deporte.

El guardián del umbral para Leonarmundo siempre será Linda ya que representa el paso anterior a la entrada a la cueva más profunda que es asumir jugar algún deporte en el recreo, ya que Linda siempre invita a Leonarmundo a salir de su zona de confort. Para el capítulo de *Niña Bonita* donde el héroe es Raúl, el guardián de su umbral es el momento cuando tiene que soportar las risas de los niños del salón por el incidente con la pelota y pasar por la decepción de creer que Linda se burla de él, cuando en realidad pasa todo lo contrario.

Según Vogler, el cuarto arquetipo, llamado el heraldo es “un medio para transmitir al héroe noticias de una nueva energía que habrá de alterar el equilibrio” (Vogler, 1998 p. 92) y siempre será el cuento que Leonarmundo encontrará; en el caso de *Niña Bonita* será ese mismo cuento el heraldo tanto para Leonarmundo como para Raúl. El equilibrio de Leonarmundo en el caso de su propia aventura interna que es leer cuentos estará un tanto relacionado con su maestra, quien lo hace entrar en la nueva energía del mundo real.

Linda es la típica figura cambiante, expresiva y enigmática, tanto para Leonarmundo como para Raúl. En el caso de Leonarmundo es porque al contrastar a la Niña Bonita del cuento con ella, le hace dudar porque Linda cambia de vestuario, de expresiones. Lo mismo para Raúl; Linda es la que le hará crearse cuestionamientos y duda

“¿Será que si puedo ser su amigo?”, ya que la niña por su personalidad es realmente muy femenina en el sentido en el que Vogler explica del “ánima”. Para Leonarmundo en su ámbito familiar tiene que lidiar con lo cambiante de su mamá, producto de su embarazo; a veces con mucha expresividad, en otros casos con pasividad y en algunos casos de indecisión.

En el caso del arquetipo de la sombra es para Leonarmundo casi todas las personas a las que les gustan los deportes, que en sí siempre están rodeándolo: su papá Fer, Raúl y Linda; quienes evocan su gran sombra que son los deportes. Para Vogler (1998) la sombra puede “representar el poder de los sentimientos reprimidos (...) y las emociones ocultas o negadas pueden revelarse monstruosas” (Vogler, C. 1998. p. 102) Esos “sentimientos reprimidos” en Leonarmundo son la inseguridad que le da el solo hecho de hablar sobre deportes, porque no se siente capaz ni siquiera le gustan. Enfrentar el miedo a lo nuevo, a intentar jugar, así sea por presión social. Su entorno deportivo recurrente es lo que forma parte de todo lo que no quiere reconocer, y el hecho de intentar asumir los deportes como parte de su cotidianidad y de su vida es una posibilidad que él aleja. El deporte es sombra para Leonarmundo porque se niega a reconocer no solo que no es bueno, sino que quiere la aprobación del papá y de todos, así sucesivamente. Prácticamente, la sombra es el adulto en el niño.

En el capítulo *Niña Bonita* es el fútbol en especial la sombra de Leonarmundo. Para Raúl su sombra será su timidez para acercarse a una niña, es decir Linda y en algunos casos será el mismo Leonarmundo, con una máscara cuando pone a prueba a Raúl para que se acerque a Linda, ya que Leo es un niño bastante extrovertido, justo como a él le gustaría ser. En general, la sombra para Leonarmundo serán aquellas pocas cosas que no puede superar, que son importantes para él porque por ser tan inteligente intenta pasar la página, pero serán los enfrentamientos con la sombra los que poco a poco a lo largo de la serie, le permitan entender a la diversidad como factor importante de convivencia y a la familia como centro de la vida. La sombra es la línea delgada de la tolerancia a lo otro (tratado también con el cuento *Niña Bonita*) y la presencia de la frustración frente a las cosas que se quieren y lo lejos que se pueden encontrar y que para lograrlas deben movilizarse, accionar

fuera de su zona de confort. Es aquí donde el viaje del héroe se presencia, ya que es el camino para la superación del propio ego, muy presente en los niños y su visión del mundo.

El embaucador que Vogler señala como arquetipo generalmente se hallará en lo que el cuento narre, ya que los cuentos que se escogerán tendrán la particularidad de ser infantiles y con un toque de picardía como la función que aporta energías para el cambio de la historia, tal como serán los cuentos dentro de la serie de televisión. El embaucador también podrá evidenciarse en los niños dentro del salón de clases u otros personajes del cuento, como el mismo conejo, como la posibilidad de lo inesperado. Este pícaro personaje en *Leonarmundo* lo tendrá en muchos casos el mismo Raúl, en otros la abuela de Leonarmundo y de Raúl, y en algunos con Fer.

Si se aplica la teoría de los arquetipos de Vogler, dentro del cuento “Niña Bonita” el conejo es el héroe, ya que enfrenta vicisitudes, busca respuestas y enfrenta el miedo de no aceptarse por ser blanco y querer ser negro. Niña Bonita es en este caso el heraldo del conejo por intentarle enseñar a partir de la creación de razones, cómo puede ser negro. Cada una de las respuestas hacen que Niña Bonita tome la forma del embaucador y a su vez el conejo también las asume, ya que la aplicación de cada forma resulta cómica. Ambos son cambiantes y se desarrollan entre todos los arquetipos. Lo que sí es característico es que el negro es la sombra del conejo y la mamá de Niña Bonita es la mentora.

IV.VI.III: Etapas del viaje: una aventura para niños.

Christopher Vogler divide en doce etapas a la historia. En este caso la aventura de Leonarmundo, dentro de toda la serie de televisión, tendrá su inicio del viaje en cada capítulo con la presentación de Leonarmundo como protagonista de la serie de televisión. Su mundo ordinario, como Vogler le llama, le permitirá a Leonarmundo enunciar qué le pasará a lo largo del viaje. Leonarmundo será presentado en su zona de confort que es su habitación, entre muchos legos y marcadores. Para el capítulo piloto “Niña Bonita” el mundo ordinario comienza tal cómo inicia el día para Leonarmundo: despertándose y llevando a cabo su rutina, donde existen todos los indicios de lo que estará en riesgo para

Leonarmundo al momento de jugar con los legos, esto tanto como protagonista de la serie como dentro de su arquetipo de mentor posterior con Raúl.

Leonarmundo presenta a los legos que hacen la primera premisa de lo que pasará a partir de la clasificación por colores; también cuando enciende su radio para poner música y está una narración de fútbol, la cual quita de inmediato. El color de su camisa blanca frente a la camisa roja de preescolar que tenía en la foto del pasillo de su casa, implica visualmente el cambio y presagia nuevas aventuras para Leonarmundo. Todo esto es el anuncio de cuáles serán los retos que enfrentará Leonarmundo, y a su vez la siembra que el mentor ofrece en el inicio de la aventura al público a partir de los legos ordenados por blanco y negro, tal como serán Linda con Raúl, Niña Bonita y el Conejo y el fútbol donde la pelota es blanca con negro; presente además en el juego de ajedrez que Luz jugará; todo como parte del tema del capítulo: la diversidad a partir del negro y el blanco.

La llamada de la aventura para Leonarmundo siempre estará a cargo de su mamá, y con un presagio previo. En el guion piloto “Niña Bonita” se colocó justo cuando llega Luz al cuarto de Leonarmundo con la lonchera para que vaya a clases, pero el vaticinio es el momento de encender el radio y escuchar el noticiero deportivo, en unión con la destrucción de la figura de legos por parte de Luz, la ruptura de las ilusiones y la presencia de la sombra que está directamente relacionado con hacer amistades y con convivir con su papá. Se siente diferente, tanto es así que todo fuera del carro es blanco y negro, un código interesante de lo que Leonarmundo siente frente a la diversidad cercana con Fer.

Pero en el capítulo “Niña Bonita” la particularidad es que el héroe es Raúl. Raúl tiene su mundo ordinario en el colegio, cómodo en su salón, entre varones, muy desenvuelto entre varones pero tímido con las niñas. Su llamado a la aventura está justo en el momento en el que ve a Linda por primera vez y entra al colegio.

Vogler concibe el problema principal del héroe como un desafío, al cual se evidencian cómo actúa frente a la llamada, paso esencial que se plasmó en el guion *Leonarmundo* en su capítulo piloto en dos dimensiones, la de Leonarmundo cuando Linda los invita a jugar fútbol, Leonarmundo no querrá en primer momento, pero Raúl al tocarlo con el codo, se le cae el cuento y él acepta. Ese momento se convierte para Leonarmundo

el encuentro con su mentor y a su vez el sacrificio que hace como héroe, el cual se repite durante el momento en que Leonarmundo portea en vez de terminar de leer su cuento.

En el caso de la definición del rechazo de la llamada para Raúl es cuando decidido quiere acercarse a Linda, pero se retracta, esos momentos fueron los escogidos para que el guionista utilizara por primera vez la imagen de los tres personajes principales y así crear un rechazo de la llamada y la presentación del personaje de Linda y justo en el momento donde Leonarmundo acepta para ayudar a su amigo, es el encuentro con el mentor del que habla Vogler “es aquella etapa en la que el héroe obtiene provisiones, conocimientos y la confianza necesaria para vencer sus miedos y adentrarse en la aventura” (Vogler, C. 1998. p. 149)

Para la concepción general de la escritura del guion de toda la serie de televisión *Leonarmundo* el guionista sintonizará con Vogler en el precepto sobre el encuentro con el mentor “al público no le incomoda que, de tarde en tarde, el mentor o cualquier otro personaje lo desoriente” Pero es importante recalcar que este capítulo piloto es una historia escrita para ser conducida por el mentor, tal como Vogler lo señala, en donde el aprendizaje también estará en Leonarmundo e inicia su propio rol como héroe.

Quinta etapa: la travesía del primer umbral. Para el capítulo piloto esta travesía coincide para Leonarmundo y para Raúl, Vogler señala que este momento del guion es “un acto de voluntad con el que el héroe se dispone sinceramente a emprender la aventura” (Vogler, C. 1998. p. 161) Raúl supera su guardián del umbral, luego de la lluvia para poder coincidir con Linda en el mismo equipo y hablarle, en cambio para Leonarmundo el pasa el umbral cuando empieza el recreo y él aunque intenta excusarse para salir airoso debe al final ser el portero del equipo. Aquí la aventura inicia, para Raúl por compartir equipo con Linda y para Leonarmundo porque está enfrentando al miedo.

Las pruebas, los aliados y los enemigos, todo esto se desarrolla en una escala bastante importante en cada uno de los cuentos, ya que dentro de la estructura que el guion tomó relaciona esta etapa del viaje como el momento en el que el cuento toma la mayor relevancia. En “Niña Bonita” el cuento tiene un peso importante en lo que respecta a la

diversidad, pero también todas esas relaciones con los compañeros de clase, con la maestra, todos evocando las pruebas, aliados y enemigos que ambos enfrentan.

Esta aventura se acerca a su momento más álgido pero antes existe lo que Vogler define como la séptima etapa: la aproximación a la caverna más profunda. “Podría ser que los héroes se sientan descorazonados y contrariados” (Vogler, C. 1998 p.183) Para Leonarmundo este momento será cuando crea sentirse solo, que luego de intentar encontrar un espacio para él y sea inútil, se siente solo y encuentra cómo salir de la soledad gracias al cuento. En cambio Raúl llega a esta séptima etapa cuando lo fastidian en el salón: ya todos saben que algo pasa con él y Linda, y siente un poco de pena. Para este guion por tratarse de niños la aproximación a la caverna más profunda es para Raúl un preparativo para lo que será la siguiente etapa, y esta preparación coincide con Leonarmundo y el cuento que le permitirá su transformación.

Se decidió que a partir de este momento Raúl tome un sentido más de protagonista y heroico. Los conflictos de Leonarmundo siguen presentes pero el peso lo tiene Raúl. El calvario es la octava etapa del viaje según Vogler y que en pocas palabras resume en el enfrentamiento directo con la muerte, el cual sobreviven y “tras un instante de aturdimiento, les invade un júbilo indecible, y se apresuran a recoger los frutos de su victoria” e implica que Raúl asume su reto con esa vocecita que le recuerda sus miedos más profundos: la sombra. Raúl vive la odisea cuando de camino al salón luego del juego de fútbol, Linda y él logran caminar juntos y hablan un poco, pero los interrumpen. Este encuentro le da a Raúl un momento de gloria, pero lo interrumpen, es decir no fue completo: falta la gloria. Por su parte tiene un sentido más simple que le permite a Leonarmundo entrar en una reflexión: luego de terminar de leer su cuento “Niña Bonita” entiende el significado de la diversidad, lo que le hace entrar en razón y en aceptación consigo mismo y con su amigo. Utilizaremos el recurso de la crisis retardada para esta historia adaptada a televisión, es decir, justo al iniciar el tercer negro.

La recompensa es la novena etapa del viaje según Vogler, esta parte de la estructura forjó nuevos retos ¿Cómo lograr que la recompensa sea interesante para los niños? La intencionalidad de que esta recompensa sea merecida está en la figura del mentor por parte de Leonarmundo; en este caso Leo le ofrece a Raúl la frase que le permitirá a su amigo

acercarse a Linda con mayor seguridad. Para Raúl este momento será de aprendizaje, ya que deja de subestimar los gustos que tiene Leonarmundo para darse cuenta que en efecto es esa frase que su mentor le ofrece la que le permite lograr su objetivo y regresar con el elixir posteriormente. Raúl se acerca a Linda y le dice la frase.

Este momento es el único de todo el capítulo donde Raúl está solo y dentro del mundo especial logra decirle la frase a Linda, este fue su nuevo intento de transformación, es decir, que según Vogler, Raúl estará reentrando en el mundo ordinario. Esta etapa Vogler la llama el camino de regreso. Leonarmundo tiene su camino de regreso cuando en el carro, regresa a su mundo ordinario con todos los conocimientos que le permiten lidiar con sus conflictos internos.

Ya dentro del mundo especial, Vogler ofrece las últimas dos etapas del viaje. La resurrección donde el arco del personaje evidencie una transformación, como lo es el intento final de la gran transformación. Este momento fue concebido como el espacio donde Raúl es el que habla desde él mismo con Linda, más allá de la frase y del gusto por los deportes, Raúl aunque está nervioso sí puede mantener una conversación, esto como un clímax silencioso “una suave culminación de una oleada de emociones” dice Vogler (1998, p.239) Y de la misma forma se decidió para Leonarmundo en este capítulo piloto. La undécima parte, la resurrección, para Leonarmundo es reencontrarse consigo mismo y con su familia con los conocimientos de diversidad que existen, y con la satisfacción de haber logrado ayudar a su amigo Raúl, para así concebir ideas para su final constante que es escribirle a su hermana.

La culminación de este viaje “el retorno con el elixir” es para Raúl cuando Linda le da el beso en el cachete y para Leonarmundo poder hablar con su papá de fútbol en el carro.

Para la escritura de este guion se utilizó lo que Vogler llama “La historia circular” donde la forma se concentra en atar todos los cabos que puede tener la historia. La idea siempre estará completa al final del capítulo para que el público, en este caso el infantil, pueda cerrar el capítulo y que el siguiente, si bien tiene cuestiones en común, pueda tratarse como entes individuales con propios conflictos a resolver. “Leonarmundo” les

proporciona a los niños los finales felices que equilibran las emociones y expectativas de los espectadores.

Se decidió que cuando Leonarmundo esté en la duodécima etapa “el retorno con el elixir” sea muy evidente que el mundo ha cambiado, que el cuento que leyó sea profundamente reflexivo y que le haya aportado a Leonarmundo herramientas necesarias para enfrentar el mundo cotidiano, tanto que logra contarle con orgullo a su papá que jugó fútbol en el recreo y los colores fuera del carro son saturados, evocando el elixir.

IV.VI. IV: Subtramas

El guionista decidió plantear dos subtramas importantes: la que se desarrolla en el cuento escogido para cada capítulo y lo que sucede con los padres de Leonarmundo, quienes dentro de la historia se mueven entre los arquetipos que Vogler plantea.

Para el guion piloto, el cuento de Ana Machado “Niña Bonita” le permitió al guionista que la temática sobre la diversidad tomara el rol de alivio cómico a la historia. La escogencia del cuento estuvo influenciada también por las referencias de los colores como factor ligado a las inclinaciones artísticas que Leonarmundo ofrece como protagonista de la historia. El arco del personaje del conejo refleja la inconformidad no solo por el color, sino un sentido de auto aceptación que al final en la resurrección le dan a Leonarmundo las herramientas para el aprendizaje.

La familia fue uno de los factores más importantes para considerar, ya que Leonarmundo presenta características en su personalidad que chocan en unos casos con su papá y en otros con su mamá. Lo importante aquí son dos cosas, la primera que es sugerir cómo los papás pueden dirigir estas diferencias a una armonía y además en crear vínculos afectivos y de confianza con el círculo familiar.

Para esto se consideró que existan en cada capítulo alrededor de dos escenas donde los papás de Leonarmundo, Luz y Fer, estén compartiendo y aunque lejos de Leonarmundo (reforzando el concepto de independencia que la psicología plantea) sea propicio que sean los papás los que aporten las salidas emocionales a la trama principal; junto con la relación de la maestra con Leonarmundo y los momentos del salón de clase.

3. LA BIBLIA

*La televisión ha hecho mucho por la psiquiatría:
no solo ha difundido su existencia,
sino que ha contribuido a hacerla necesaria*

Alfred Hitchcock

I. Descripción de la serie

Leonarmundo es una serie de televisión dirigida a niños de 7 a 9 años de edad, que permitirá a los niños crear una realidad aumentada junto a Leonarmundo, gracias a la lectura de cuentos que fortuitamente encontrará en cada episodio. Leonarmundo enfrenta el reto de convivir con los deportes y otras actividades que no le gustan, en contraste a todos sus talentos artísticos, comenzando por pintar y crear enormes estructuras con legos. Sus amigos Raúl y Linda son quienes le ayudan a aprovechar de la diversidad y los obstáculos que cada niño dentro de su fantasía, imaginación y creatividad, logran vivir y crear historias trascendentes con aprendizajes de valor, los cuales serán aprovechados por el público infantil. *Leonarmundo* se ambienta en la época actual donde la tecnología está presente en la cotidianidad. Esta historia plantea la relación de los conflictos sencillos de los niños, pero importantes para su desarrollo y así *Leonarmundo* sirve como herramienta para lograr risas, reflexiones, libertad a la creatividad y la imaginación.

I.I. Ficha Técnica

Formato: Serie de Televisión

Género: Aventura

Número de episodios: 10

Duración: 22 minutos

Número de negros: 3

II. Perfil de los personajes

II.1. Leonarmundo

Niño de 7 años, de estatura baja y de rasgos venezolanos ligados con europeos. Tiene unos grandes ojos marrones oscuros, su cabello castaño lleno de rulos es el gancho para todos los piropos que recibe de las abuelitas en el mercado. Su contextura delgada lo hace un poco frágil para cualquier deporte. Su piel blanca cuando se expone al sol sin bloqueador, termina rojita como un tomate.

Leonarmundo tiene muchas habilidades artísticas, no puede ver unos marcadores porque los agarra y donde sea deja una huella de este artista innato. Definitivamente su pasión por los legos deja anticipar que puede ser un arquitecto. Lo único que le hace sentir pena es toda la cuestión deportiva, porque no se le da ni un poquito y eso lo hace retraerse con todos sus compañeros del colegio, porque generalmente los niños prefieren jugar béisbol o fútbol, mientras que él tiene un pasatiempo menos agitado: leer cuentos. No es que Leo sea aburrido para su edad, de hecho, no le gustan los juegos de mesa ni el ajedrez; pero es un niño bastante intelectual.

Vive con su mamá y su papá, y una hermanita que nacerá muy pronto. Leonarmundo es un niño muy querido y atendido. Admira mucho a su papá, le encanta contarle sobre sus méritos mientras que con su mamá tiene una relación de mucho cariño, aunque a veces por el embarazo prefiera dejar a su mamá tranquila.

Leonarmundo tiene habilidad para hacer amigos, es muy solidario y responsable, pero su hiperactividad se demuestra en toda su imaginación voladora que se transforma en desorden en su cuarto, en su morral, en su escritorio ¡Donde sea!

Tiene dos amigos: Raúl y Linda con quien se la lleva muy bien, tiene una buena relación y al parecer serán amigos toda la vida. A veces le cuesta todo lo que tiene que ver con los deportes, porque ellos son muy buenos practicando todos los deportes.

Leonarmundo es muy inteligente, intenta siempre lograr de forma efectiva sus experimentos, generalmente artísticos. Está muy pendiente de todas las cosas que pasan a su alrededor. La muerte de su abuelo le afectó mucho, pero intenta olvidarlo.

II.II. Raúl

Con sus 7 años de edad ya ha participado en competencias internacionales de básquet, su estatura un poco más alta de lo promedio para su edad y con una contextura gruesa le dan las habilidades necesarias para practicar este deporte que tanto le encanta. Su ídolo es Lionel Messi. Sueña con poder viajar a Europa a ver un juego de la Champions, como muchos sueños que tiene. Es un niño muy soñador, le encanta todo lo que tiene que ver con hacer experimentos, pero es un niño penoso e inseguro; no sabe tomar decisiones rápidas ni arriesgadas; necesita apoyo externo para poder decidir.

Vive con su abuela y su abuelo, quienes le dan todo el cariño y la consentidera que él necesita. Su papá y su mamá no viven con él, puesto que por razones económicas prefirieron que los abuelos se encargaran por un tiempo. Raúl siempre sale con su mamá y papá los fines de semana, pero su amor familiar recae en la abuela y el abuelo que de noches llega tarde a casa, solo a cenar y a ver juegos deportivos con Raúl, pero siempre se duerme primero que el nieto.

Es bien hablador y echa muchos cuentos, a veces son verdad y en otras ocasiones no tanto. Está enamorado de Linda y le cuesta un poco hablar con ella porque se pone nervioso. Su mejor amigo es Leonarmundo, ya que aunque no tienen demasiadas cosas en común logra complementarse con él en muchas otras cosas.

Sus rasgos trigueños evidencian su descendencia latinoamericana y su habilidad para bailar es bastante desarrollada, cada vez que puede acompaña a su abuela a limpiar bailando con una escoba por toda la casa.

Linda es una negrita muy coqueta a su estilo, su color de piel conjugada con su perspicacia hacen que su belleza se compare con alguna princesa africana, de esas de cuentos. Su cabello sin un centímetro lacio, es una concentración de arabescos y negritos rulos. Es una flaca esbelta, alta para sus siete años. Sus movimientos son dinámicos y coordinados, los que la hacen la mejor en los deportes, en especial en la natación.

Las habilidades deportivas son lo de ella, no hay un deporte que no pueda manejar, lo que la hace entrar en cierta competencia con los niños, pero como es una niña, sale airosa en la mayoría de los casos. En la academia es todo un tema, Linda es un poco rebelde porque aunque entiende todo, no le gusta demasiado ir al colegio.

Linda vive con su mamá, con quien habla por mucho rato a diario; porque eso sí le encanta a ella: ¡hablar! Su papá viaja mucho y pasa poco tiempo en casa; se comunican vía Skype, por lo menos una vez a la semana. Dentro de todo, Linda es una niña algo solitaria aunque le encantan los juegos en grupo e intenta reunir a varias personas para jugar algún deporte en el recreo, ya que no se lleva mucho con los intereses de la mayoría de las niñas y es amiga de Raúl y Leonarmundo, con quienes se ríe y aprende mucho.

Esta niña es generalmente buena para todas las actividades que encuentra día a día, pero para recortar, pintar y leer no tiene paciencia, prefiere ver películas o escuchar algún cuento sobre la historia del mundo, y en las noches le gusta navegar en internet a ver qué cosa interesante encuentra, generalmente sobre los países donde su papá está. Linda le tiene miedo a la obscuridad, pero no quiere decirlo porque intenta siempre dar una cara de ser la más valiente, para que nadie se meta con ella.

Mamá de Leonarmundo y de una niña que viene en camino, tiene 32 años de edad y 9 de casada. Está graduada como arquitecto y fue bailarina profesional en su juventud. Su familia oriunda de Canadá le trajo consigo una larga cabellera rubia y ojos claros, ni verdes ni azules, pero bien claros. Es alta y de contextura delgada, sus manos finas le permiten pintar con mucha precisión los cuadros que exhibe en su casa, a veces expone en galerías y

en otras ocasiones comparte con su hijo el arte de pintar. Habla inglés y francés además del español.

Visita al médico frecuentemente, es un poco hipocondríaca y no deja de llamar a sus doctores de confianza. Le encanta viajar e ir a los museos, cosa que le ha inculcado a su hijo desde pequeño, pero por lo que muchas veces discute con su esposo a quien no le agrada mucho el hecho de visitar museos, peor ahí ella lo entretiene echando los cuentos sobre lo que ven.

No es para nada deportista, solo practica yoga y pilates por cuestiones de salud y porque el médico se lo recomendó, pero si es por ella, prefiere quedarse trabajando o haciendo algo en la computadora.

No sabe cocinar mucho, hace el intento pero en realidad Luz no es una ama de casa, sino una mujer de mucha actividad en la calle. Siempre muy coqueta y bien arreglada, de ropa combinada y labios pintados.

II.V. Fer

A sus 38 años de edad y a sus nueve de casado vive con su esposa e hijo, próximamente va a tener una niña. Actualmente se dedica a su segunda profesión: la cocina, pero está graduado de abogado. Fer es quien cocina en la casa, le encanta preparar pizza y sushi los viernes en la noche, pero siempre intenta prepararle algo especial a su familia.

Su afición a los deportes es parte de su tradición familiar, siempre está viendo canales deportivos por televisión, internet y por radio, solo sale de este ambiente de deportes y en especial del fútbol cuando está con su familia, ya que a ninguno le gusta el deporte; esto le ha dificultado un poco acercarse a su hijo Leonarmundo, pero él coloca lo mejor de sí para tener una relación con su hijo.

Es un hombre de estatura alta y contextura gruesa, como de jugador de fútbol americano, que le permite siempre estar como activista en una de sus más ejemplares actividades: reciclaje de desechos, con la que siempre comparte con Leonarmundo.

II.VI. Otros personajes reales

Maestra: Docente de 33 años, muy coqueta pero estricta. Le encantan todas las materias que da, es muy ordenada y justa, siempre tiene algo interesante que decir, logra captar la atención de sus alumnos.

Niños del colegio: Niños muy habladores, todos muy deportistas. Son niños muy activos y preguntones, a veces les gusta fastidiar a los demás.

Niñas del colegio: Niñas muy “sifrinas” con las que Linda lidia en el colegio. Son las típicas niñas que visten rosado

Señoras del Yoga: Grupo de señoras, amigas y muy buenas haciendo yoga. Se ponen de acuerdo para elegir la música e ir a comprar las cosas a los bebés iguales.

Recepcionista Yoga: Muchacha universitaria que trabaja como recepcionista para pagarse los estudios de periodismo deportivo.

Mamá de Linda: Mulata de rasgos muy finos. Muy simpática y colaboradora. Es odontóloga y siempre abre espacios para atender a su hija. Está divorciada pero conserva mucho cariño al papá de su hija. Tiene excelente comunicación con Linda.

Abuela de Raúl: Señora muy jovial y activa, le encantan los deportes y comparte toda su vida con su nieto Raúl. Le encanta cocinar y comer dulces, aprovecha que no tiene riesgos de padecer diabetes para preparar cualquier postre todos los días. Vive con su nieto y su esposo.

Abuela de Leonarmundo: Señora pintoresca, le encanta vestir de muchos colores, siempre está riendo y echando chistes, cuentos de su juventud o alguna noticia curiosa que lee por internet o ve por televisión. Le encanta conducir a todos lados, siempre quiso ser corredora de la Fórmula 1.

Saxofonista: Señor con muchas historias que contar, sabe mucho sobre la historia universal, las costumbres y los mitos. Toca saxofón desde toda la vida, de pequeño fue parte de una orquesta pero llegó a vivir en la calle por cuestiones económicas.

Señoras peluquería: Todas las señoras de la peluquería son amigas de Luz. Hay una doctora, una chef y todas las peluqueras son muy conversadoras y aconsejan a Luz siempre.

Papá de Linda: Poeta de profesión, y con mucho reconocimiento internacional. Debe viajar por el mundo haciendo conferencias y en reuniones con editoriales. Intenta siempre estar en comunicación con su hija Linda a quien siempre tiene cosas lindas que decirle y a quien le compra un regalo de cada lugar al que va.

II.VII. Otros personajes literarios

II.VII.I. “Niña Bonita”

Niña Bonita:

Niña linda de ocho años de fuertes rasgos afrodescendientes, su piel negra como la noche sin estrellas y sus ojos tan negros como su piel. Su cabello largo y ensortijado le da ese toque final atractivo para cualquier niño que pasa por su casa.

Niña Bonita es una enamorada de la playa, donde crea sus historias y oye las leyendas que el mar le cuenta. Es aficionada a inventar historias de ficción acerca de las cosas que le ocurren. Su personalidad es sumamente perspicaz, siempre tiene una respuesta y lo que no sabe lo inventa.

Puede hablar con los animales y tiene un amigo especial, un conejo blanco a quien le echa cuentos sobre sus orígenes de negrita. Vive con su mamá quien le habla sobre los cuentos de su abuela, es en quien cree fielmente y con quien se entiende perfectamente; su mamá es la mujer que le da las respuestas a todas sus preguntas.

Conejo:

Este gordito conejito blanco de pelaje suave y liso es un animal muy inconforme consigo mismo. Le cuesta ser como la mayoría de los conejos de cuentos y quiere ser negro desde que conoce a una niña muy negrita. Su insistencia lo hacen ser de esos conejos persistentes que logran sus objetivos a como dé lugar.

Se relaciona con los humanos perfectamente, puede hablar con ellos y los entiende, de hecho tiene una amiga que lo aconseja a cómo puede ser negrito como ella, pero no lo logra.

Mamá Niña Bonita:

Mulata de 30 años de edad, hacendosa del hogar. Trabaja con sus manos y vive de eso. Tiene una hija de 8 años con quien vive.

Es una mujer muy culta, le gusta leer y es artista, le gusta pintar y hablar con mucha dulzura y poesía.

II.VII.II. Otros cuentos

Rey Mocho: Rey heredero y último en su generación, hasta los momentos. Ser mocho lo hace estar escondido en su torre la mayoría del tiempo. Usa peluca hasta cuando se baña porque no quiere recordar ese incidente jugando arco y flecha.

Barbero viejo: Señor muy discreto, de pasos lentos y sin amigos. Tiene un hijo lejos al que le envía las monedas de oro que gana trabajando para el Rey. Vive solo y el Rey es su único cliente.

Barbero Joven: Muchacho de oficio barbero por tradición familiar. Es muy amiguelo, le encanta salir de fiesta. Le cuesta guardar secretos.

Señor: Agricultor y dueño de su propia finca. Le encantan los animales a quienes siempre les toca algunas melodías. No le gusta la noche, le parece que es aburrida y atemorizante pero su temor nació un día que de niño se perdió en el bosque de noche.

Sapo: Verde como un aguacate y es el mejor saltarín, pero su problema de distracción lo hace perderse muchas cosas de su día a día. La memoria no es lo suyo, nunca recuerda los nombres de las personas. Le encanta comer sano y cuidar su figura para nunca dejar de dar esos grandes saltos.

Doña Eremita: Ciclista de afición, le encanta manejar bicicleta para llegar a todos lados. Es una persona hipocondríaca y alarmista, prefiere estar preparado para todos los escenarios e inconvenientes, a veces es muy exagerada y por eso no tiene la mejor comunicación con las demás personas, nadie la entiende. Siempre está acompañada por su perrito.

Pío y Coco: Hermanos de distintas especies pero con un mismo vínculo, por eso son hermanos sin importar que uno sea un ave y el otro un cocodrilo, ellos no entienden por qué si están juntos no pueden considerarse hermanos aunque tengan el amor de hermanos que los une al nacer. Son dos animales que se cuestionan a los preceptos sociales (animales) y consiguen explicaciones a partir del amor para crear propias reglas.

Nacho: Abuelo consentidor y cariñoso, dedicado a enseñarle todo a su nieto, porque cuando fue joven fue profesor y su día es de tiempo libre para dedicárselo a su nieto. Sufre de diabetes y eso le produce algunos problemas en su salud. Su hijo siempre está pendiente de él, y viven muy cerca. Su relación con su nuera es la mejor, casi padre e hija.

Ignacio: Niño muy inteligente, aplicado y familiar. Solo tiene un problema con todo lo que tiene que ver con manualidades, porque no es nada bueno. Admira a su abuelo, con quien tiene una excelente relación. Le encanta llegar del colegio para poder escuchar todas las cosas que el abuelo le tiene que decir.

Juan: Niño que vive a las orillas del mar, estudia en las tardes porque en las mañanas se encarga de hacer las labores dentro de una familia de pescadores. Tiene una abuela a quien le confía todos sus secretos. Con sus hermanos mayores la relación es un poco más temerosa, siempre lo fastidian y él se siente mal porque lo menosprecian. Tiene mucho respeto por la naturaleza y disfruta contemplarla, tanto que a veces ni va a la escuela.

Hermanos mayor y mediano: Niños pescadores que creen que tienen toda la razón, llevan el sustento a su hogar y tienen a su hermanito Juan como blanco de todos sus regaños de “papá” que creen que son. Son niños orgullosos y creyentes de los mitos del pueblo.

Abuela de Juan: Típica abuela que cuida a sus nietos de que peleen entre sí, cuida aún más al menor, Juan de todas las cosas que le hacen los hermanos mayores. Es la cómplice de Juan pero también quien más lo regaña. No es tan creyente de las cosas que dicen en el pueblo, siempre ha sido rebelde con esas creencias.

Zama: Señora de grandes tradiciones y un templo de conocimientos populares. Nunca estudió, pero sabe el valor que tienen los libros, quienes se han convertido en sus amigos más fieles. Tiene inseguridades por ser analfabeta, pero siempre da muchos consejos a todos los del pueblo.

Muzi: Niño muy pobre pero de mucha sensibilidad y con grandes valores sobre la educación, el respeto y el valor de la palabra. Sabe comunicarse perfectamente y su inteligencia le permite saber cómo manejar las situaciones difíciles y le encanta ayudar a los demás. Nunca se queda tranquilo en su búsqueda del conocimiento.

III. Planteamiento

Leonarmundo es un niño que siempre inicia su aventura justo con el despertar de un sueño, probablemente uno que le despierta la creatividad y por eso abre los ojos en búsqueda de la suerte del encuentro con una historia tan atractiva que le permitirá resolver cada una de las problemáticas que en toda la serie *Leonarmundo* enfrenta, de la mano con Raúl, Linda y sus padres, Luz y Fer. La tolerancia a la diversidad, el valor de la confianza y la familia, el reciclaje, el respeto a los animales, la pérdida de seres queridos y la enseñanza de los idiomas crean todos los ambientes propicios para que los personajes y los niños logren superar sus miedos, desconfianzas, inquietudes y a la vez crear nuevos conocimientos. Los ambientes donde se desarrollan los personajes son la casa de Leonarmundo y la escuela, y en lugares comunes como el museo, el zoológico o un estadio de fútbol. Leonarmundo siempre termina escribiéndole a su hermana, su más emocionante

espera, y a quien quiere contarle todo lo que ha aprendido en su vida para ayudarla a enfrentar su vida como niña.

IV. Episodios

IV.I. “Niña Bonita”

Premisa dramática:

Leonarmundo en el primer día de clases del primer grado enfrenta sus miedos a los deportes al conocer a sus nuevos amigos Linda y Raúl. Leonarmundo es el cómplice más directo de Raúl porque a partir del cuento que encuentra en la biblioteca del salón de clases “Niña Bonita” ayuda a que se acerque a Linda. El juego se centra en la diversidad entre los colores blanco y el negro en los que se desenvuelve todo. Leonarmundo logra jugar fútbol en el recreo luego de muchos obstáculos. Raúl logra acercarse a Linda gracias a los consejos de Leonarmundo. Leonarmundo saca de su cuento a la Niña Bonita para su hermana.

Sinopsis del cuento:

Un conejo blanco, blanco, ha quedado prendado de una niña negra, negra, y quiere ponerse bonito y oscuro como ella. Cada vez que la ve, le pregunta: “Niña bonita, niña bonita, ¿cuál es tu secreto para ser tan negrita?” Después de muchos experimentos y desilusiones, el conejo descubre el secreto: las personas se parecen a sus familiares.

Tratamiento:

Leonarmundo se despierta y pinta con un marcador negro en la pared lo que parece un perrito, va al baño, donde alterna entre cepillarse los dientes y lograr una figura con legos, pero por no encontrar una pieza se molesta. En su cuarto se viste con su nuevo uniforme de primer grado, de camisa blanca. Enciende el radio y cambia rápidamente el noticiero deportivo por música. Sigue intentando hacer la figura, arregla los legos por color,

primero los blancos y los negros, pero no aparece la figura faltante. Luz abre la puerta, y regaña a Leo por el desorden que tiene. Lo ayuda a acomodar el cuarto porque ya es tarde y mientras Leo sigue buscando la pieza que falta, Luz tropieza la figura de legos y la desarma. Leo se molesta, mete todos los legos en la lonchera y se despide de su mamá.

En el carro están Fer y Leonarmundo camino al colegio, Fer está escuchando el noticiero deportivo, Leonarmundo sigue buscando la pieza dentro del carro. Fer quita el noticiero deportivo, coloca música. Leo ve a la ventana y todo está en blanco y negro, en ese momento en el huequito de la puerta encuentra el lego que le faltaba. Leonarmundo vuelve a hacer la figura y cuando va por la mitad, llega al colegio. Deja la figura en el carro y baja.

Raúl, con unos zapatos muy coloridos, llega con su abuela hasta la entrada del colegio, y al entrar le habla a Leonarmundo, se presentan y llegan otros niños quienes hablan del partido de básquet, Leonarmundo está aburrido y hace que todos ya entren a clases.

La maestra está haciendo un dictado, Linda, una niñita muy linda, muy negrita, está sentada de primera y Raúl no puede quitarle los ojos de encima, Leo se da cuenta y en ese momento ve en la biblioteca del salón un cuento con una niñita muy parecida a Linda y abre para leer de qué se trata.

Había una vez una niña bonita, bien bonita. Tenía los ojos como dos aceitunas negras, lisas y muy brillantes. Su cabello era rizado y negro, muy negro, como hecho de finas hebras de la noche. Su piel era oscura y lustrosa, más suave que la piel de la pantera cuando juega en la lluvia. A su mamá le encantaba y a veces le hacía unas trencitas todas adornadas con cintas de colores. Y la niña bonita terminaba Pareciendo una princesa de las tierras de África o un hada del reino de la luna. Al lado de la casa de la niña bonita vivía un conejito blanco, De orejas color rosa, ojos muy rojos y hocico tembloroso. El conejo pensaba que la niña era la persona más linda que había visto en toda su vida. Y decía: cuando yo me case, quiero tener una hija negrita y bonita. Tan linda como ella... Por eso un día fue adonde la niña y le preguntó: -Niña bonita, Niña bonita, ¿Cuál es tu

secreto para ser tan negrita? La niña no sabía Pero inventó: -Ah, debe ser que de chiquita me cayó encima un frasco De tinta negra. El conejo fue a buscar un frasco de tinta negra.

Raúl le silba a Leonarmundo porque viene la maestra, quien se da cuenta de que Leo no está haciendo el dictado, Leo se queda mudo. Suenan unos truenos y empieza a llover. La maestra corrige los dictados y reparte hojas blancas para que hagan dibujos. Raúl y Leonarmundo ven a las niñas, donde está Linda, y escucha que a ella le encantan los deportes, Raúl asombrado se enamora un poquito más.

Se lo echó encima y se puso negro Y muy contento. Pero cayó un aguacero que le lavó toda la negrura y el conejo quedó blanco otra vez.

Luz está jugando ajedrez por internet y recuerda que tiene clase de yoga cuando llega Fer, su esposo, quien la apura porque comenzó el juego, quiere ver el partido pero debe llegar a tiempo a la clase de Luz. Fer no encuentra las llaves, pero tampoco deja de ver el televisor. Salen hacia la clase en el momento que las consigue.

Raúl le da el balón de Linda a Leonarmundo, pero Leonarmundo patea sin querer a la pelota y la maestra se resbala Todos ríen a causa de Raúl, y él se entristece porque cree que Linda también se burla, cuando en verdad pasa todo lo contrario. Leonarmundo ignora lo que pasa, hasta que le profesora les llama la atención. Raúl y Leo se excusan y la profesora intercede porque Leonarmundo explica que es porque estaba leyendo.

Entonces regresó donde la niña y le preguntó: -Niña bonita, Niña bonita ¿cuál es tu secreto para ser tan negrita? La niña no sabía pero inventó: Ha de ser que de chiquita tomé mucho café negro. El conejo fue a su casa. Tomo tanto café que perdió el sueño y pasó toda la noche haciendo pipí. Pero no se puso nada negro.

La maestra sale un momento del salón y Leo le dice a Raúl que le hable a Linda, que le diga su nombre. Cuando Raúl se arma de valor y está justo por hablarle a Linda, se retracta; y mientras Raúl camina hacia Leo, Linda lo siguió. Leonarmundo intenta hacerle caras a su amigo para que estuviera pendiente, pero no resultó; Raúl casi salta de emoción al compás de su corazón, mientras que Linda los invita a jugar fútbol a la hora del recreo y les pide su pelota. Leo no quiere pero Raúl le ruega que jueguen. La maestra regresa con un

suéter muy colorido. Todos los niños vuelven a su lugar. Raúl y Leo están desconcentrados y Leo abre el cuento sigilosamente.

Regresó entonces adonde la niña y le preguntó otra vez: -Niña bonita, Niña bonita ¿cuál es tu secreto para ser tan negrita? La niña no sabía pero invento: Ah, debe ser que de chiquita como mucha uva negra. El conejo fue a buscar una cesta de uvas negras y comió, y comió hasta quedar atiborrado de uvas, tanto, que casi no podía moverse. Al conejo le dolía la barriga y pasó toda la noche haciendo popó. Pero no se puso nada negro. Cuando se mejoró regreso a donde la niña y le preguntó una vez más: -Niña bonita, Niña bonita ¿cuál es tu secreto para ser tan negrita? La niña no sabía y ya iba a ponerse a inventar algo de unas caraotas negras, cuando su madre, que era una mulata linda y risueña, dijo: Ningún secreto.

La maestra le llama la atención a Leonarmundo por estar distraído. Leo no tiene más que colocarse el chaleco azul para jugar con mucha discreción, pues él quiere terminar de leer el cuento. Juega muy desconcentrado y durante un ratico porque lo mandan a sentar. Mientras esperaba en la banca, sacó el libro de su bolsillo. Linda se acerca a tomar agua, Leo le da de la botellita de Raúl. Linda le pregunta qué lee y él le dice que un cuento que se llama Niña Bonita, pero Linda no le presta mucha atención porque debe seguir jugando. Raúl llega rápido a preguntarle qué le dijo y antes de que Leo le cuente suena el pito y debe terminar de jugar. Se lesiona el portero y solo queda Leonarmundo para cubrirlo, Leo toma la posición, ahí se pone a leer su cuento y en ese momento le meten un gol. Raúl le reclama porque no presta atención y lo está haciendo quedar mal con Linda. Leonarmundo decide dejar el cuento y portear. Le caen varios pelotazos hasta que logra parar un gol, todos lo felicitan y Leo se va rápido al salón. Raúl se queda con Linda pero unos niños se unen a la conversación y Raúl prefiere ir a buscar a Leonarmundo. Leonarmundo lee.

Encantos de una abuela negra que ella tenía. Ahí el conejo, que era bobito pero no tonto, se dio cuenta de que la Madre debía estar diciendo la verdad, porque la gente se parece siempre a sus padres, a sus abuelos, a sus tíos y hasta a los parientes lejanos. Y si él quería tener una hija negrita y linda como la niña bonita, Tenía que buscar una coneja para casarse. No tuvo que buscar mucho. Muy pronto, encontró una coneja oscura como la noche que hallaba a ese conejo blanco muy simpático. Se enamoraron, se casaron y

tuvieron un montón de hijos, porque cuando los conejos se ponen a tener hijos, no paran más. Tuvieron conejitos para todos los gustos: blancos, bien blancos, Blancos medio grises, blancos manchados de negro, Negros manchados de blanco, y hasta una conejita negra, bien negrita. Y la niña bonita fue la madrina de la conejita Negra. Cuando la conejita salía a pasear siempre Había alguien que le preguntaba: -coneja Negrita, ¿Cuál es tu secreto para ser tan bonita? Y ella respondía: - Ningún secreto. Encantos de mi madre que ahora son míos.

La maestra tiene unas cuentas matemáticas en el pizarrón. Leonarmundo hace una metáfora de la suma con el cuento y los conejos. La maestra lo regaña porque no está prestando atención, y Leo intenta excusarse diciendo que estaba leyendo un cuento.

La mamá de Leonarmundo, Luz está en una clase de yoga para embarazadas, pero no es muy buena. Revisa el celular para ver la hora y tiene una foto de su boda. Fer está afuera en la recepción viendo un juego de futbol. La recepcionista y él conversan sobre los jugadores. Luz sale despeinada y un poco volátil del lugar. Solo quiere ir a buscar a Leonarmundo al colegio e ir a casa; el papá sin chistar, pero sin alejar los ojos del tv hasta que pudo, sale con ella del lugar.

Leonarmundo explica de lo que se trata el cuento “Un conejo piensa que hay un secreto para ser negrito, pero no hay secreto, porque lo que realmente importa es el amor y el aprecio que se tienen, por más distintos que parezcan” Y un niño dice que parece a Raúl y a Linda. Raúl se molesta y Linda se apena. Raúl deja de prestarle atención y molesto se pone a hacer la tarea. Leo le deja un papelito en el cuaderno.

Linda sale del salón y Raúl la sigue, para decirle un piropo “¿Sabes cuál es tu secreto para ser tan negrita? Encantos de tu mama que ahora son tuyos” a Linda le encanta y lo invita a comer helados. Leonarmundo está caminando solito y Raúl le mete un golpe de cariño para agradecerle la ayuda. Leonarmundo se sorprende, pues creía que Raúl estaba molesto con él por lo que pasó en el salón. Se despiden y Raúl corre hasta donde está Linda. Llega Fer en su carro, y Leo se monta rapidito. En el carro Leonarmundo le cuenta a su papá sobre la experiencia de ser portero, donde puede leer y jugar a la vez. Leo saca un

cuaderno y escribe en un cuaderno nuevo PARA MI HERMANITA. Coloca “Niña Bonita” y pinta una niñita negrita mientras ve muchos colores saturados por la ventana.

Premisa dramática:

Es el cumpleaños de Leonarmundo, pero a él no le gusta que le canten cumpleaños ni que lo feliciten. Ese día el colegio se traslada al Museo de Bellas Artes donde ven pinturas tan importantes como la Noche Estrellada de Van Gogh. Lo que no sabe Leo es que Raúl no le habla porque guarda el secreto de la fiesta de cumpleaños sorpresa que Linda y Luz le prepararon.

Sinopsis del cuento:

Nadie en el pueblo sabía que al rey le faltaba una oreja; excepto claro el viejo barbero del palacio que un día murió. El Rey tuvo que buscar un nuevo barbero al que le exigió absoluto silencio, pero no fue por él quien todos en el pueblo se enterará, sino una linda mata de caña.

Tratamiento:

Leonarmundo se despierta producto de un sonido que al principio no identifica hasta que encuentra a su papá afeitándose en su baño y al abrir la puerta, Fer lo felicita por su cumpleaños. Leo no le presta mucha atención y luego de vestirse va a la cocina donde está Luz y lo felicita por estar de cumple, Leo le dice que deben solucionar el problema de que su papá lo despierta pero Luz lo que le da es un regalo que hace abrir: muchísimos marcadores. Linda y Raúl están en la puerta de casa de Leo para ir a la visita al museo con el colegio. Raúl solo rebota la pelota y hace bombas de chicle, no habla. En el camino encuentran a un Saxofonista tocando su instrumento y le dan unas limosnas, a cambio, el saxofonista les da un cuento sin carátula que le llama la atención a Leo.

En un pequeño pueblo vivía un rey a quien le faltaba una oreja. Pero nadie lo sabía porque siempre tenía puesta su larga peluca de rizos negros. La única persona que conocía su secreto era el viejo barbero de palacio que debía cortarle el cabello una vez al mes. Entonces, se encerraba con él en la torre más alta del castillo.

En la puerta del museo, Linda le regala un chocolate a Leonarmundo, mientras que Leo está preocupado porque Raúl no le habla, y algo triste se sienta a seguir leyendo mientras abren el museo de Bellas Artes.

Un día el viejo barbero se enfermó. Dos semanas después murió y el rey no tenía quien le cortara el cabello. Pasaron dos, tres días; dos, tres semanas, y ya las greñas comenzaban a asomar por debajo de la peluca. El rey comprendió, entonces, que debía buscar un nuevo barbero. Bajó a la plaza en día de mercado y pegó un cartel en el tarantín donde vendían los mangos más sabrosos.

Todos los niños caminan el recorrido por el museo. Leonarmundo y Raúl discuten entre argumentos “a mí no me gusta el chocolate” dice Raúl, quien le replica a Leo que a él no le gustan los deportes “ni, ni...” Linda lo ve con una mirada de peligro a lo lejos y Raúl decide irse rápido. Leo se siente frente a una pintura de Van Gogh y recuerda que a ese pintor le faltaba una oreja. Abre el cuento.

Y el cartel decía: EL REY BUSCA BARBERO JOVEN, HÁBIL Y DISCRETO. Esa noche llegó al palacio un joven barbero. Y cuando comenzó a cortar el pelo, descubrió que el rey era mocho de una oreja. -Si lo cuentas,-dijo el rey con mucha seriedad-, te mando a matar.

En la peluquería está Luz hablando con sus amigas sobre que ese día cumpleaños su hijo Leonarmundo. Fer llama por teléfono a Luz y Luz entre sollozos le pide que encuentre una torta en forma de legos. Fer recorre muchísimas pastelerías hasta que encuentra una torta de lego y en ese momento, una señora se anticipa y la compra. Fer la persigue para intentar convencerla de que se la venda.

En el museo, Linda y Leonarmundo hablan sobre Raúl, cada quien tiene argumentos sobre qué le pasa, por qué no habla. Leonarmundo intenta nuevamente hablarle a Raúl pero es imposible. Una especialista del museo está explicando la obra “Noche estrellada” de Van Gogh y Leonarmundo como ya sabe todo eso, prefiere no prestarle atención y leer.

El joven barbero salió del palacio con ese gran secreto. “El rey es mocho” pensaba, “...y no puedo decírselo a nadie. Es un secreto entre el rey y yo”. Pero no podía dejar de pensar en el secreto y tenía ganas de contárselo a todos sus amigos. Cuando sintió que el secreto ya iba a estallarle por dentro, corrió a la montaña y abrió un hueco en la tierra.

Metió la cabeza y gritó durísimo: ¡EL REY ES MOCHO! Tapó el hueco con tierra y así enterró el secreto. Por fin se sintió tranquilo y bajó al pueblo. Pasó el tiempo y en ese lugar creció una linda mata de caña. Un muchacho que cuidaba cabras pasó por allí y cortó una caña para hacerse una flauta.

En la persecución que tiene Fer llega a su casa, la señora resulta ser la mamá de Linda quien se había puesto de acuerdo con Luz para comprar esa torta; Linda abre la puerta y confiesa que lo había olvidado.

Leo enfrenta a Raúl y Linda agarra a Leonarmundo para salir del museo y evitar la pelea. Todos los niños se van en autobús y Linda y Leo se van caminando, apelando a la conservación del ambiente. Al llegar a la casa hay una fiesta sorpresa de cumpleaños, donde está Raúl y le pide disculpas ya que no podía hablar porque sino arruinaba la sorpresa. Luz le explica que es importante reunirse con las personas que más nos quieren y celebrar. Leonarmundo le da la razón a su mamá y se divierte en su fiesta.

En la noche, en el cuaderno PARA MI HERMANITA pinta a un rey sin oreja y una mata de caña a su lado. Apaga la luz y se acuesta a dormir.

III.III. “La noche de las estrellas”

Premisa dramática:

Leonarmundo por primera vez en mucho tiempo se queda dormido en la tarde, y su mamá lo despierta porque Raúl y Linda llegaron a la casa. Linda le tiene mucho miedo a la oscuridad y justo esa noche antes de hablar por internet con su papá, se va la luz. Lee junto con Leonarmundo y una linterna una aventura sobre el señor en la Noche de las Estrellas, y se convierte en un motor para Linda a superar sus miedos. Cuando regresa la luz todos los niños se divierten con el videojuego y el partido de fútbol. Leonarmundo cuando todos están durmiendo escribe en el cuaderno para su hermana sobre el señor que creó la luna y las estrellas en el cielo.

Sinopsis del cuento:

Había un vez un hombre al que no le gustaba nada la noche, en cuanto la oscuridad llegaba y lo invadía todo, el hombre se sentía muy, muy triste. Durante el día era feliz, la luz lo iluminaba todo otra vez y la vida cobraba sentido de nuevo. Pero ¿por qué todos los días terminaban y llegaba la noche? El hombre no se resignaba a aceptarlo, así que se subió a una montaña muy alta para preguntarle a la noche por qué aparecía y qué hacía con la luz. Cuando descubrió que la luz quedaba detrás de la oscuridad se le ocurrió una gran idea: hacer punticos con sus dedos en el cielo.

Tratamiento:

Leonarmundo está durmiendo la siesta de la tarde, algo poco común en él, Luz entra al cuarto a despertarlo haciéndole cosquillas con una pluma, porque Linda y Raúl llegaron a hacer tareas y aprovechar que es viernes para hacer una noche de videojuegos. Leo acomoda su habitación rápido y sale hasta la sala. Linda está de mal humor, había perdido un juego de fútbol, no para de hablar de eso, mientras que Fer les sirve una pizza gigante a los niños. Raúl disfruta de la presencia del papá de Leonarmundo, ya que no vive con su papá actualmente.

Linda está en la cocina hablando con Fer y le cuenta que su papá vive en Madrid y lo va a visitar en vacaciones, Fer le dice que él le tiene miedo a las alturas que no le gusta agarrar aviones por tanto tiempo. Linda se ríe y dice que ella no le tiene miedo a nada, muerde la pizza y se quema la lengua pero disimula y se vuelve a enojar.

Raúl y Linda juegan tenis contra Fer y Luz con la consola de videojuegos. Raúl se mueve bruscamente y hace caer un par de libros. Leonarmundo mientras ríe viéndolos a todos jugar, recoge los libros. Linda sigue molesta porque Raúl no se concentra porque está echando chistes con Fer y por eso están perdiendo. Leo agarra uno de los libros que tiene una carátula muy suave, de terciopelo y en ese momento su casa se convierte toda de este tipo de material y abre el libro y lee “La noche de las estrellas”

Hace mucho tiempo, en un pueblo que no está ni cerca, ni lejos, sino mucho más allá, vivía un señor al que lo le gustaba la noche. Durante el día, a la luz del sol, el señor disfrutaba tejiendo sus cestas, cuidando sus animales y regando su huerto. A veces, mientras descansaba, se ponía a cantar. Pero cuando el sol se ocultaba detrás de la montaña, el señor al que no le gustaba la noche se entristecía. Todo a su alrededor se iba

poniendo gris, oscuro y negro. – Otra vez la noche. ¡Qué fastidio con la noche! El señor guardaba sus animales, recogía las cestas, encendía la lámpara y se encerraba en su casa.

Linda está conectada en la computadora esperando a que su papá se conecte desde Madrid para hablar con él. Los demás están en la habitación de los papás esperando ver el juego y en ese momento se va la luz. Linda se inmota, está aterrorizada por la noche. Intenta llamar a alguien pero nadie le responde. Fer y Leo preguntan varias veces por Luz hasta que se dan cuenta que está dormida. Leo busca una linterna para seguir leyendo.

A veces, se asomaba por la ventana pero no había nada que ver en la noche negra. Entonces apagaba la lámpara y se acostaba a dormir. Una tarde, cuando el sol ya desaparecía, el señor decidió subir a la montaña. La noche venía tapando el cielo azul. El señor escaló hasta la punta del cerro más alto

Linda muerta de miedo y sin poder ver nada intenta ubicarse tocando las cosas alrededor, ya no quiere llamar a nadie, piensa y piensa, su bravura sigue subiendo, ve una luz acercándose, oye pasos, Linda no cabe en el miedo y era Leonarmundo. Linda cuando se da cuenta intenta hacer que no pasa nada. Leo la invita a leer el cuento.

Desde allí gritó: – Mira noche. Párate. Y la noche paró un momento. – ¿Qué pasa? – preguntó con una voz suave y ronca. –Noche, tú no me gustas. Cuando tú llegas se va la luz y se van los colores. Solo queda la oscuridad. –Tienes razón – respondió la noche – Así es. – Dime, ¿Adónde te llevas la luz? – Bueno, la luz se esconde detrás de mí. No puedo hacer nada. Lo siento. Y la noche terminó de estirarse y tapó de negro todas las cosas. El señor bajó de la montaña y se acostó a dormir.

Leonarmundo para de leer pero Linda le ruega que siga, pero Leo está urgido por ir al baño, le deja la linterna y Linda, a escondidas, lee.

Pero no pudo dormir. Recordaba su conversación con la noche. Al día siguiente trabajó muy poco, pensando y pensando en las palabras de la noche. Y esa tarde, cuando la luz volvió a desaparecer, dijo: –Ya sé que tengo que hacer.

Leonarmundo llega y agarra a Linda leyendo, se molesta un poco y en ese momento llega Raúl echando un chiste que le acaba de echar Fer y que Leo ya se sabe de memoria. Linda calma a Leonarmundo y le dice que siga leyendo y que lea la parte de nuevo.

Pero no pudo dormir. Recordaba su conversación con la noche. Al día siguiente trabajó muy poco, pensando y pensando en las palabras de la noche. Y esa tarde, cuando la luz volvió a desaparecer, dijo: –Ya sé que tengo que hacer.

Fer llega de repente asusta a los niños, Leo y Raúl ríen pero Linda se pone a llorar entre risas nerviosas. Fer ve el cuento y le pide a Leonarmundo leer lo que les queda, porque es uno de los que su papá le contaba cuando estaba pequeño.

Subió una vez más a la montaña. La noche era un inmenso toldo negro que lo cubría todo. Cuando llegó hasta la punta del cerro más alto, el señor se empinó, alzó su mano y hundió un dedo en el cielo negro. Un agujerito se abrió y brilló un puntico de luz.

Leonarmundo y Raúl le piden a Fer que siga leyendo, pero una fortísima ráfaga de viento hace que todo se mueva de un lado a otro y Linda confiesa con un grito su miedo a la oscuridad, a lo que Leonarmundo y Raúl se ríen un poco, no lo pueden creer y Fer la abraza para calmarla. Leo agarra el cuento para terminar de leer.

El señor al que no le gustaba la noche se puso contentísimo. Abrió agujeritos por todas partes y en todas partes brillaron punticos de luz.

Maravillado apretó la mano y de un golpe metió el puño entero. Entonces, se abrió un hueco enorme por donde se asomó una luz grande y redonda como una toronja. La luz que se escapaba por los agujeros de la noche, bajó por la montaña y un brillo tenue y plateado iluminó los campos, las casas, la iglesia y la plaza. Esa noche nadie durmió en el pueblo. Desde entonces cuando el sol se va, el cielo se llena de luces y la gente puede quedarse hasta muy entrada la noche mirando la luna y las estrellas.

Durante la última frase del cuento, Linda y su papá desde el cielo de Madrid antes de amanecer, están viendo las estrellas y la luna. Linda recibe una llamada en su celular, era su papá con quien habla por mucho rato. Fer se lleva a Leo y a Raúl a la habitación. El papá de Linda le dice una poesía sobre las distancias y que no son motivo de soledad, ríen y

Linda le cuenta casi sin importarle que perdió el juego de la tarde. Llega la luz y Luz se despierta cree que pasó poquito tiempo sin electricidad, todos ríen. Linda y Leo se quedan jugando videojuegos, Fer y Raúl viendo el partido que ya iba por el segundo tiempo y Luz se vuelve a quedar dormida.

Leonarmundo con una linterna mientras Linda ya dormía y Raúl roncaba, le colorea a su hermana en el cuaderno que le está haciendo, a un señor lleno de estrellas alrededor. Apaga la linterna y duerme.

III.IV. “El sapo distraído”

Premisa dramática:

Leonarmundo se levanta muy tarde, ve todo borroso y se viste rapidísimo para ir al colegio, Fer lo lleva y en la fila del colegio a un niño se le cae un cuento, él lo agarra pero el niño corre y lo empieza a leer. Luz al despertarse no ve a nadie en la casa, ve la hora y dice domingo, 9:30am. Luz cree que es domingo, no sabe dónde están Fer ni Leo. Fer dejó el celular en casa. Raúl no fue al colegio porque quiere comprarle un regalo a su abuela porque cumpleaños. Linda y Leonarmundo tienen práctica para el torneo de fútbol, a Linda no la dejan ir al recreo porque no hizo la tarea y sin ellos, Leo no quiere jugar, pero debe hacerlo. Ese día ganan el partido. Leo y Linda encuentran a Raúl en la calle, le cuentan que ganaron y Luz también se los encuentran y se da cuenta que siempre fue lunes de ir al colegio. Leonarmundo olvidó su cartuchera en el colegio, y con un pincel y una pintura verde pinta un sapito en el cuaderno que dice PARA MI HERMANITA.

Sinopsis del cuento:

Un sapito hace una lista para ir al mercado, y en el camino todo era tan colorido y lindo que al llegar a casa se da cuenta que por su distracción no compró nada.

Tratamiento:

Leonarmundo se queda dormido, Fer lo despierta y lo ayuda a vestirse. Leo ve todo borroso. Leo sale y regresa para agarrar el bolso que se le había quedado. En la fila,

Leonarmundo se da cuenta que a alguien se le cayó un cuento que se llama “El sapo distraído” pregunta y pregunta entre todos los que están ahí y de nadie es. Leo entra a su salón y lo lee.

Era un sapo verde, morado, anaranjado y tornasolado. Una mañana muy tempranito, hizo la lista para el mercado. La mantequilla de las tortillas, la mermelada de las tostadas. Puso un clavel en su gorrita y en su patita un cascabel. Se fue brincando y en las esquinas cada vitrina iba mirando.

Leo se da cuenta que al cuento le quedan poquitas páginas y para de leer. Raúl no está y Linda acaba de llegar. La maestra está un poco engripada y solo los manda a que saquen la tarea. Linda no la hizo y le toca quedarse en el recreo.

Raúl tiene el uniforme y está en un bulevar revisando tiendas deportivas, de discos, de cosas para la casa. Está buscando un regalo para su abuela, no encuentra nada que le guste y se sienta en una plaza a revisar su lista de posibles regalos y con un lápiz empieza a pintar, piensa que podría ser una carta un bonito regalo.

Linda se despierta, ve el celular y dice DOMINGO 23 9:30am, y se va al cuarto de Leo y no hay nadie, Fer tampoco está. Luz llama a Fer y se da cuenta que dejó el teléfono. La abuela tampoco sabe dónde están. Luz se preocupa y sale a la calle a ver si encuentra a Leonarmundo.

Linda está castigada y Raúl no está, Leonarmundo debe asumir su posición sin sus amigos en el partido previo al torneo, Leonarmundo no quiere y mientras espera que todos lleguen abre el cuento y lee:

Se fue brincando y en las esquinas cada vitrina iba mirando. ¡Qué hermosas frutas y qué colores! ¡Cuántos olores hay por aquí! ¡Qué gente ésta tan peripuesta! Y que alboroto por los corotos! ¡Vendo tomate! -grita el marchante- -Tome, Doñita lleve parchita. El sapo andaba muy distraído: ¡Todo ese ruido lo ha confundido! Al fin el sapo llegó a su casa. De leche tibia sirvió una taza. Iba a tomarla con mermelada, cuando recuerda: ¡no compró nada!

Leonarmundo se molesta porque el cuento era muy corto y pensaba cómo podría hacerlo más largo “le pondría que en el mercado compre algo interesante, sí, sí, algo como un bote de pintura” y en ese momento debe entrar a jugar. Leonarmundo estaba muy nervioso, pero logra dentro de una visibilidad borrosa meter un gol, todos los demás niños lo cargan, Leo no lo puede creer. Llega emocionado a contarle a Linda. Luz no encuentra a nadie, se toma un té y piensa y piensa; ve niños en uniforme pero no le presta atención, hasta que pasa Raúl y le pregunta si sabe dónde está Leo. Raúl le informa que es lunes y ambos ríen. Luz le ayuda a Raúl a hacerle la carta a su abuela y en el camino pasan Linda y Leonarmundo hablando sobre el juego. En la mesita todos conversan sobre lo que es la responsabilidad y se ríen de Luz, porque no se puede ser tan distraída. Linda da mil excusas del porqué no hizo la tarea.

En la casa, Leonarmundo se da cuenta que dejó los marcadores en el colegio y pinta con un pincel y una pintura verde un sapito saltando en el cuaderno que dice PARA MI HERMANITA y escribe a un lado “el sapo encontró un bote de pintura y prefirió llevarse de todos los colores”

III.V. “Un pasito y otro pasito”

Premisa dramática:

Leonarmundo al despertar le pide a Fer que lo lleve a casa de su abuela. Fer llama a la abuela y no atiende nunca, preocupados salen hasta allá y la encuentran con unos audífonos cantando y pintando las paredes de la casa. Fer le da un cuento que se llama Un Pasito y otro pasito cuando Leo se baja del carro. Leonarmundo en todo momento le pregunta sobre su abuelo, ya que él murió cuando Leo estaba bebé. Al voltear hacia la ventana se da cuenta que Raúl vive frente a la casa de su abuela y se une a pintar con Leo y su abuela. Raúl no está muy convencido de pintar, dice no saber pero la solidaridad le hace agarrar gusto a la expresión artística. Leonarmundo le pregunta a su abuela sobre cuando él era pequeño y sobre su abuelo Linda llega para tomarle fotos a las paredes. Todos contentos terminan viendo un partido de básquet, Leo se entera de que su abuelo fue

basquetbolista. En casa, Leo colorea en el cuaderno a un abuelito y le pone una pelota de básquet al lado, empieza a escribir una pequeña historia sobre su abuelo.

Sinopsis del cuento:

La noche era el mejor amigo de Ignacio. Paso a paso enseña a su nieto a caminar, a construir torres con tacos de madera y a contar cuentos. Pero un día el abuelo se enferma y solo Ignacio está seguro de que sanará y toma las riendas para poner ayudar a su abuelo.

Tratamiento:

Leonarmundo se levanta, juega con sus legos y hace una torre enorme de legos, la empieza a pintar en la pared, casi le sale igual pero a la que pinta, la hace como si fuera hecha de caramelos. Al pensar “caramelos” corre a donde su papá y pide ir a casa de su abuela. Fer llama a la abuela y no contesta, salen rapidito algo preocupados a la casa de la abuela. La encuentran en el patio de la casa con unos audífonos, cantando y bailando y llega de pintura. Fer antes de que Leo baje del carro le da un regalo forrado con periódicos y le dice que ese cuento se lo regaló su papá hace mucho tiempo. Fer le lanza un beso a su mamá desde lo lejos y Leonarmundo al entrar a la casa ve muchísimos caramelos, pastelitos ¡Dulces! Por doquier, así tan dulce como el abrazo de su abuela. Mientras la abuela sacaba una torta del horno, Leo abre el cuento y lee.

Ignacio se llamaba como su mejor amigo, su abuelo Nacho. Cuando Ignacio nació, su abuelo le dijo a todo mundo:-Ignacio no va aprender a decir abuelo hasta que tenga tres años. Así que le voy a enseñar a llamarme Nacho. Y Nacho fue la primera palabra que Ignacio aprendió a decir. Fue Nacho quien enseñó a Ignacio a caminar. Agárrate de mis manos, Ignacio –le decía su abuelo-. Un pasito...y otro pasito. Un pasito... y otro pasito. A Nacho y a Ignacio les gustaba mucho jugar con los viejos cubos de madera, que se guardaban en un estante en el cuarto de costura. Los cubos tenían letras en dos lados, números en dos lados y en los otros dos lados tenían dibujos con animales y otras cosas .Ignacio y Nacho iban poniendo los cubos uno encima del otro, muy poquito a poco, para construir una torre. Altísima. Había treinta cubos. A veces cuando todavía no habían puesto ni la mitad de los cubos, la torre se caía. Otras veces, la torre iba creciendo cada

vez más alta, hasta que ya casi no quedaban cubos que ponerle.-Solamente falta uno – decía Nacho.

La abuela llega con un escándalo producto de la canción que cantaba, y Leo le pregunta cómo era su abuelo. Su abuela le saca muchas fotos del abuelo con Fer en sus brazos y con Leonarmundo, de la boda, jugando béisbol. Empiezan a pintar una pared, Y al voltear, Leonarmundo se da cuenta en desde la ventana puede ver a Raúl y le pega un grito.

Raúl llega a la casa y empieza a pintar la pared de blanco hasta que la abuela la declara lista para pintar. Raúl no entiende y ella le explica que ahora es que van a pintar lo que quieran, cualquier figura, muy coloridas era el trato. Raúl no está muy convencido pero por su espíritu colaborador no puede decir que no, además de que no le quita los ojos a los dulces de la mesa. Leonarmundo empieza a pintar unos cubos y se detiene para leer un poco más.

-Y es el cubo del elefante - decía Ignacio y con mucho cuidado, ponían el cubo del elefante en lo más alto de la torre. Pero entonces, a Nacho se le salía un estornudo y toda la torre se venía al suelo. Ignacio se reía y se reía.-Los elefantes siempre te hacen estornudar, Nacho- decía Ignacio.-Bueno, la próxima vez si nos va a salir una torre que no se caiga -le decía su abuelo. Entonces, Nacho sentaba a Ignacio en sus rodillas y le contaba cuentos.-Nacho, cuéntame cómo me enseñaste a caminar-le decía Ignacio. Y su abuelo le contaba cómo lo agarraba de las manos y le decía: Un pasito... y otro pasito. Un pasito... y otro pasito. Hasta que un día, Ignacio se soltó de las manos de su abuelo y caminó solo. El día que Ignacio cumplió cinco años, él y Nacho pasaron un día muy especial. Fueron al parque de diversiones. Se montaron en la montaña rusa, comieron perros calientes y helados. Se tomaron fotos y cantaron canciones. Y cuando se hizo de noche, fueron a ver los fuegos artificiales. En el camino de regreso, Nacho iba contándole cuentos a Ignacio.-Ahora –pidió Ignacio-. Cuéntame cómo me enseñaste a caminar. Y Nacho le contó.

A Leonarmundo le causa intriga y le pregunta a su abuela cómo él aprendió a caminar y Raúl lo interrumpe para contar que él no caminó, el corrió primero y que eso siempre le dice su abuelo. Ríen. La abuela le cuenta que fue de muy chiquito que empezó a

caminar, siempre buscando esos legos que siempre le han gustado y todos en la casa estaban pendientes que no se lo comiera, Leo responde “obviamente no me los iba a comer”.

Linda toca el timbre de la casa de Leo, y Fer le dijo que estaban en casa de la abuela. Le explica cómo llegar y ella maneja bicicleta hasta allí. Luz está en un curso de manualidades para bebés, es la mejor haciendo todo. Leo agarra el cuento de nuevo mientras Raúl come dulces y la abuela atiende una llamada.

Poco después del cumpleaños de Ignacio, su abuelo se puso muy enfermo. Ignacio regresó a la escuela y su abuelo no estaba en casa.-Nacho está en el hospital- le dijo su papá-. Le dio una cosa que se llama infarto.-Quiero ir a verlo- dijo Ignacio.-No se puede mi amor –contestó su mamá-. Ahora Nacho está demasiado enfermo y no puede ver a nadie. No puede mover sus brazos ni sus piernas, no se puede hablar. El doctor dice que tal vez ni siquiera reconoce a las personas. Tenemos que esperar y confiar que Nacho se mejore-.Ignacio no sabía qué hacer. No quería comer, y por las noches no se podía dormir. Lo único que quería era que Nacho se curara. Pasaron meses y meses y meses. Nacho seguía en el hospital. A Ignacio le hacía mucha falta su abuelo. Un día, cuando Ignacio regresó de la escuela, su papá le dijo que Nacho volvería a casa.-No puede caminar, ni hablar. Cuando nos ve, a tu mamá o a mí, no sabe quiénes somos. Y el doctor cree que no va a mejorar. Así que no te asustes cuando veas que Nacho no se acuerda de ti-.Pero Ignacio sí se asustó. Su abuelo no se acordaba de él. Lo único que hacía era estar todo el día acostado. A veces, el papá de Ignacio cargaba a Nacho desde la cama y lo sentaba en un sillón. Pero Nacho no hablaba y ni siquiera se movía.

Leonarmundo le pregunta a su abuela porqué su abuelo no está con ellos, qué le pasó, a lo que la abuela cuenta que murió porque ya debía ir al cielo a descansar, es el ciclo de la vida, Leo y Raúl entristecidos porque no entiendes porque la gente debe morir, la abuela los calma y les dice que deben hacer mucho deporte para estar saludables. Raúl le dice a Leo “visteee, los deportes son lo mejor” y la abuela termina “... el arte es el deporte del alma” y Leonarmundo le dice “visteeee” Tocan el timbre y es Linda que llega con una cámara para tomarle fotos al mural, pero no está listo. Linda y Raúl se ven fijamente y Linda se apena, empieza a hablar como loca sin parar. Raúl se pone a pintar. Leo lee.

Un día Nacho trató de decirle algo a Ignacio, pero lo que hizo fue un sonido horrible. Ignacio salió corriendo del cuarto.-Nacho hizo un ruido como un monstruo-le dijo a su mamá.-No fue a propósito –le contesto ella. Ignacio volvió al cuarto donde estaba sentado Nacho. Le pareció que había una lágrima bajando por la cara del abuelo.-Yo no quería salir corriendo, Nacho. Pero es que me asusté. Perdóname. ¿Sabes quién soy? A Ignacio le pareció ver que Nacho guiñaba un ojo.-¡Mamá, mamá! –gritó-. ¡Nacho sí me reconoce!-No, Ignacio –le dijo su mamá- . Tu abuelo no nos reconoce. Trata de tranquilizarte. Pero Ignacio estaba seguro. Corrió al cuarto de costura. Sacó la caja de los cubos del estante y corrió otra vez al cuarto donde estaba Nacho. En la cara de Nacho apareció una pequeña sonrisa. Ignacio empezó a construir la torre. Llegó hasta la mitad...Luego, casi más alto... Solamente faltaba un cubo.-Bueno, Nacho –dijo Ignacio-, ahora el cubo del elefante. Y Nacho hizo un ruido extraño, que sonó como un estornudo. La torre se vino al suelo, y Nacho se sonrió y movió un poquito los dedos, para arriba y para abajo. Ignacio se rió y se rió. Ahora sabía que Nacho se iba a curar.

Leonarmundo está pintando a su abuelo en la pared, Linda a un lindo elefante, Raúl una pista de atletismo que no le estaba quedando muy bonita y la abuela hacía trazos y brochazos por toda la pared. Ya está casi lista y a Raúl se le cae la pintura hacia la pared y daña una parte de la pintura de Linda, Linda se molesta y la abuela arregla con unos trazos el dibujo, ahora es un elefante y una linda palmera que le da sombra. Todos ríen, Raúl se disculpa. Leonarmundo está sentado leyendo. Linda toma una foto al mural.

Y así fue. Poco a poco, comenzó a decir algunas palabras. Sonaban extrañas, pero cuando decía Ignacio se entendía clarito, clarito. Después, Nacho pudo mover los dedos, y luego, las manos. Ignacio lo ayudaba a comer, hasta que un día pudo sostener solo la cuchara. Pero todavía no podía caminar. Cuando pasaron las lluvias, el papá de Ignacio sacó una silla al patio y sentó allí a Nacho. Ignacio se sentó a su lado.-Ignacio –dijo Nacho-. Cuento. Y entonces Ignacio le contó un cuento. Luego, muy despacito, Nacho se levantó de la silla. Tú. Yo. Caminar –dijo Nacho. Ignacio entendió. Se paró delante de Nacho para que se apoyara en sus hombros.-Ya está, Nacho. Un pasito... Nacho dio un paso.-Y otro pasito. Nacho dio otro paso. Al final del verano, Ignacio y Nacho podían ir caminando hasta el parque y Nacho hablaba cada día mejor y mejor. Cuando cumplió

seis años, Ignacio sacó la caja de los cubos. Poco a poco, construyó la torre. Sólo faltaba un cubo.-Ahora, cubo elefante –dijo Nacho. Ignacio lo puso en lo más alto. ¡Nacho estornudó!-Los elefantes siempre te hacen estornudar, Nacho –dijo Ignacio-.Bueno, la próxima vez sí nos va a salir una torre que no se caiga. Ahora cuéntame un cuento. Y Nacho le contó un cuento. Luego Nacho dijo: Ignacio, cuéntame cómo me enseñaste a caminar.-Bueno, Nacho, tú te apoyaste en mis hombros y yo te dije: Un pasito...y otro pasito. Un pasito... y otro pasito

¡Abueeeelaaaa! Grita Leonarmundo, “Tienes que leer este cuento, es demasiado bueno” continúa. Linda le pide que se ponga frente al mural y toma una foto de todos en la pared. La abuela prende el televisor, van a ver el juego de básquet. La abuela le dice que ese equipo era el favorito de su abuelo y le pregunta si él no sabe que su abuelo fue basquetbolista profesional. Leonarmundo se emociona, no sabía que su abuelo era basquetbolista y se pone atento al televisor. Luego la abuela empieza a leerles el cuento a los niños. Luz pasa buscando a Leo y le da la cola a Linda.

En su cuarto ya de noche y con una sonrisa, dibuja en su cuaderno que dice “PARA MI HERMANITA” un abuelito y una pelota de básquet al lado y escribe “nuestro abuelito fue un basquetbolista muy bueno y me ayudó...”

III.VI. “Doña Eremita sobre ruedas”

Premisa dramática:

Leonarmundo se despierta con el sonido fuerte de una corneta de carro cerca de su casa. Se viste rápidamente para ir al colegio con Linda y Raúl. Leo va en patines, Raúl va en patineta y Linda va en una bicicleta. De repente en el rayado pasa un motorizado que tenía tantas cosas encima que se le escurre un cuento que llevaba en un bolso, que parecía de un pequeño niño. Con “Doña Eremita” Leo aprende junto a sus amigos a ser más humildes y logran llegar a un acuerdo para compartir los patines, la bicicleta y la patineta para regresar del colegio. Descubren que no tienen un solo juguete, sino que tienen muchos

más para compartir. Leonarmundo se divierte haciendo tanto ejercicio que casi no logra escribirle a su hermana en el libro esa noche.

Sinopsis del cuento:

Doña Eremita pasea en bicicleta y a cada momento descubre que algo puede añadir para mejorar su vehículo: una bocina sonora, un buen sillín para su perro, una cesta para la comida, paraguas para la lluvia... En cuanto descubre una necesidad, esta ingeniosa mujer no tiene pereza para buscar la solución y poco a poco logra que su bicicleta se convierta en un artefacto increíble repleto de utilidades. Una bicicleta preparada para cualquier aventura. Y cuando la bicicleta ya no sirva para nada, encontrará un nuevo artilugio al que sin duda modificará para que vaya mucho mejor.

III.VII. "Coco y Pio"

Premisa dramática:

Leonarmundo escucha un grito de emoción de su mamá que los despierta, Sofía se está moviendo. Leo, Fer y Luz van en el carro y se dirigen a la feria del libro. Linda y Raúl también están allí con la mamá de Linda. Después de ver y comentar libros deportivos Leo se queda escuchando un cuento en una de las tiendas. "Coco y Pío" enseña el valor de la amistad, y que cada uno de nuestros amigos tiene algo interesante que enseñarnos, que las diferencias nos hacen un mejor equipo. Y ahora Leo espera con más ansias a su nueva hermana, retractándose de cuando se puso un poco celoso por ella en los recorridos por la feria.

Sinopsis del cuento:

“Hola, hermano” Con este sencillo saludo comienza una aventura en la que Coco y Pío aprenderán a hacer todo juntos: cómo comer, cómo volar, cómo flotar como troncos en el agua o cómo cantarle al sol naciente. En definitiva, aprenden a cuidar el uno del otro. Todo cambiará cuando, un día, la corriente del río los lleva muy lejos y descubren un lago

lleno de cocodrilos y un bosque repleto de pájaros. Coco y Pío descubrirán que a pesar de ser diferentes son tal para cual, el uno para el otro.

III.VIII. "Picuyó"

Premisa dramática:

Leonarmundo está imaginando un zoológico sin rejas, cuando de repente Linda lo asusta y lo saca de ese mundo imaginario. Están en zoo en un paseo con el colegio. Hay unos niños lanzando palitos a un mono en una jaula, Leo se acerca para detenerlos y uno de los trabajadores del zoo lo ve y le lleva un cuento de regalo por cuidar a los animales. "Picuyo" ayuda a Raúl a ser más sensible ante los animales, y a no tenerle miedo. Los tres son un gran ejemplo para sus compañeros de clase, ayudan a los cuidadores en las tareas y logran que todos los visitantes limpien las áreas verdes para mejorar zoológico. En la noche con un casco que se lleva como premio del zoológico dibuja a Picuyó y hasta le pega plumas que las aves dejaron botadas en la calle.

Sinopsis del cuento:

El cuento comienza el día en que Juan cumple 10 años y le regalan una tarraya (red de pesca) que perteneció al abuelo, al padre y a cada uno de los hermanos. Dicen que si ese día el joven logra buena pesca, será un buen pescador. Con la ilusión que provoca el rito de iniciación, Juan pasa todo el día en la orilla del mar, intentando capturar algo. Cuando finalmente logra atrapar un parguito, un ave del color del sol baja del cielo, se lo arrebató y lo devuelve al agua. Entre la sorpresa, el orgullo tocado y la admiración, el niño persigue al pájaro que lo ha despojado de su primera presa. Juan lo atrapa con la tarraya y, al desenredarlo, se da cuenta de que le ha roto un ala. Lo lleva a su casa para que su abuela le ayude a curarlo. Pero sus hermanos le dicen que es de mala suerte tirarle una tarraya a un pájaro. Sin necesidad de esperar más pruebas, los hermanos de Juan le arrebatan al pájaro color incendio, lo meten en un saco y se lo llevan. Juan decide internarse en el desierto marítimo para buscar su pájaro del sol.

III.IX. “Nozi. Madrina de Libros”

Leonarmundo no quiere despertar, su mamá lo ha llamado ya tres veces, pero Leo aun está en la cama. Hoy es la final de futbol en el colegio. Linda y Raúl no dejaron que se saliera del equipo, y debía jugar. Linda y Raúl ya llegaron a buscarlo. De camino al colegio Raúl le regala a Leo un cuento, le dice que lo buscó toda la semana para dárselo hoy, que tenía que jugar y que luego leerían los tres. Es difícil para Leo al principio, dejó pasar una pelota, pero Linda y Raúl siempre lo ayudan para que no termine en la banca. Pero no les sirvió por mucho tiempo. Leo empieza a leer la historia de Nozi, una madrina de libros. Linda y Raúl lo ven leyendo y piden un descanso para escuchar la historia. Linda, Raúl y Leo han aprendido el valor de los libros, ahora les toca enseñárselo a los demás. Vuelven al partido los tres, pero con la idea y complicidad de la maestra para regalar los cuentos que han leído al equipo ganador de la final de fútbol en el colegio. Leonarmundo esta vez pega una foto de su maestra en el cuaderno que es pasa Sofía.

Sinopsis del cuento:

Zama no sabe leer ni escribir, por eso en el pueblo de Dududu no comprenden su amor por los libros ni su afán por coleccionar revistas y periódicos viejos. Hasta que un niño llamado Muzi llega a la vida de Zama para enseñarle que los libros son como los viejos sabios, que cuentan maravillosas historias sobre la vida y el mundo.

III.X. “Un cuento para Sofía”

Leonarmundo despierta de repente en la sala de espera de una clínica, no se acordaba que en la madrugada su hermanita iba a nacer. Leo está muy preocupado porque su cuento lo había dejado en casa, Fer está con él, pero no puede llevarlo a casa. Llama a la mamá de Linda para que lo busque. Raúl convence a su abuela de llevarlo a la clínica. Cuando los tres se reúnen, empiezan a escribir un cuento para Sofía. Una niña bonita, un rey mocho, un señor que le teme a la oscuridad, el sapo distraído, el abuelito que está muy viejito, doña Eremita en patines, Picuyó, los dos hermanos más diferentes del mundo, pio y coco y

Nozi, la madrina de los libros. Todos estos son los protagonistas de la nueva historia de Leo, Linda y Raúl... para Sofía.

V. Escaletas

V.I. "Niña Bonita"

ESC 1 INT HABITACIÓN LEONARMUNDO DÍA

Créditos iniciales

LEONARMUNDO (7) se levanta de su cama, medio dormido agarra un marcador NEGRO y en la pared BLANCA queda aún un espacio para pintar lo que parece un pequeño perrito. Lo dibuja y abre la puerta del baño.

ESC 2 INT BAÑO LEONARMUNDO DÍA

Leonarmundo se cepilla los dientes, Se molesta por no poder lograr la figura de legos, no encuentra una pieza para terminar de hacer el perrito. Agarra los legos. Leo corre al cuarto con todo en la mano.

ESC 3 INT HABITACIÓN LEONARMUNDO DÍA

Leonarmundo uniformado prende el reproductor de música, están presentando un noticiero deportivo, lo cambia rápidamente. El reloj marca las 7:30am. Leonarmundo arregla los legos por color. Primero ordena los NEGROS, luego los BLANCOS. Entra LUZ (33) Leonarmundo sigue buscando el lego debajo de la cama. Abre gavetas. Luz lo ayuda a buscar pero sin querer tropieza con la figura y se desarma. Molesto, Leo se pone cerca de la mamá para que le dé un beso y le ponga el bolso.

ESC 4 INT PASILLO CASA LEO DÍA

En el pasillo está la foto de los tres de la familia, Leo tiene su camisa de color rojo de cuando estaba en preescolar. Leo camina con su camisa BLANCA nueva de primer grado.

ESC 5 INT CARRO DÍA

Leonarmundo se monta en el carro. Dentro está FER (38) escuchando la radio que están pasando el mismo noticiero deportivo, arranca. Leo pone un CD. Canta. Ve por la ventana.

ESC 6 MONTAJE MUNDO BLANCO Y NEGRO

Un motorizado le saca la lengua, niños juegan fútbol, un señora trota con un perro dalmata. Leonarmundo encuentra la ficha en la puerta del carro.

ESC 7 INT CARRO DÍA

Leo pela los ojos, baja la cara bizco. Atascada en la ranura, está su lego.

ESC 8 PATIO COLEGIO DÍA

Leonarmundo y Raúl se saludan. Llegan otros niños. Hablan del partido de anoche. Leonarmundo solo mira la conversación de los otros niños, mueve la lonchera dándole golpes contra el muro. Y anuncia que ya es tarde. Todos ríen y entran al colegio.

ESC 9 INT SALÓN DÍA

La MAESTRA (28), está haciendo un dictado. LINDA (7) está sentada de primera. Leonarmundo está arreglando sus marcadores de colores. Su hoja está en BLANCO. Ve a Raúl como bobo viendo a Linda mientras se le caen el marcador NEGRO y el lápiz. Levanta la mirada y encuentra en la biblioteca que está a su lado un cuento con una niña NEGRA. Leonarmundo abre el cuento

ESC 10 EXT PLAYA DÍA CUENTO

NIÑA BONITA (8) está sentada frente a su casa. Su MAMÁ (33) está haciéndole unas trenzas en el cabello. Llego un CONEJO blanco y gordito, quien la ve boquiabierto. Le pregunta su secreto para ser tan bonita y ella responde "Ah, debe ser que de chiquita me cayó encima un frasco De tinta negra"

ESC 11 INT SALÓN DÍA

Raúl le silba a Leonarmundo. Viene la maestra y su hoja sigue en blanco. Todos los niños del salón voltean a ver a Leonarmundo. La maestra pregunta por su dictado y Leo no sabe que responder. Suenan unos truenos. Empieza a llover.

FADE A NEGRO

ESC 12 INT SALÓN DÍA

Llovizna. La maestra está sentada corrigiendo los dictados. Leonarmundo tiene el cuento en la mano, Raúl una pelota, ambos ven a las niñas coloreando y hablando sobre pulseras, Linda enseña su pelota de fútbol. Linda lanza una pelota de papel en la basura. Raúl ve a Leonarmundo asombrado. Leonarmundo le da una palmada en la espalda y abre el cuento.

ESC 13 EXT PUERTA CASA CONEJO TARDE CUENTO

Llovizna. Conejo sale sonriente NEGRO con un frasco en la mano. Niña Bonita lo ve debajo de un paraguas. Llueve. El conejo baja la cabeza. Abre la pata, mientras empieza a caer el negro de su pelaje, tiene un frasco que dice TINTA. Conejo se va. Niña Bonita se queda debajo del paraguas y ve al conejo alejarse, dejando un hilo de tinta NEGRA.

ESC 14 INT SALA CASA DÍA

Llueve. Luz está frente a su computadora, juega ajedrez. Fer abre la puerta, entra con la chaqueta negra en el brazo. Suena la alarma del yoga de Luz. El partido de fútbol está empezando. Fer corre, busca las llaves y no deja de ver el televisor. Fer le abre la puerta a Luz, salen.

ESC 15 INT SALÓN DÍA

Raúl le pide a Leonarmundo que le cuide la pelota. Raúl quiere salir un momento del salón. Leonarmundo pierde la pelota. Raúl aún en la puerta, tiene contacto visual con Linda. Agarra la pelota en el escritorio de la maestra y se queda en el salón. Leonarmundo se disculpa, pero Raúl está embobado. Leonarmundo se ve solo entre todos los niños del salón, pero al ver a Raúl y a su cuento se emociona ¡Tiene una idea! y sigue leyendo.

ESC 16 EXT CALLE DÍA CUENTO

Niña bonita está manejando bicicleta y el conejo la persigue. Le pregunta su secreto para ser tan negrita. Ella dice "de chiquita tomé mucho café negro". El conejo corre a su casa.

ESC 17 INT PUERTA DEL BAÑO NOCHE CUENTO

Hay muchas tazas vacías y con fonditos de café negro afuera del baño. Llega la hermana, una CONEJA gris y toca la puerta, quiere entrar. Conejo abre la puerta y la hermana entra rapidísimo.

ESC 18 INT SALÓN DE CLASES DÍA

Llueve. Leonarmundo cierra el cuento muy sonriente. La maestra sale del salón. Raúl y Leo hablan sobre Linda, Raúl quiere saludarla. Raúl camina hacia Linda. Linda está de espaldas. Justo cuando va a hablarle se voltea y se regresa. Linda lo sigue y los saluda. Raúl se exalta del susto. Linda los invita a jugar fútbol y les pide la pelota. La maestra regresa. Leo abre el cuento.

ESC 19 INT MERCADO DÍA CUENTO

Niña Bonita está con su HERMANITA (2) en el mercado más bullicioso del pueblo eligiendo unos cambures y de la nada aparece el conejito. Le pregunta su secreto para ser tan negrita. Ella dice que fue porque comí muchas uvas negras de chiquita. El conejo se va.

ESC 20 EXT PUERTA CASA NIÑA BONITA DÍA CUENTO

Niña Bonita viene llegando con sus cambures en una mano y con su hermanita de la otra, y el conejito está afuera de su casa triste. Niña Bonita lo invita a pasar. Conejo, Niña Bonita y la hermanita entran.

ESC 21 EXT PATIO DEL COLEGIO DÍA

La cancha está mojada, pero los niños ya están ahí. Linda es la única niña. Leonarmundo juega inseguro y desconcentrado. Para ayudar a Raúl con Linda, Leo le pasa la pelota de fútbol BLANCA con NEGRO a su amigo. Mandan a sentar a Leo.

ESC 22 INT SALA CASA NIÑA BONITA DÍA CUENTO

La mamá de Niña Bonita está quitando ropa del tendedero y plancha. Niña Bonita, la hermana y el Conejo entran. El conejo está sentado en la mesa y pregunta de nuevo el secreto para ser tan bonita y la mamá de Niña Bonita responde "ningún secreto"

ESC 23 EXT PATIO DEL COLEGIO DÍA

Leo debe entrar de nuevo a ser portero. Hojea el cuento recostado de uno de los tubos de la arquería, le tiran una pelota y se le cae el cuento. Le meten un gol a Leonarmundo. Raúl le reclama. Leonarmundo decide concentrarse por su amigo. Viene un jugador inspirado a la arquería, y hace un chutazo.

FADE A BLANCO

ESC 24 EXT PATIO DEL COLEGIO DÍA

Leo pone sus manos a la pelota y la detiene fortuitamente. Suena el timbre. Leo sale corriendo sonriente. Raúl y Linda a lo lejos están hablando pero llegan muchos niños a la conversación y Raúl se aleja para alcanzar a Leo. Leonarmundo lee.

ESC 25 INT SALA NIÑA BONITA DÍA CUENTO

El conejo ve atentamente a la mamá de Niña Bonita, quien le explica sobre la abuela de Niña Bonita. El conejo voltea y ve todas las fotos que hay alrededor de la sala donde está la abuela negra, la tía negra, la prima mulata, el papá blanquito, un señor catirito. El conejo sonrío.

ESC 26 EXT FIESTA DÍA CUENTO

Una fotografía del conejo con la SRA.CONEJO, una coneja negra en su boda.

ESC 27 INT SALÓN DE YOGA DÍA

Luz está molesta y despeinada y se sienta mientras todas las demás mujeres hacen la posición del saludo al sol. Revisa su celular a ver cuánto tiempo falta, en la pantalla hay

una foto de su boda. Todas las señoras aplauden, Luz agarra su mat estampado de cebra y sin doblarlo lo arrastra por todo el piso.

ESC 28 INT MUNDO BLANCO Y NEGRO SALÓN DÍA

Leonarmundo lee la última página. La maestra lo regaña fuertemente. Leo intenta excusarse.

ESC 29 INT LOBBY SALÓN DE YOGA DÍA

Fer está en la recepción del estudio de yoga, donde hay un televisor y están pasando el juego de fútbol. La RECEPCIONISTA y Fer están atentos al juego. Luz sale del salón y agarra a Fer. Fer no despeja los ojos del televisor, ven un gol. Fer sale con una lata y la arroja acertadamente en el contenedor rojo de reciclaje de aluminio.

ESC 30 INT SALÓN DÍA

Continúa la conversación entre Leonarmundo y su maestra. Él le hace un resumen sobre el cuento y los niños del salón le echan broma a Raúl con Linda. Raúl se molesta. Leo le coloca un papel al lado de su cuaderno.

ESC 31 EXT ESTACIONAMIENTO DEL COLEGIO DÍA

Raúl y Linda conversan. Raúl le agradece a Leonarmundo por ayudarlo. Llega Fer y Leo se monta en el carro.

ESC 32 INT CARRO DÍA

Todos están en el carro. Leo y Fer conversan sobre el juego de fútbol. Leonarmundo termina la figura de legos. Leo saca un cuaderno y pinta PARA MI HERMANITA.

Créditos finales

FADE OUT

ESC 1 INT HABITACIÓN LEONARMUNDO DÍA

Créditos iniciales

Leonarmundo abre los ojos producto del un SONIDO que no sabe de dónde viene. Camina medio dormido por la habitación intentando encontrarlo. Leo se tropieza con la mesa, patea los legos que encuentra en el piso, se le caen los marcadores. Abre el closet, mueve los ganchos con ropa. Abre la puerta del baño y era FER afeitándose. Fer le dice ¡Feliz cumpleaños Campeón! Leo le reclama que lo haya despertado, Fer explica que Luz estaba dormida y no quería despertarla. Fer se disculpa con Leo y él lo perdona. Leo cierra la puerta y vuelve a acostarse y justo cuando se arropa, suena el despertador.

ESC 2 INT COCINA DÍA

Luz está licuando a alta velocidad un jugo. Leo llega con sus legos en la mano y los tira todos en la mesa. Luz le da un abrazo, le desea feliz cumpleaños y le da un regalo. Leonarmundo le dice a Luz que deben solucionar el problema con Fer. Pero cuando Luz le responde a Leonarmundo, Leo solo ve los labios de la mamá moverse y no oye nada. Cae una olla y eso hace que Leo vuelva a escuchar la última frase de Luz "...Tu papá tenía que salir temprano, tenía una excursión..." Leo ya no le presta mucha atención a su mamá. Mueve los legos para confirmar que oye bien. Luz le dice que abra su regalo y eran una caja de 400 marcadores nuevos. Suena el timbre.

ESC 3 INT SALA DÍA

Linda y Raúl están afuera esperando a Leonarmundo para ir al colegio. Leonarmundo se despide de su mamá, esconde el papel de regalo y la caja de marcadores. No encuentra el bolso, mientras Raúl rebota la pelota una y otra vez. Leonarmundo encuentra por fin el morral y sale.

ESC 4 EXT CALLE DÍA

Un SAXOFONISTA (60) está tocando Saxofón, Linda deja caer unas monedas en el pote que tiene para las limosnas. El indigente le da a cambio un cuento. Leo quiere ver cuál es, Raúl mastica chicle y hace bombas. Linda no quiere recibir el cuento, Leo la obliga a agarrarlo. Linda dice que no deben recibir cosas de manos de desconocidos; Leo dice que él conoce al señor toda la vida ha tocado saxofón en esa calle. Leo abre el cuento, no tenía título en la carátula. Leonarmundo lee.

ESC 5 INT CASTILLO DÍA CUENTO

El REY (35) está de espaldas viendo a su pequeño pueblo desde su torre. Todo está en silencio. Entra el BARBERO (80) y el portazo exalta al Rey. Rey y Barbero se saludan. El Rey se sienta en la silla y el barbero le corta el cabello. El Rey le paga varias monedas de oro y le dice que gracias por guardar su secreto.

ESC 7 EXT PUERTA MUSEO DÍA

Linda le da un chocolate a Leonarmundo. Raúl está lejos, Leo ve a Linda diciéndole algo en el oído a Raúl. Todos los niños y la maestra están frente a la entrada del Museo de Bellas Artes. Los carros y autobuses pasan haciendo mucho ruido. Leo le pregunta a Raúl qué le dijo Linda, Raúl no habla; Leo le pregunta a Raúl qué le pasa, Raúl dice que no puede hablar. Leonarmundo se sienta en unos escalones esperando entrar y abre el libro.

ESC 8 INT CASTILLO DÍA CUENTO

El Rey abre un sobre donde le anuncian la muerte del barbero. El Rey se toca la oreja. El cabello le empieza a crecer rápidamente debajo de la peluca. EL Rey camina de un lado al otro, hasta que escribe un cartel

ESC 9 EXT MERCADO DEL PUEBLO NOCHE CUENTO

El Rey sigiloso, pendiente de todos lados, arregla su peluca entre su maraña de cabellos y pega un cartel en una pared, lo lee, saca una pluma y arregla una tilde en el cartel.

FADE A NEGRO

ESC 10 INT MUSEO DÍA

Todos caminan por el museo, Leonarmundo le ofrece a Raúl el chocolate que Linda le dio, Raúl le dice que no le gusta el chocolate; Leo se sorprende, no puede creerlo. Raúl discute con él sobre que a Leo no le gustan los deportes, "ni, ni..." y se queda callado, Leonarmundo le replica que es imposible que no le guste el chocolate, Raúl se queda callado y reinicia la discusión "a ti tampoco te gusta..." La maestra manda a hacer silencio, Linda le lanza una mirada de peligro desde lo lejos a Raúl. Leo se sienta frente a una pintura, todo está en silencio. "Creo que el pintor es Van Gogh, el que no tenía una oreja" piensa en silencio. Abre el cuento, mientras los amigos se van adelante.

ESC 11 EXT MERCADO DEL PUEBLO NOCHE CUENTO

El cartel dice: EL REY BUSCA BARBERO JOVEN, HÁBIL Y DISCRETO, mira a los lados y ve a alguien venir, se esconde debajo de un tarantín y en lo que pasa la carreta, sale corriendo.

ESC 12 INT CASTILLO NOCHE CUENTO

El Rey ya arrastra el cabello por la habitación. Solo se oyen unos grillos en la ventana, pero parecían miles dentro de la habitación. Tocan la puerta, el Rey no oye, la tocan más fuerte y el Rey manda a callar a los grillos. El Rey sigue sentado y vuelve a sonar la puerta, corre y abre; es el nuevo barbero. El Rey lo hace pasar y le pide que de inmediato le corte el cabello, en la mesa está la peluca. El BARBERO JOVEN saca su tijera, corta y corta cabello hasta que llega a la oreja del Rey y se le cae la tijera. El Rey le dijo "Si lo cuentas, será lo último que dirás en tu vida"

ESC 13 INT PELUQUERÍA DÍA

Luz está en la peluquería, le están secando el cabello, le dice a las peluqueras y sus otras amigas que su hijo cumple años. Suena el teléfono, Luz grita para que todas se callen y después dice "por favor". Habla con Fer por teléfono, le dice que compre una torta de chocolate en forma de lego, que eso es lo más importante, que sea de forma de legos, Luz empieza a llorar porque de verdad quiere que sea en forma de legos.

ESC 14 INT PASTELERÍAS DÍA (MONTAJE)

Fer pide una torta en forma de lego, pero no hay. Visita alrededor de 10 pastelerías y no hay. Llega a una donde hay una en forma de Lego pero una SEÑORA (35) llega y se adelanta y la pide. Fer mientras pregunta si queda otra y le dicen que no, la otra señora sale de la pastelería, Fer decide perseguirla.

ESC 15 INT CAFETÍN MUSEO DÍA

Linda está escribiendo un mensaje de texto, Leonarmundo la asusta, y Linda guarda el celular rápido. Linda le pregunta que cómo la pasa, él le comenta que ha venido muchas veces al museo, pero le cambia el tema para preguntar qué le pasa a Raúl, Linda dice no saber. Raúl está lejos sentado en la mesa sin hablar con nadie. Leonarmundo se acerca, y Raúl se va rápido antes de que Leo llegue a su mesa. La maestra los llama a seguir con el recorrido

ESC 17 INT MUSEO DÍA

Leonarmundo habla con Linda, él le dice que cree que Raúl no le habla porque la mamá lo regañó porque no lavó sus zapatos, y por eso no se puso los de siempre, Linda le dice que ella cree que es porque no le gustan los museos, Leo le replica que no, que Javier, uno de sus compañeros le comentó que podía ser porque su equipo de básquet perdió anoche. Pero Leonarmundo conversa con Linda que no le parece que no le hable a él, que la amistad es primero que para eso están los amigos, y Raúl llega en ese momento y se callan; Raúl pasa rápido sin hablar, Leo intenta hablarle pero es imposible. Mientras una especialista del museo les está explicando sobre la pintura de la Noche Estrellada de Van Gogh, Leo abre el libro y piensa que ya él se sabe todo eso. Leonarmundo empieza a leer.

ESC 18 EXT CAMPO AMANECER

El Barbero pensaba qué haría, no podía decírselo a sus amigos, no podía guardar el secreto. Hasta que decide y excava un hueco y grita ¡El Rey es mocho! y lo tapa con tierra. El Barbero se va caminando con una sonrisa y con alivio. Apenas se va el barbero empieza crecer una mata de caña y alguien corta la flauta.

FADE A NEGRO

ESC 19 EXT CASA DÍA

Fer llega a su casa persiguiendo a la señora con la torta de lego. La señora se baja del carro y toca el timbre. Fer le pregunta quién es ella, La señora le dice que es la mamá de Linda, y que se enteró de la fiesta sorpresa para Leo y Luz le había pedido la torta; Luz abre la puerta y ríen del mal entendido.

ESC 20 INT MUSEO DÍA

Leo enfrenta a Raúl, y justo cuando Raúl está cerca de decirle a Leo lo que tiene, Linda lo agarra y le dice que tienen que irse.

ESC 21 EXT CALLE DÍA

Linda le pide a Leo que le lea algo de lo que está leyendo, Leo le pregunta por qué los demás se fueron en el autobús escolar, y ella le dice que porque es más sano caminar y no contaminar el ambiente, Leo le da la razón un poco incrédulo. Y empieza a leerle la última parte del cuento.

ESC 22 EXT PUEBLO DÍA

El Rey está caminando por el mercado, saludando y todos están soplando flautas que dicen "El Rey es Mocho, No tiene oreja, Por eso usa, Peluca vieja.". El Rey corre, respira profundo y piensa que la peluca da mucho calor, se la quita, sale del escondite, y dice: La verdad es que las pelucas dan mucho calor.

ESC 23 INT CASA DÍA

Linda y Leo llegan a la casa de Leonarmundo. Todos gritan ¡Sorpresa! La casa está toda decorada con globos y los invitados tienen flautas y pitos. Luz abraza a su hijo, le dice que aunque a él no le gusten los cumpleaños, es importante reunirse con la familia y los amigos para compartir y celebrar. Leo le abraza la barriga, le da la razón y Linda le dice que ella fue la más cómplice. Raúl le da una pelota de regalo y lo abraza, le dice que él no sabe

guardar secretos y por eso tuvo que dejar de hablar. Linda le presenta a su mamá a todo el mundo. Cantan cumpleaños y pican la torta.

ESC 24 INT CUARTO DÍA

Créditos finales

Leo en pijama, escribe en el cuaderno con la carátula que dice "PARA MI HERMANA" pinta al lado de una muñequita negrita a una mata de caña con un rey sin oreja. Apaga la luz y se acuesta a dormir.

FADE OUT

ESC 1 INT HABITACIÓN LEONARMUNDO TARDE

Créditos iniciales

Leonarmundo está dormido con el uniforme del colegio, son las 6 de la tarde, llega Luz y lo despierta TOCÁNDOLE la cara con una pluma anunciándole que Linda y Raúl ya llegaron, Leo ríe producto de las cosquillas. Leo ve el desorden de su cuarto y empieza a meter los legos debajo de la cama, los marcadores y algunas medias en las gavetas. Leo se echa agua en la cara y sale aún con cara adormitada de la habitación.

ESC 2 INT SALA NOCHE

Fer les trae una pizza gigante a los niños que están en la mesa de la casa haciendo una tarea. Linda está molesta porque perdió el juego de fútbol. Raúl le dice a Leonarmundo lo fino que debe ser vivir con su papá. Linda sigue hablando del juego y le pide la computadora a Leo porque hablará con su papá que está en Madrid. Leo sigue coloreando. Raúl sigue hablando sobre las cosas que hacía con su papá cuando vivía con él. Linda ya no puede hablar más, porque está roja de la rabia. Fer desde la cocina anuncia que casi estará lista su pizza.

ESC 3 INT COCINA NOCHE

Linda entra a la cocina a ayudar a Fer con la pizza, Fer y Linda hablan sobre sus papás. El de Fer murió hace poco y el de Linda está lejos. Fer le cuenta que él le tiene miedo a las alturas, y que odia agarrar aviones. Linda ríe y dice que ella no le tiene miedo a nada, muerde el primer pedazo de la pizza caliente y se quema la boca pero disimula, su rabia crece más.

ESC 4 INT SALA NOCHE

Raúl, Linda, Fer y Luz están jugando tenis con la consola de videojuegos. Raúl tropieza con la biblioteca y caen algunos libros. Leo los ve e intenta calmar a Linda para que no esté molesta. Linda y Raúl son equipo y Raúl no se concentra en el juego porque se la pasa riéndose con Fer. Leonarmundo recoge los libros que se cayeron de la biblioteca y

encuentra un cuento pequeñito con carátula de terciopelo, la toca muchas veces porque es muy SUAVE. Todo en su casa se convierte en terciopelo por unos segundos, hasta que abre el cuento que se titula La noche de las estrellas.

ESC 5 EXT FINCA DÍA

El SEÑOR (66) está ordeñando una vaca, se seca el sudor. El Sol está radiante. Descansa y toca un acordeón, luego toma unas cestas y camina hasta donde las gallinas. Empieza el atardecer, arregla a todos sus animales rápido, se pone el sombrero, entra a la casa con un portazo.

ESC 6 INT SALA NOCHE

Linda está en la computadora, esperando a que su papá se conecte. Mueve el mouse desesperadamente. Leo y Raúl van a la habitación a ver el juego de fútbol que está a punto de comenzar. Justo cuando el papá de Linda inicia sesión, la luz se va. Linda está muy molesta, pero se ve en toda una oscuridad y se atemoriza. Linda toca todo a su alrededor y llama a Leo, pero nadie le responde.

ESC 7 INT HABITACIÓN PAPÁS NOCHE

Gritan todos "Nooooo". Fer se sorprende porque Leo también gritó, Leo no explica demasiado. Fer le pregunta a Luz si está bien, Luz no responde, Leo también pregunta, Luz no responde, Fer vuelve a preguntar y se da cuenta que Luz se había quedado dormida. Raúl y Fer hablan de fútbol y Leo consigue tocando poco a poco entre las gavetas una linterna. Leo abre el cuento.

ESC 8 INT CASA NOCHE CUENTO

El señor ve por la ventana la oscuridad de la noche y enciende una lámpara y se

ESC 9 EXT MONTAÑA ATARDECER

El Señor está acompañado por su perro, buscando frutas y se empieza a hacer de noche, el señor no puede devolverse porque todo está muy oscuro. El señor empieza a temblar.

FADE A NEGRO

ESC 9 INT SALA NOCHE

Linda está asustada, no puede ver nada. Intenta tocar las cosas alrededor. No quiere llamar a nadie. "Esto nada más me pasa a mí, qué mala suerte" piensa Linda. A lo lejos una luz blanca se acerca a ella, no quiere ver. Es Leo entrando a la sala. Linda se recompone rápido, intenta hacer que todo está normal. Leo se da cuenta. La invita a seguir leyendo con él. Abre el cuento. Leen

ESC 10 EXT MONTAÑA NOCHE

"Mira, noche, párate" repite el señor y conversa con la noche. La noche se disculpa pero termina de estirarse y tapa de negro todas las cosas. El señor tembloroso baja la montaña.

ESC 11 INT SALA NOCHE

Linda le pide a Leo que siga leyendo, Leo le dice que tiene que ir al baño, Linda le pide que no se vaya, Leo le dice que solo serán dos minutos. Linda confiesa que no quiere quedarse sola. Leo la agarra le da la linterna y Linda lee a escondidas la siguiente página del cuento

ESC 12 INT HABITACIÓN NOCHE CUENTO (IMAGINACIÓN DE LINDA)

El Señor está moviéndose de un lado a otro en la cama, se levanta y se sienta al borde de la cama, piensa y piensa, hasta que piensa que ya sabe lo que va a hacer.

ESC 13 INT SALA NOCHE

Leo ve a Linda leyendo, se molesta un poco y aparece Raúl echando un chiste que Fer le acababa de contar. Leo dice que él lo ha escuchado mil veces y que ya no le da risa. Linda no le presta atención a Leo, le dice que se calme. Y le vuelve a leer esa parte.

ESC 14 INT HABITACIÓN NOCHE CUENTO

El Señor está moviéndose de un lado a otro en la cama, se levanta y se sienta al borde de la cama, piensa y piensa, hasta que piensa que ya sabe lo que va a hacer

ESC 15 INT SALA NOCHE

Fer asusta a los niños, todos ríen pero Linda se pone a llorar entre risas nerviosas, en eso Fer ve el cuento y les termina de contar lo que falta, Fer se lo sabe de memoria. Los tres niños miran fijamente a Fer.

ESC 16 EXT MONTAÑA NOCHE CUENTO

El señor sube a la montaña, no se ve siquiera el señor, sol se escucha el roce de sus pasos con la tierra y el tobo de metal que golpeaba con todo a su paso. Y una lucecita aparece.

FADE A BLANCO

ESC 17 INT SALA NOCHE

Leonarmundo y Raúl le piden a Fer que siga leyendo. A la casa entra una ráfaga de viento muy fuerte. Todos cierran las ventanas. Linda grita desesperadamente ¡Odio la oscuridad! Leo y Raúl asombrados se sobreexaltan. Raúl Ríe. Fer la abraza y la calma. Leo abre el cuento y lee en voz alta.

ESC 18 EXT MONTAÑA NOCHE CUENTO

El señor hace millones de punticos con su dedo, y empezaron a iluminar el lugar, en ese momento mete un puño, dos puños, tres puños, en aquel gelatinoso negro y así aparece la luna. Desde la montaña se ve el pueblo iluminado.

ESC 19 EXT PUEBLO NOCHE/AMANECER CUENTO

Todas las personas del pueblo están festejando en la calle.

Bailan, ven la luna, ríen. Hasta que amanece.

ESC 20 INT SALA NOCHE

"Desde ese entonces cuando el sol se va, el cielo se llena de luces y la gente puede quedarse hasta muy entrada la noche mirando la luna y las estrellas" lee Leonarmundo mientras Linda está viendo la luna y las estrellas por la ventana.

ESC 21 INT HABITACIÓN PAPÁ LINDA 4:30AM

El PAPA DE LINDA (33) está viendo las estrellas

ESC 22 INT SALA NOCHE

Linda recibe una llamada, Fer se lleva a Leo y a Raúl de ahí.

Linda y su papá hablan de que cuando las personas se quieren siempre están cerca, que el miedo no es la noche es creer que está sola y él siempre está con ella. Linda ríe y le cuenta sobre el juego, ya en un tono más calmado. Justo en ese momento llega la luz. Luz entra a la sala y dice ¡Ay vino rápido la luz! Leonarmundo y Raúl vienen detrás de ella. Leonarmundo le dice que es porque ella se quedó dormida. Raúl grita ¡El juegooo. Señor Feeeer, ponga el juego! y se va. Linda tranca la llamada, y prefiere quedarse jugando videojuegos con Leonarmundo, un juego de armar cosas. Luz se queda dormida en el mueble, después de decir "no se acuesten tarde".

ESC 23 INT HABITACIÓN NOCHE

Créditos finales

Leonarmundo con su linterna, dibuja en el cuaderno con la carátula PARA MI HERMANITA un señor viejito con muchas estrellas alrededor, mientras Linda duerme y Raúl ronca y dice cosas sobre.

FADE OUT

GUIÓN PILOTO “NIÑA BONITA”

ESC 1 INT HABITACIÓN LEONARMUNDO DÍA

INSERT: CRÉDITOS

LEONARMUNDO(7)despierta y medio dormido dibuja un PERRITO con un marcador NEGRO en la pared BLANCA llena de dibujos. Pilas de libros están por todos lados, algunos tirados.

ESC 2 INT BAÑO LEONARMUNDO DÍA

Leonarmundo se cepilla los dientes alternando las manos entre el cepillo y los LEGOS que están encima del estante. Se molesta por no encontrar una pieza para terminar su perrito. Cae un lego y al recogerlo, Leo se da un cabezazo, por el golpe caen otras cosas del espejo.

LEONARMUNDO

Ouch!

ESC 3 INT SERIE DE TOMAS - HABITACIÓN LEONARMUNDO DÍA

Leonarmundo con el uniforme del colegio. El reloj despertador se enciende. Enciende el radio.

LOCUTOR (OFF)

Y ahora en otras noticias, La
Federación Nacional de Fútbol...

Leo apaga rápidamente la radio y arregla los legos por color. Primero los NEGROS, luego los BLANCOS y mientras está arreglando los verdes, LUZ (33) embarazada con una pijama perfectamente combinada NEGRA y BLANCA, entra.

LUZ

Buenos días Leonarmundo. Hijo, es tarde ¿Qué es esto? ¿Por qué tienes este desorden Leo?

LEONARMUNDO

Bendición mami, hola Sofía.

LUZ

Leo es tu primer día de camisa
BLANCA

Leo sigue buscando el lego debajo de la cama. Abre gavetas.

LUZ

Leonarmundo óyeme, ¿Qué es este desorden? Tu hermana (tocándose la barriga) no me dejó dormir bien y ahora tú...

(CONTINÚA)

LEONARMUNDO

...ay ya mami yo lo arreglo cuando regrese

LUZ

¿Del colegio? Mejor yo te ayudo, contemos hasta cincuenta.

Leo busca frenético legos por todas partes: bajo la lámpara, junto a la laptop, dentro de la cartuchera, en la gaveta de interiores.

LUZ

Dale vamos, uno, dos, tres, cuatro

Luz acomoda cosas del cuarto. Hala la cobija de la cama y tumba la figura de legos.

LEONARMUNDO

Mamááááááá!!!

LUZ

¿Qué pasó?

Leonarmundo agarra todas las fichas que cayeron y las mete en la lonchera.

LEONARMUNDO

Tengo toda la mañana armando esto y lo tumbaste

LUZ

Ay hijo, no sabía, perdón

Leo desanimado, se pone cerca de la mamá para que le dé un beso y le ponga el bolso.

LEONARMUNDO (A LA AUDIENCIA)

Tranquila mamá, que hoy comenzamos más desordenados que nunca.

Leo apoya por un segundo la cabeza en la barriga de la mamá y sale.

ESC 4 INT PASILLO CASA LEO DÍA

En una foto Leo aparece más niño, con su papá y su mamá, con camisa roja de preescolar. La foto está en un anaquel. El anaquel cubre todo el pasillo. Entre la foto y el suelo, pasa Leonarmundo con su camisa BLANCA de primer grado.

ESC 5 INT CARRO DÍA

Leonarmundo se monta en el carro. Dentro está FER (38) pulcro y muy bien peinado, escuchando la radio que están pasando el mismo noticiero deportivo, arranca.

FER
¡Campeón! Primer grado, ya
creciste, pronto me alcanzas

Leonarmundo busca en la guantera, cambia el dial hasta que encuentra a The Beatles sonando.

LEONARMUNDO
(risas)
Ay papá, tú estás muy viejo
obviamente.

FER
Ni tanto, ya casi como tú, mira que
tienes camisa blanca.

Leo busca en la lonchera, saca un lego NEGRO.

LEONANARMUNDO
¿Has visto una ficha igualita a
esta?

FER
No, pero ¿para qué? ¡Tienes como
cuatro millones en la casa!

LEONANARMUNDO
Papá, necesito la que es igualiita
a esta, no la consigo, vale.

FER
Debe estar por ahí

Leonarmundo se cansa de buscar. Mira hacia afuera por la ventana al son de la música.

ESC 6 MONTAJE - MUNDO Y BLANCO Y NEGRO

Un MOTORIZADO le saca la lengua.

Pasan por una cancha de fútbol donde hay NIÑOS jugando.

Una SEÑORA pasa trotando con un dálmata.

ESC 7 INT CARRO DÍA

Leo pela los ojos, baja la cara bizco. Atascada en la ranura, está su lego.

ESC 8 EXT PATIO COLEGIO DÍA

Leonarmundo está en el patio de la escuela. RAÚL (7) con unos zapatos nike BLANCOS con NEGRO muy llamativos, se acerca y se saludan.

LEONANARMUNDO

Raúl!!!

RAÚL

Raúl, no. Ni Ronaldo, ni Méndez, ni Piqué, ahora soy Messi. Raúl Messi.

LEONARMUNDO

¿Ah?

RAÚL

Sí, sí!!! Me gusta más así. ¿Te tocó la sección A?

LEONARMUNDO

Yes, friend!

Llegan otros niños

NIÑO 1

Chamo, qué finos tus zapatos

NIÑO 2

Guaaaao chamo sí!!! Esos son los de Messi.

LEONARMUNDO

Mira, vamos...

RAÚL

(a Leonarmundo)

Ya va, ya va

Leonarmundo se sienta en el muro que está al lado, y los otros niños al verlo también se sientan. Uno de los niños tiene una pelota de fútbol casi golpeando la cara de Leo.

RAÚL

Me los regaló mi abuelo

(CONTINÚA)

NIÑO 3
Están demasiaaaado

Leonarmundo solo mira la conversación de los otros niños, mueve la lonchera dándole golpes contra el muro.

LEONARMUNDO
Miren, creo que ya entraron todos

RAÚL
Leonarmundo tiene razón. ¿Ustedes son de la A?

NIÑO 1
No, de la B

Leonarmundo mira a Raúl desconcertado. Cuando coltea, se encoge los hombros y le extiende la mano.

ESC 9 INT SALÓN DÍA

La MAESTRA (28), una morena de cabello liso muy sonriente pero bastante estricta, está haciendo un dictado. LINDA (7) con el cabello perfectamente alborotado está sentada de primera y no deja de hablar con las NIÑAS que están alrededor de ella. VARIOS NIÑOS copian (7 a 8 años) entre los que están Leonarmundo y Raúl. Leonarmundo arregla sus marcadores de colores. Su hoja está en BLANCO. Ve a Raúl embobado viendo a Linda. A Leo se le caen el marcador NEGRO y el lápiz. Levanta la mirada y encuentra en la biblioteca que está a su lado un cuento con una niña NEGRA.

MAESTRA
...Necesitamos cuidar los árboles, punto y final.

NIÑO
(Con énfasis exagerado en la sílaba ar)
¿"árboles"?

MAESTRA
Sí, Árboles.

LINDA
Maestra, ¿verdad que necesitamos es primero con c y después con s?

MAESTRA
Exacto, necesitamos con c y luego con s. Y la palabra árboles con tilde en la A

LINDA
Viste, yo te dije.

NIÑA
Yo también sabía, solo dudé un
microsegundo.

LEONARMUNDO
Raúl, Raúl...

Raúl lo ignora, está tocando sus zapatos pensando y viendo a
Linda

RAÚL
Chamo, esa chamita qué bonita

LEONARMUNDO
¿Amor a primera vista?

RAÚL
Yo creo

LEONARMUNDO (A LA AUDIENCIA)
Lo perdimos...

RAÚL
Lo mismo digo yo con tus libros

Leonarmundo abre el cuento como una ola suave.

ESC 10 EXT PLAYA DÍA CUENTO

Como una ola suave se mueve NIÑA BONITA (8) sentada frente a
su casa, en una barco a la orilla de la playa; tiene ojos,
piel y cabello rizado negros. Su MAMÁ (33) está haciendole
unas trenzas en el cabello, mientras juega con unas conchas
de mar. Su mamá la besa y se va. De pronto llega un CONEJO
blanco y gordito, quien la ve boquiabierto.

CONEJO
(interrumpiendo)
Eres la niña más bonita que he
visto.

NIÑA BONITA
Qué lindo conejo, gracias.

CONEJO
Es que cuando te veo, pienso en
tener una hija tan negrita como tú.

NIÑA BONITA

Una conejita negrita en la playa,
qué bonita sería.

CONEJO

Pero dime, cuál es tu secreto para
ser tan bonita

NIÑA BONITA

Ah, debe ser que de chiquita me
cayó encima un frasco de tinta
negra

CONEJO

Gracias Niña Bonita, ya vengo!!!

NIÑA BONITA

¿Qué vas a hacer?

CONEJO

Ya vengo Niña Bonita...

Conejo se va y Niña Bonita SOPLA un caracol.

ESC 11 INT SALÓN DÍA

Raúl le SILBA a Leonarmundo

MAESTRA

¿Leonarmundo, y tu dictado?

LEONARMUNDO

Profe, profe...

Todos los niños del salón voltean a ver a Leonarmundo.

MAESTRA

¿Qué estás haciendo Leonarmundo?
Pon atención en el dictado.

LEONARMUNDO

(a regañadientes)

Sí, profe.

RAÚL

Ay chamo

LEONARMUNDO

¿Qué? Si tú estabas ahí sacando
corazones por los ojos.

RAÚL

¿Yo?

LEONARMUNDO

Obviamente tú, ni que a mi me
gustara la misma que a ti

Raúl intenta ignorarlo. Suenan unos truenos. Llueve.

FADE OUT

ESC 12 INT SALÓN DÍA

Llovizna. La maestra está sentada corrigiendo los dictados. Todos los niños tienen una hoja blanca. Leonarmundo tiene el cuento en la mano, Raúl una pelota, ambos ven a las niñas coloreando a lo lejos. Linda está con unas niñas hablando.

NIÑA 1

Pues, mi papi me regalo estas
pulseras de todos los colores

NIÑA 2

Qué lindas, se parecen a las de la
propagandas

NIÑA 1

Son las de la propaganda

NIÑA 2

Me encantan!! Pero mira mis lentes,
son los que salen en tv

Linda las ve sin entender mucho lo que dicen.

LINDA

¡Y miren mi pelota!

NIÑAS

¿Una pelota ...de fútbol? Eso
ensucia mucho.

Linda lanza la pelota en la basura que está al lado de Raúl.
Raúl ve a Leonarmundo asombrado.

RAÚL

¡Linda juega fútbol! Es perfecta!!

LEONARMUNDO (A LA AUDIENCIA)

Como ya les dije, lo per-di-mos

Leo le da una palmada en la espalda y abre el cuento. Trueno

ESC 13 EXT PUERTA CASA CONEJO TARDE CUENTO

Relámpago. Conejo sale NEGRO de su casa, lleva en la mano un frasco; tiene una sonrisa grande. Niña Bonita lo ve debajo de un paraguas.

NIÑA BONITA

Pero es que tú eres tan lindo así.

Llueve. El conejo baja la cabeza. Abre la pata, mientras empieza a caer el negro de su pelaje, tiene un frasco que dice TINTA y no le queda más que una gota.

CONEJO (V.O)

Serás la única que lo piensa

Niña Bonita se queda debajo del paraguas y ve al conejo alejarse, dejando un hilo de tinta NEGRA. Mira a su lado y está el frasco que dice TINTA abierto en la arena, lo agarra y lo llena de un poquito de agua.

ESC 14 INT SALA CASA DÍA

Llueve. Luz está frente a su computadora, juega AJEDREZ. Fer abre la puerta, entra con la chaqueta NEGRA en el brazo. Fer inmediatamente enciende el televisor

LUZ

¿Te mojaste mucho?

FER

Leo diría "just un poquito"

Suena el celular de Luz. Es una alarma de clase de yoga.

LUZ

Feeeeer, se me olvidó!! Tengo yoga para embarazadas hoy

El partido está empezando y Fer no deja de ver el televisor. Fer suspira y se pone de pie de nuevo, armado de paciencia.

FER

Está bien, vamos rápido.

Fer ve el reloj, busca las llaves por doquier. Luz sale. Se detiene a ver el primer segundo y se espabila y sigue buscando. Apaga el televisor y sale.

ESC 15 INT SALÓN DÍA

Raúl ve a Linda, y quiere devolverle su pelota. Leonarmundo descuidado y pendiente de su cuento, pateo la pelota justo cuando Raúl la va a agarrar. La maestra tropieza y cae. Todo el salón, con excepción de Leonarmundo, voltea a ver a Raúl.

MAESTRA

(molesta)

¡Silencio! ¿De quién es la pelota?

RAÚL

Mía

Las niñas se ríen y Raúl cree que Linda también ríe.

MAESTRA

¿Y tú, Leonarmundo, no tendrás que ver en esto?

LEONARMUNDO

Profe, yo estaba leyendo

MAESTRA

(apiadándose)

Por favor, no saquen sus juguetes mientras estamos en clase

Leonarmundo saca unos chocolates, ve a su alrededor, las niñas jugando, Raúl viendo a Linda. Leonarmundo cabizbajo y apenado por sí mismo, ve a la niña negrita de la carátula, luego a Linda, abre el cuento con una nueva emoción. Linda voltea y le sonrío a Raúl, pero él no lo detecta.

ESC 16 EXT CALLE DÍA CUENTO

Risas de niñas. Niña bonita está manejando bicicleta con sus AMIGAS y el conejo la persigue.

CONEJO

Niña Bonita, Niña Bonita, cuál es tu secreto para ser tan negrita?

NIÑA BONITA

(mirando hacia atrás)

Conejo es que de chiquita tomé mucho café negro

Se miran fijamente y sonrío. Niña Bonita avanza en su bicicleta. El conejo corre en dirección contraria.

(CONTINÚA)

CONEJO
(gritando cansado a lo lejos)
Gracias Niña Bonita!!!!

ESC 17 INT PUERTA DEL BAÑO NOCHE CUENTO

Hay muchas tazas vacías y con fonditos de café NEGRO afuera del baño. Llega la hermana, una CONEJA gris. Toca la puerta.

CONEJA
Hermano apurate!!! me estoy
haciendo!!

CONEJO
Voy, voy!!!

CONEJA
Apúrate, Apúrate

CONEJO (V.O)
¿Será que Niña Bonita de chiquita
también fue mucho al baño?

Conejo abre la puerta y la hermana entra. Golpe de puerta.

ESC 18 INT SALÓN DE CLASES DÍA

Raúl le lanza la cartuchera encima del libro.

RAÚL
¿Leo me estás oyendo?

Leonarmundo cierra el cuento muy sonriente.

LEONARMUNDO
Ya sé lo que vas a hacer Raúl
Messi!!! Te tengo la solución

MAESTRA
Muchachos ya vengo, por favor hagan
silencio.

LINDA
¿Qué va a hacer maestra?

MAESTRA
Linda no sea entrometida

La maestra sale. Los niños dejan de escribir y hablan.

LEONARMUNDO
Para que Linda y tú...

RAÚL
...Ah! ahora dices que me vas a
ayudar!

LEONARMUNDO
Claro! La niñita es bien linda

RAÚL
¿Te gusta?

LEONARMUNDO
Noooo!!!

RAÚL
Ah yo creí. ¿Me vas a ayudar?

LEONARMUNDO
Sí, sí... Yo creo que podrías ir a
preguntarle cómo se llama

RAÚL
Es que ya sé como se llama, Linda

LEONARMUNDO
Obviamente, yo también sé, pero es
para que le hables!!

RAÚL
Ah sí, sí, buena esa.

LEONARMUNDO
Anda pues y le dices tu nombre.

RAÚL
¿Y Ya?

LEONARMUNDO
Claro!! Tu nombre es todo lo que tú
eres pero en blanco y negro

RAÚL
¿Ah? ¿Lo hago ya?

LEONARMUNDO
¡Que sí!

Raúl camina y cuando va a hablarle se le tranca la voz, al
voltearse, Linda lo sigue. Leonarmundo le hace señas.

LINDA
¡Hola! Vi que tienen mi pelota.

Raúl se exalta del susto, está al lado de Leonarmundo.

LEONARMUNDO
Hola

LINDA
Tú ereees Leonardo

LEONARMUNDO
LeonarMUNDO

LINDA
Leonarmundo! y tú, Raúl

RAÚL
Sí, Raúl, hola.

LINDA
¿Les gustaría jugar fútbol conmigo?

Leonarmundo y Raúl están callados.

LEONARMUNDO
Bueno, es que acaba de llover y...

Raúl le da un golpecito con el codo a Leo.

LEONARMUNDO
Sí, sí, está bien!!

LINDA
Perfecto, entonces nos vemos en la
cancha

La maestra regresa con un suéter de tela estampada con frutas muy coloridas. Los niños regresan rápido a sus quehaceres. Leonarmundo agradece estar, sentado, de nuevo, ante su cuento que abre. GRAN BULLICIO.

ESC 19 INT MERCADO DÍA CUENTO

En el mercado más bullicioso del pueblo, está Niña Bonita está con su HERMANITA (2) eligiendo unos cambures y de la nada aparece el Conejo.

CONEJO
Niña Bonita, nada me ha resultado.
Dime tu secreto, el de verdad de
por qué eres tan negrita

Niña Bonita ve unas uvas negras a lo lejos.

NIÑA BONITA

Conejo, pues yo creo recordar que fue porque comí muchas uvas negras de chiquita

CONEJO

Eso puede ser!!! Gracias Niña Bonita

ESC 20 PUERTA CASA NIÑA BONITA DÍA CUENTO

Niña Bonita viene llegando con sus cambures en una mano y con su hermanita de la otra, y el conejito está afuera de su casa triste.

NIÑA BONITA

Conejo, entra. Te invito a comer cambur

CONEJO

¿Comer?

Conejo, Niña Bonita y la hermanita entran. GOLPE de puerta.

ESC 21 EXT PATIO DEL COLEGIO DÍA

...Tan fuerte como el balonazo que le tumba el cuento a Leo. Raúl agarra la pelota. La cancha está mojada, pero los niños ya están ahí esperando el balón. Unos son rojos y el equipo de Linda el azul. Raúl le mete un golpe de cariño a Leo.

RAÚL

(corriendo rápido)

¡Presta atención al juego, deja de leer un rato, vale! Es imposible que no te guste el fútbol.

LEONARMUNDO

Es que al que le gusta el fútbol es a mi papá.

Leo se mete el cuento en el bolsillo y se ponen los chalecos azules. Raúl se lleva la pelota y se la da a Linda. Inicia el juego. Leonarmundo juega inseguro y desconcentrado. Para ayudar a Raúl con Linda, Leo le pasa la pelota de fútbol BLANCA con NEGRO a su amigo.

NIÑO
Tú, el de rulos, sal un rato

Leonarmundo se sienta en la banca y saca el cuento de su bolsillo, mientras lo está abriendo Linda llega.

LINDA
¿Me das agua?

LEONARMUNDO
Toma, esta es la de Raúl, no tiene mucho

LINDA
(viendo el juego)
¿Qué lees?

LEONARMUNDO
Un cuento, se llama...

LINDA
(a los jugadores)
Miraaa!!! Dalee!!!

Raúl desde lejos los ve. Leonarmundo se voltea resignado, agarra el cuento. Linda entra de nuevo al juego. Llega Raúl.

RAÚL
(agitado)
¿Qué te dijo Linda?

Leo suspira y antes de responderle suena el pitazo y Raúl debe volver al juego. Leonarmundo agarra la botellita vacía, la mete en la lonchera. En la cancha el arquero se golpea. Leo lo ve, pero logra abrir su cuento como un ventarrón.

ESC 22 INT SALA CASA NIÑA BONITA DÍA CUENTO

La mamá de Niña Bonita está quitando ropa del tendedero que mueven fuertemente por el aire que sopla. Niña Bonita, la hermana y el Conejo entran.

NIÑA BONITA
Hola ma'

La mamá levanta la mirada

MAMÁ
¿Quién es ese conejito tan guapo?

NIÑA BONITA

Un amigo

El conejo está sentado en la mesa, Niña Bonita le está sirviendo un banquete de frutas.

CONEJO

Mucho gusto, soy Conejo

MAMÁ

Conejo el conejo, qué cómico! Come!

El conejo se toca la barriga, agarra una uva y la suelta rápido, agarra una manzana. Le da un mordisco pequeño.

CONEJO

Niña Bonita ¿cuál es tu secreto para ser tan negrita?

NIÑA BONITA

Mira conejo, fueron unas carao...

MAMÁ

(interrumpiendo)

Ningún secreto

ESC 23 EXT PATIO DEL COLEGIO DÍA

NIÑO

Tú, el de rulos, eres el portero

LEONARMUNDO

¿Yo?

NIÑO

¿Ves a otro de rulos? ¡Entra!

Leonarmundo se mete y lleva el cuento. Hojea el cuento recostado de uno de los tubos de la arquería, le tiran una pelota y se le cae el cuento. Se agacha lo recoge, pateo suavemente la pelota al jugador que está cerca de él y pasa las páginas rápido de nuevo y otro pelotazo le cae y el cuento queda en el piso de nuevo

NIÑO 1

(gritando)

Mira vale, párale al juego

NIÑO 2

(gritando)

¿Qué haces?

El equipo contrario mete un gol en la arquería de Leo.

(CONTINÚA)

LEONANARMUNDO

Oye, todo el mundo tiene derecho a ser diferente

RAÚL

Sí, claro, pero nadie tiene derecho a portear tan mal.

Raúl se voltea, pero regresa a donde Leo

RAÚL

Chamo no ves que me estás haciendo quedar mal con Linda.

Leonarmundo baja la cabeza y coloca el cuento en el piso y se concentra en el juego. Viene un jugador inspirado a la arquería. Leo, nervioso, y el jugador hace un chutazo.

FADE OUT

ESC 24 EXT PATIO DEL COLEGIO DÍA

Leo pone sus manos a la pelota y la detiene fortuitamente.

NIÑO

Esee es nuestro Rulitooooos!!!!

Suena el timbre. Leo sale corriendo sonriente.

LEONARMUNDO

(gritando)

Raúl!!! Vamooos!!

Raúl no le presta atención, porque a lo lejos está hablando con Linda, pero llegan muchos niños a la conversación y Raúl se aleja.

LEONARMUNDO (A LA AUDIENCIA)

A Raúl solo le falta una patadita para anotar con Linda. Yo no me aguanto para saber el final.

Raúl ve a Leo a lo lejos, se apura para alcanzarlo. Leonarmundo abre el cuento y muerde una manzana.

ESC 25 INT SALA NIÑA BONITA DÍA CUENTO

El conejo ve atentamente a la mamá de Niña Bonita, mientras le mete otro mordisco a la manzana.

(CONTINÚA)

MAMÁ

Ningún secreto conejo, son encantos
de una abuela negra mía

El conejo voltea y ve todas las fotos que hay alrededor de la sala donde está la abuela negra, la tía negra, la prima mulata, el papá blanquito, un señor catirito.

MAMÁ

La gente se parece siempre a sus
padres, a sus abuelos, a sus tíos y
hasta a los parientes lejanos

ESC 26 EXT FIESTA DÍA CUENTO

Una fotografía del conejo con la SRA.CONEJO, una negrita.

ESC 27 INT SALÓN DE YOGA DÍA

Campana budista retumba. Luz está molesta y despeinada. Se sienta en contorsiones. mientras todas las demás mujeres hacen la posición del saludo al sol. Revisa su celular, en la pantalla hay una foto de su boda con Fer. Campana budista suena. Todas las señoras aplauden, menos Luz que está enredada en su posición. Luz agarra su mat estampado de cebra BLANCO y NEGRO y sin doblarlo lo arrastra.

ESC 28 INT SALÓN DÍA

La maestra escribe unas cuentas matemáticas. Leonarmundo ve los números en BLANCO y NEGRO. Lee la última página.

MAESTRA

Y así como queda la suma, si
tomamos todos los números BLANCOS
con los NEGROS

LEONARMUNDO

Ja! Así como el Conejo con la
conejita.

Los niños ríen

MAESTRA

¿Perdón, Leonarmundo?

LEONARMUNDO

Sí, como Conejo que tuvo muchos
hijitos conejos y una hermosa
conejita negrita como la noche de
quien Niña Bonita fue la madrina.

(CONTINÚA)

MAESTRA

¿Otra vez sin prestar atención?

LEONARMUNDO

Profe pero es que...

MAESTRA

¡Nada! La disciplina es importante,
yo creo que vas a tener más tarea.

LEONARMUNDO

Es solo un cuento...

ESC 29 INT LOBBY SALÓN DE YOGA DÍA

Fer está en la recepción del estudio de yoga, donde hay un televisor y están pasando el juego de fútbol. La RECEPCIONISTA y Fer están atentos al juego.

FER

Noooo!!! ¿Cómo va a pelar esa bombita?

RECEPCIONISTA

No es que se nota que no quieren ganar

Luz sale del salón y agarra a Fer. Fer no despeja los ojos del televisor

RECEPCIONISTA Y FER

Gooooooooooooooooooooooooooooo

Fer levanta las manos contento. Luz, ignorándolo, camina muy lento hasta la puerta.

LUZ

Vamos rápido que Leonarmundo ya va a salir de clase.

Fer sale con una lata NEGRA y la arroja acertadamente en el contenedor NEGRO de reciclaje de aluminio.

FER

¡Golazo!

ESC 30 INT SALÓN DÍA

LEONARMUNDO

Es solo un cuento de un conejito enamorado de una niña negrita. Él piensa que hay un secreto para ser negrito, pero no hay secreto, porque lo que realmente importa es el amor y el aprecio que se tienen, por más distintos que parezcan

NIÑO 1

Ja! Como Raúl y Linda

Todo el salón ríe. La maestra también.

RAÚL

Leonarmundooo!!!

LEONARMUNDO

¿Qué? Yo solo dije de qué se trataba el cuento.

Linda intenta ignorar lo que pasa en el salón.

MAESTRA

Leonarmundo, intenta buscar otros momentos para leer. Sigamos.

Leo ve a Raúl y se da cuenta que Raúl está haciendo la tarea, algo molesto. y Leo anota algo en un papel, se lo pone cerca del cuaderno a Raúl. Y empieza a hacer las cuentas matemáticas.

ESC 31 EXT ESTACIONAMIENTO DEL COLEGIO DÍA

Un reloj marca el mediodía, y suena el timbre de salida. Linda sale del salón y detrás va Raúl.

RAÚL

Hola

LINDA

Será chao, ya me voy

RAÚL

Mira ¿Sabes que yo sé tu secreto para ser tan negrita?

LINDA

¿Sí? ¿Cuál es?

(CONTINÚA)

RAÚL
(intendando recordar)
Son encantos... de tu mamá que
ahora son tuyos!

La MAMÁ DE LINDA (30) un tanto más negrita que la hija, escucha, sonrío. Raúl sigue caminando con Linda, llegan hasta donde está su MAMÁ (30) Leonarmundo camina solo, ve a todos reír, saludar a sus papás y en ese momento recibe un puñetazo cariñoso de Raúl.

RAÚL
Gracias friend!!! Hoy me salvaste
la vida. Y DOS veces, en el partido
y con esa frase de los encantos

LEO
¿No estás molesto por lo del
cuento, el salón?

RAÚL
No, no!! Más bien gracias a ese
cuento y a todo lo que pasó, Linda
y yo estamos más juntos que nunca.

LEONARMUNDO (A LA AUDIENCIA)
Más juntos que nunca, como un par
de legos.

Leo y Raúl hacen un saludo con las manos y Raúl corre hacia donde Linda, quien le da un beso en el cachete. Raúl se sonroja.

LEONARMUNDO (A LA AUDIENCIA)
Espero no quedarme sin amigo

Llega Fer en el carro, baja el vidrio.

FER
Campeón!! Móntate.

Leonarmundo voltea, sonrío frente a su padre.

ESC 32 INT CARRO DÍA

Todos están en el carro. En la radio hay una canción retro. Leo saca un cuaderno y pinta PARA MI HERMANITA

LEONARMUNDO
Mami, pásame mi lego que está en la
gavetita

Luz saca el lego, se lo da y le guiña el ojo. Leonarmundo encaja su último lego en su figura. Voltea a ver por la ventana, pero Fer lo saca de su distracción.

FER
Campeón, cómo te fue hoy

LEONARMUNDO
Adivina. Jugué fútbol en el recreo
y paré un gol

FER
¿Eras el arquero?

LEONARMUNDO
Sí

FER
¿Por qué no delantero?

Luz agarra la mano a Fer para que sea más comprensivo.

LEONARMUNDO
Porque me gusta leer

FER
Ah claro, puedes hacer ambas cosas

LEONARMUNDO
Sí, exacto. Como si mezclaras
blanco y negro y lo mantuvieras al
mismo tiempo. ¿Me entiendes?

FER
Claro, cómo no, igual que un balón
de fútbol, que no siempre fueron
negros y blancos, debes considerar
que en la historia del balompié,
como lo llaman en algunas partes, y
calcio, como lo llaman en Italia.
Ni hablar del soccer, que es el
nombre que le dieron en
Norteamérica....

INSERT: CRÉDITOS

La voz de FER es cada vez menos audible para LEO, quien, en un cuaderno dibuja una niña negrita, y escribe NIÑA BONITA.

FADE OUT

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Escribir para niños es verdaderamente un reto, la creación de historias que se tornen verdaderas aventuras infantiles es un trabajo de dedicación y sobre todo el trabajo está en que el guionista quiera divertirse con los personajes, con el mundo imaginario que está creando y reír con cada suceso que acontece en la historia. Pero escribir para niños, para un programa de televisión se convierte en el doble de ambicioso.

El guion del capítulo Niña Bonita fue especialmente dedicado a la diversidad, a la tolerancia y a la aceptación de las diferencias que todas las personas encuentran en el día a día y que se deben respetar. Todos los aspectos relacionados a los personajes fueron minuciosamente definidos para hacer disfrutar al público, dejar huellas en sus criterios y crear conocimientos a partir de la reflexión, utilizando una herramienta tan masiva y efectiva como lo es la televisión como medio de comunicación. En donde la amistad, la familia, el respeto, la disciplina, la diversión, la responsabilidad y el amor, son los valores más presentes en todos los aspectos del guion.

Se debe cuidar de manera especial el tratamiento que el guionista ha de tener sobre los niños, él debe conocer sus limitaciones pero nunca subestimarlos; debe conocer el contexto donde se desenvuelven, nunca ubicarlos en otras épocas, ya que eso lo alejará del contenido. Creer en la infancia como fuente inagotable de creatividad, darse la licencia de imaginar y en gran parte de ser cómplice de ese público ávido de sorpresas.

La recomendación principal es nunca desaprovechar la oportunidad de acercar a los niños a los valores que la sociedad necesita para su sano desarrollo, crear nuevos conocimientos que se conviertan en sus herramientas posteriores para motivar la investigación y para que los niños sean respetuosos con la naturaleza. Pero sobre todas las cosas para crear valor a la institución de la familia. No vale nada hacer algún contenido audiovisual sin aportar verdaderos conocimientos que le sean útiles al niño en su desarrollo. Este punto es muy importante: siempre concentrarse en aportar grandes conocimientos, valores y sensibilidad.

Para la escritura del guion y de toda la línea dramática, tuvo un proceso de adaptación de literatura a lenguaje audiovisual muy importante. Esto implica un profundo manejo sobre la realización de guiones, siempre desconfiar en el formato a adaptar para nunca dejar de darle la textura que de verdad necesita la literatura con imagen y audio; ya que enriquecer una historia previamente escrita para ser leída y admirada por sus dibujos dentro de una historia audiovisual resulta diferente. La historia pasa por un proceso de terapia intensiva para resultar de una operación a la recuperación y posteriormente a un desarrollo pleno de sus capacidades.

La fusión entre la literatura infantil y la teoría de la realización televisiva creó en *Leonarmundo* una serie de interesantes propuestas para su futura producción, ya que las risas y el compromiso del guionista con todo lo que pasa entre Leonarmundo, Raúl, Linda, Fer y Luz es completo y tienen vida propia como para escribir una segunda temporada de *Leonarmundo*.

FUENTES

BIBLIOGRAFÍA

- ARIZPE, Evelyn (2006) “Este libro va de libros” Los libro-álbum, la cultura y el conocimiento metaliterario. Gretel. México.
- BAIZ, Frank (s.f) Claves para la escritura de un buen guion. Venezuela.
- BLAKE, Q (1987) Doña Eremita Sobre ruedas. Ekaré. Venezuela.
- BERENGUER, C. (1992) El Rey Mocho. Ekaré. Venezuela
- CARRIÈRE, Jean (1991) Práctica del Guion Cinematográfico. Paidós. Barcelona.
- COMPARATO, D. (2001) El guion, arte y técnica de escribir para cine y tv.
- COLOMER, Teresa (2010) Cruce de miradas: Nuevas aproximaciones al libro-álbum. Banco del Libro, Gretel. Barcelona.
- DEACON, A. (2012) Coco y Pío. Ekaré. Venezuela
- DIMAGGIO, Madeline (1992) Escribir para televisión. Editorial Paidós. Barcelona.
- DURAN, Teresa. (2010) Efectos y afecto derivados de la lectura visual de los libro-álbum. Gretel.
- GONZALEZ, Luis. El juego de paradojas. E-book. Amazon.com
- GUTIÉRREZ, D. (1987) La noche de las estrellas. Ekaré. Venezuela.
- KURUSA (1981) La calle es libre. Ekaré. Venezuela.
- KURUSA (2011) Picuyó. Ekaré. Venezuela
- MACHADO, A. (1994) Niña Bonita. Ekaré. Venezuela.
- MENDOZA, F. (s.f) Literatura de cordel albacetense. Centro de Estudios de Castilla – La Mancha.
- MHLOPHE, G. (2001) Nozi, madrina de libros. Ekaré. Venezuela
- NODELMAN, Perry. (2009) Las narrativas de los libros-álbum y el proyecto de la literatura infantil. Gretel.

- PAOLA, T. (1986) Un Pasito... y otro pasito. Ekaré. Venezuela.
- RODARI, G. (1983) La Guía de la Fantasía. Argos Vergara. España,
- RONDÓN, J. (s.f) El sapo distraído. Ekaré. Venezuela.
- RUBÉN DARÍO (1979) Margarita. Ekaré. Venezuela.
- TAULER, A. (2009) Como escribir guiones de cine y tv. Xlibris. Estados Unidos.
- TOWNSEND, J. (1996) Escribir para niños. Scarecrow Press. Estados Unidos.
- VILCHES, Lorenzo (s.f) Taller de escritura para televisión. Gedisa editorial. Barcelona.
- VOGLER, C (1998) El viaje del escritor. Ma Non Troppo. España.

FUENTES VIVAS

- ALBA REVENGA. Comunicación vía Skype. 21 de octubre de 2012
- ARAYA GOITIA. Comunicación por correo electrónico. 22 octubre 2012
- ARMANDO QUINTERO. Comunicación personal. 14 de enero de 2013

HEMEROGRÁFICAS

- CASADO, A (2007) Filosofía y educación en María Zambrano. Revista Española de Pedagogía. (núm. 238, 2007, pp. 545-558)
- CHAMBERS, A. (2002) ¿Qué hacemos con la basura? (Revista Imaginaria Ed.76)
- MELGAREJO, I y RODRÍGUEZ, M (2012) v Géneros y formatos en los canales infantiles politemáticos de televisión. Revista Comunicación Vivat Académica. Septiembre 2012.
- HERRERA, M y DIEGO, P. Series familiares de televisión: concepto, producción y exportación. Revista Latina de Comunicación. 3er edición, 2009.
- RODARI, G. La imaginación en la literatura infantil. Revista Piedra Libre del CEDILIJ (Año 1, Nº 2; Córdoba, Argentina, septiembre de 1987).

FUENTES ELECTRÓNICAS

AGRESTI, a. (2002) El sueño de Valentín. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=unw4GHGwpm4> Fecha de consulta: 15 de diciembre 2012.

CARRASCO, A (2010) Teleseries, géneros y formatos. Ensayo de definiciones. Miguel Hernández Diario de Comunicación. Disponible en: http://mhcommunicationsjournal.wordpress.com/2010/07/20/angel_carrasco/ Fecha de consulta: 25 de marzo de 2013

EKARÉ. (s.f) Blog de la editorial venezolana Ekaré. Disponible en: <http://www.edicionesezare.blogspot.com/> Fecha de consulta: 15 de abril de 2013

RODRÍGUEZ, A. (s.f) Tratamiento de la familia en la literatura infantil y juvenil contemporánea. Disponible en: http://www.lecturayvida.fahce.unlp.edu.ar/numeros/a18n3/18_03_Rodriguez.pdf Fecha de consulta: 12 de mayo de 2013.

HERNÁNDEZ, D. (2013) Escritoria a Diario. Disponible en: http://edicionesezare.blogspot.com/2013/05/escritora-diario_5596.html. Fecha de consulta: 1 de junio de 2013.

MARTINEZ, S. (s.f) Comenius. Disponible en: http://www.uhu.es/cine.educacion/figuraspedagogia/0_comenius.htm Fecha de consulta: 6 de diciembre al 17 de diciembre 2012.

RESTOM, M. (2003) Hacia una teoría de la adaptación. Cinco modelos narrativos latinoamericanos. Disponible en: <http://www.tdx.cat/bitstream/handle/10803/4873/mprp1de4.pdf?sequence=1> Fecha de consulta: 22 de junio de 2013

RODRÍGUEZ, A. (2013) Un tema en contexto. Disponible en: <http://edicionesezare.blogspot.com/2012/10/un-tema-en-contexto.html> Fecha de consulta: 20 de mayo 2013

ROSSINI, R y CALVO, D (s.f). Origen y evolución del cuento infantil. Disponible en: <http://vidanovelada.blogspot.com/2011/04/consejos-para-escribir-cuentos.html> Fecha de consulta: 8 de diciembre al 17 de diciembre 2012.

TURRIÓN, C. (2012) Luces y sombras en la literatura digital para jóvenes. Disponible en: <http://pezlinterna.com/?p=luces-y-sombras-en-la-literatura-digital-para-jovenes> Fecha de consulta: 20 de junio de 2013

ZAMBRANO, M (1996) La educación para la paz. Disponible en: www.raco.cat/index.php/Aurora/article/download/260743/347928. Fecha de consulta: 20 de junio de 2013.

SIN PUBLICAR

DI TOTTO, L. (2007) Cortázar, El Mago. Guion para miniserie biográfica en seis episodios. UCAB.

AUDIOVISUALES

ÉXITO VENEZOLANO (2010) YouTube. Ekaré. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=2OIL6OP2upU> Fecha de consulta: 22 de mayo de 2013. Anónimo.

LIBRERÍAS CALAMO (2011) Youtube. Encuentro con Pablo Larragibel, editor de Ekaré, especializado en literatura infantil. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=O4bQm4fzoCI>. Fecha de consulta: 22 de mayo de 2013.

INSTITUTO TRACOR (2011) YouTube. Ángela Armero - 'Diferencias entre el guión de cine y el de televisión'. Disponible en: <http://www.youtube.com/watch?v=UOZymK7HmnY>

AGRESTI, A. (2002) El sueño de Valentín. Argentina.

ANEXOS

Propuesta estética para los cuentos

Leonarmundo por ser un artista y estar todo el día con los marcadores, imagina los cuentos que lee con una estética de trazos hechos en marcador. Los dibujos han de ser muy acordes a su edad y su destreza con el lápiz, pero siempre con el personaje principal bien coloreado, ya que el resto del ambiente viene a ser anexo para él.

Para el capítulo piloto “Niña Bonita” se consideró una paleta de colores entre tonos fríos: verde y azul por los colores de la naturaleza y del mar para todo lo que tiene que ver con la Niña Bonita y colores cálidos para el ambiente del pueblo: marrón, anaranjado y amarillo. Lo más llamativo dentro de la paleta será la presencia principal del color negro y del blanco contrastado por el color de las pieles de los personajes; para **Niña Bonita un negro intenso y para el conejo blanco.**

Dibujos:

Geraldine Bastidas

Inspirados en las ilustraciones de Rosana Faría del cuento de Ana María Machado, “Niña Bonita”



