



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

Rosabel y el mundo mágico

Guión y pre-producción de un largometraje animado sobre el bullying

GUEVARA MENDOZA, Bárbara Carolina
SANTI GUEVARA, Stephanie

Tutora:
MARTÍNEZ, Elisa

Caracas, septiembre 2014

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

Calificación Final: En números _____ En letras: _____

Observaciones _____

Nombre:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

*Para nuestros padres Mirna Guevara, Claudio Santi,
Carolina Mendoza y Jorge Guevara; también
para todas aquellas personas valientes
que defienden la amistad
y la tolerancia.*

AGRADECIMIENTOS

Me siento infinitamente agradecida con mi Universidad Católica Andrés Bello, por haberme brindado un lugar maravilloso en donde aprendí todo lo que pongo en práctica hoy en este trabajo de grado. Le agradezco a mis profesores, a cada uno de ellos, por permitirme llegar con éxito hasta el final de esta hermosa carrera: Gracias por exigirme y obligarme a dar lo mejor de mí.

De mis profesores, quiero agradecerle especialmente a mi tutora Elisa Martínez, una de las profesoras a quienes más admiro y de la que tuve el placer de recibir clases desde el primer semestre. También le agradezco a mis compañeros de clase, por poner su corazón en lo que hicieron y convertirse muchas veces en un referente para mí.

Gracias, Nico, por la música.

Gracias al amor.

Gracias a mi abuela Carmelina, quien mantuvo firme durante estos cinco años que el “papelito” es lo que me abrirá más puertas en la vida y me permitirá ir a donde yo quiera. A mi mamá, quien se enorgullece de mi por ser quien soy y por alentarme y me apoyarme en cada proceso que inicio. A mi familia: hermanos, abuelos, tíos...gracias por siempre creer que soy la mejor.

Por último, quiero agradecerle a mi gran amiga, hermana y prima Stephanie Santi por compartir su corral cuando fuimos bebés, por juntarse conmigo en este proyecto y en todos los anteriores, por hacer planes conmigo, sufrir conmigo, por reírse conmigo...siempre.

Bárbara Guevara

En primer lugar quiero dar las gracias más sinceras a mi mejor amiga, prima, compañera de tesis y de la vida, Bárbara Guevara, por haber tenido la brillante idea de realizar este proyecto y por haber querido incluirme en él. También agradezco el entusiasmo, el amor por la animación y las ganas enormes de realizar un trabajo extraordinario. Este es uno de los muchos proyectos que haremos juntas.

A mis padres, Mirna Guevara y Claudio Santi, y a mi hermana, Sophia Santi, por el apoyo incondicional que me han brindado siempre y por infinitas razones que no caben mencionar aquí. Gracias por preguntarme todos los días cómo iba avanzando este proyecto y cómo podían colaborar con él. Ustedes se merecen todo y siempre estarán en todos los proyectos que haga.

También a Elisa Martínez, no solo por aceptar tutelar este trabajo de grado, sino por ser una profesora y guía incondicional durante estos años de carrera universitaria. Muchas gracias por las enseñanzas, el apoyo y por creer en la belleza e importancia de este proyecto.

A Alejandro Miguez por el apoyo absoluto, la gran creatividad y las ideas que enriquecieron esta historia. También me gustaría destacar a Nicolás Boada por aceptar componer la música de este proyecto; a la UCAB, por tanto; a Oscar Misle y a la Fundación CECODAP por brindar información y material para la creación de *Rosabel y el mundo mágico* y, sobre todo, por promover la tolerancia y el buen trato en las escuelas de Caracas.

Stephanie Santi

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	xi
MARCO TEÓRICO	14
1. ACOSO O BULLYING	15
1.1 Definición del acoso escolar	15
1.2 Tipos de acoso escolar	18
1.3 Causas del bullying o acoso, formación del agresor y la víctima	20
1.3.1 Tipos de agresores	22
1.3.2 Tipos de víctima	23
1.3.3 Tipos de espectadores	23
1.3.4 Características de los agresores	24
1.3.5 Características de las víctimas	24
1.3.6 Características de los espectadores	25
1.3.7 La familia	25
1.3.8 El entorno escolar	26
1.3.9 Medios de Comunicación	28
1.4 El acoso escolar en Venezuela	29
1.5 El bullying en nuestros días	32
2. ANIMACIÓN	34
2.1 Definición	34
2.2 La historia de los dibujos animados	35
2.3 La preproducción	42
2.3.1 Diseño y dirección de arte	43
2.4 La guía del estilo visual	43

2.4.1 Los personajes	44
2.4.2 Los objetos	44
2.4.3 Locaciones	45
2.4.4 Fondos	45
2.4.5 Color	46
2.4.6 Model Pack	46
3. MÚSICA EN EL CINE	47
3.1 Definición	47
3.2 Bases para la escritura cinematográfica	47
3.3 El lenguaje cinematográfico y la música	49
MARCO METODOLÓGICO	50
1. EL PROBLEMA	51
1.1 Formulación del problema	51
1.2 Planteamiento del problema	51
2. OBJETIVOS	53
3. DELIMITACIÓN	54
4. JUSTIFICACIÓN. RECURSOS Y FACTIBILIDAD	55
5. METODOLOGÍA Y AUTOR UTILIZADO PARA LA CONSTRUCCIÓN DEL GUIÓN	57
5.1 Paradigma de Syd Field	57
5.2 Los arquetipos de Vogler	62
5.3 Las etapas del viaje	70
5.4 El personaje	79

5.5 Biografía del personaje	81
6. GUIÓN	84
6.1 Idea	84
6.2 Sinopsis	84
6.3 Tratamiento	85
6.4 Guión literario	95
7. DESARROLLO DE PERSONAJES	181
7.1 Rosabel	182
7.2 Manuel	183
7.3 Malka	184
7.4 Dany	185
7.5 Fiodor	186
7.6 Fidencio	188
7.7 Sra. Ulula	188
7.8 Gemelas Aura y Argenta	189
7.9 Fausto	190
7.10 Beto	191
8. PRE-PRODUCCIÓN	193
8.1 Propuesta visual	193
8.1.1.1 Vestuario	195
8.1.1.2 Paleta de colores	196
8.1.2 Propuesta de fotografía	196
8.2 Propuesta sonora. Justificación.	198
8.3 Desglose de necesidades de producción	201
8.4 Presupuesto	202
9. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	205

FUENTES DE INFORMACIÓN	208
ANEXOS	212

INTRODUCCIÓN

El cine es conocido como un medio que, a través de imágenes y sonidos, puede materializar ideas y sueños. Para esto ha producido historias de cualquier tipo que van desde lo más extremo de la fantasía hasta la realidad cotidiana de los seres humanos. También se vale de recursos como la animación y la música para que la experiencia que se viva observando la gran pantalla trascienda más allá de las salas y deje en la persona un mensaje extraordinario.

La maravilla de la animación recae en la posibilidad de materializar cualquier personaje, escenario, objeto o idea que alguna vez pareció imposible. Esto es lo que hace tan atractiva esta técnica y este hecho se puede evidenciar por el auge de películas animadas que han surgido estos últimos años. De esta manera, utilizar esta herramienta puede ser muy útil para transmitir mensajes y llamar la atención a la audiencia.

También, los musicales se valen de los ritmos, melodías y bailes para captar la atención de muchas personas. Las canciones pueden, a través de sus letras y armonías, crear atmosferas que transmiten sensaciones y emociones. Así, los musicales permiten conocer historias desde otro punto de vista.

De esta manera, este proyecto utiliza las herramientas de la animación y la música para recrear una historia sobre una situación que todo ser humano ha experimentado en algún punto de su vida: el acoso o bullying.

Cada persona posee algún recuerdo en su memoria relacionado con este tema. Lo lamentable es que se recuerda como un instante desagradable y doloroso, sin importar el rol que asumió en esa situación.

La mayoría de las vivencias de acoso más terribles ocurren en la escuela ya que es un lugar donde conviven personas con distintas cualidades que se aprovechan de situaciones para desplazar a otros. En este recinto, la aceptación y el reconocimiento entre los compañeros es fundamental para la convivencia, mientras el acoso daña a los individuos.

Muchas veces las autoridades y los demás compañeros no tienen las herramientas necesarias para manejar este tipo de situación y ésta termina en sucesos verdaderamente lamentables para todos los involucrados.

Existen innumerables razones por las cuales estos hechos siempre suceden. A veces es porque las personas consideran que no hay soluciones para esos conflictos; sin embargo, esto no es cierto. Hay opciones y estrategias para reducir el *bullying* o acoso escolar.

Así se hace evidente la importancia de *Rosabel y el mundo mágico*. Este trabajo presenta una historia que refleja qué es el bullying, cuáles son sus características, cómo podemos identificarlo y, lo más importante, cómo podemos ayudar a erradicarlo.

En este proyecto se busca resaltar el acoso escolar en la realidad venezolana, así como la importancia de la identidad de la persona, los valores familiares y la tolerancia hacia otras personas.

Finalmente, el cine es muy útil para transmitir mensajes; por esto, se escogió realizar el guión y la preproducción de un largometraje animado

musical que promueva el buen trato, la tolerancia es y diera a conocer las distintas estrategias que ayudan a disminuir en bullying escolar.

Así este proyecto resulta importante para todas aquellas personas que no poseen los conocimientos necesarios para enfrentarse a esta situación que es tan difícil y cercana a todos.

MARCO TEÓRICO

1. ACOSO O BULLYING

1.1 *Definición de acoso escolar*

Bullying es el término universal para referirse al acoso, este proviene del inglés (de bull = toro) y agrupa un conjunto muy diverso de conductas: incluye desde la violencia física hacia un compañero hasta la agresividad verbal, ya sea de forma directa (por ejemplo, insultar) o indirecta (más sutil, como difundir rumores falsos). Barrón, (2011), sicolgiaeducativaiteusbullying.blogspot, [Página web en línea].

La organización de las Naciones Unidas, conscientes de la magnitud del problema, define violencia escolar como

el uso deliberado de fuerza o poderío físico, real o en forma de amenaza, que tenga, o pueda tener como resultado, lesiones, daños psicológicos, un desarrollo deficiente, privaciones o incluso la muerte (...) un fenómeno complejo, multidimensional y que obedece a múltiples factores psicológicos, biológicos, económicos, sociales y culturales. (...) A su vez, la violencia tiene consecuencias que abarcan diversos ámbitos: individuales, familiares, comunales y sociales. Pereira, Misle, (2009), p.39

Los primeros estudios sobre el fenómeno del acoso escolar o de la intimidación entre alumnos fueron realizados al principio de los años setenta, en los países escandinavos por Dan Olweus. Hasta entonces, este tipo de violencia era poco estudiada en las relaciones interpersonales de los jóvenes. Se creía que la intimidación era una dificultad pasajera propia de la infancia y adolescencia, y no se conocía la dinámica que caracteriza este fenómeno, ni tampoco se

preveían las consecuencias nefastas que podía ocasionar.
(Rincón,2011, p.11)

Así mismo, la ONU define que “la violencia escolar es la que ocurre en ámbitos formales de educación (liceos y escuelas) y afecta principalmente a las y los estudiantes pero también a otros actores de la vida escolar: docentes, directivos, representantes”. (Pereira et al, 2009, p.40)

“La intimidación y el acoso escolar son un fenómeno universal que se produce en todos los países y en todos los niveles socioeconómicos en los cuales el ambiente es poco protector e indiferente”. (Rincón, 2011, p.12)

Diversos investigadores en todo el mundo han dirigido sus estudios a este fenómeno, ya que ha tomado una complejidad preocupante, además por su crecimiento durante los años de escolaridad. Barrón, (2011), sicologiaeducativaiteusbullying.blogspot, [Página web en línea].

Durante la década de 1970, Dan Olweus comenzó sus investigaciones sobre la problemática de los agresores y sus víctimas, a pesar de que no existía ningún interés de las instituciones en el asunto. Olweus investigó cerca de 80.000 estudiantes, 300 a 400 profesores y 1000 padres en varios de sus períodos de enseñanza durante los 70. Barrón, (2011), sicologiaeducativaiteusbullying.blogspot, [Página web en línea].

Dan Olweus, dado que los estudios de observación directa tardan generalmente demasiado, realizó sus investigaciones a través del uso de cuestionarios, lo que sirvió para hacer la verificación de las características y extensión del bullying, así como evaluar el impacto de las intervenciones que

ya venían siendo adoptadas. Barrón, (2011), sicologiaeducativaiteusbullying.blogspot, [Página web en línea].

El programa de intervención propuesto por Olweus tenía como característica principal determinar reglas claras contra el bullying en las escuelas, alcanzar una participación activa de parte de los profesores y padres, aumentar la concientización del problema, avanzando en el sentido de eliminar los mitos sobre el bullying y proveer apoyo y protección a las víctimas. Barrón, (2011), sicologiaeducativaiteusbullying.blogspot, [Página web en línea].

Actualmente son numerosos los autores que dedican su vida a estudiar esta conducta humana y es bastante conocido el tema a nivel mundial. Algunas de las actitudes que son indicadores de que un escolar está siendo acosador o bully son poner sobrenombres ofensivos, hablar mal de un compañero, dejarlo fuera de todos los grupos, escribir leyendas en su contra, no dirigirle la palabra, hostigarlo, amenazarlo, empujarlo, pegarle, romper sus pertenencias u obligarlo a que haga algo en contra de su voluntad. Libenson, (2013), tudiscoverykids, [Página web en línea].

“Si la intimidación se produce también en el barrio, en el parque o en Internet, la situación es evidentemente mucho más grave”. (Rincón, 2011, p.22)

Para ser considerada *bullying*, este tipo de violencia escolar se debe caracterizar por ser repetitiva, constante y encaminada a conseguir la intimidación de la víctima; implica un abuso de poder al ser ejercida por un agresor más fuerte (ya sea esta fortaleza real o sólo percibida subjetivamente). El sujeto maltratado queda, así, expuesto física y emocionalmente ante el sujeto maltratador, generándose, como

consecuencia una serie de secuelas psicológicas, como ansiedad, dolores de cabeza, de estómago, dermatitis, pesadillas, etc. Es común que la víctima de acoso vivía aterrorizada con la idea de asistir a la escuela y que se muestre muy nerviosa, triste y solitaria en la vida cotidiana. En algunos casos, la dureza de la situación puede ocasionar la aparición de pensamientos suicidas. (Mendoza, 2011, p.10)

Los estudiosos consideran que una conducta de acoso escolar o *bullying* debe presentar cuatro características esenciales:

la conducta es agresiva y negativa; la conducta se realiza en múltiples ocasiones; la conducta ocurre en una interacción en la que existe una diferencia o desequilibrio de poder entre las partes involucradas, aunque esta diferencia no sea real sino percibida por el agredido; la conducta es intencional, deliberada y cumple un propósito. (Mendoza, 2011, p.10)

Los protagonistas más frecuentes del acoso escolar usualmente son niños y niñas que se encuentran en el inicio de la adolescencia (12 a 13 años de edad) . Las niñas suelen ocupar el mayor porcentaje en el perfil de víctimas y los varones en el perfil de agresores. (Mendoza, 2011)

1.2 *Tipos de acoso escolar*

Victoria Toro, periodista dedicada a la investigación sobre el acoso escolar, afirma que se habla de siete tipos de acoso o de formas de bullying que diversos autores han desarrollado por convención. Toro, (2013), *adolescentes.about*, [Página web en línea].

A continuación se describen los siete tipos de acoso:

Exclusión social: Cuando se ignora, se aísla y se excluye al otro. Aislamiento social. Otra forma de bullying consiste en aislar a la víctima impidiéndole participar en las actividades de los compañeros de clase o, en algunos casos, dejando de hablarle y haciendo que los demás tampoco le hablen y se relacionen con él o ella.

Verbal: Insultos, menosprecios en público para poner en evidencia al débil. Agresiones verbales. En este caso entrarían los insultos pero también cuando se habla mal de alguien o se expanden rumores malintencionados sobre un compañero.

Psicológico: Persecución, tiranía, chantaje, intimidación, manipulación, y amenazas al otro. En este caso están las intimidaciones para provocar miedo y así conseguir que la víctima haga algo que no quiere hacer: entregar su dinero u objetos personales o cualquier otra cosa bajo coacción.

Físico: Empujones, golpes, o golpiza organizada al acosado. Aquí entrarían las palizas o los simples golpes además de los robos o el destrozo de sus materiales u objetos.

Cyberbullying: Hostigamiento a través de la web, blogs o redes sociales.

Sexual: Es cuando se presenta un asedio, abuso o inducción sexual. En esta categoría están todas las agresiones que tienen como objetivo hacer que la víctima se sienta humillada o incómoda. La forma más frecuente del acoso sexual en la escuela es con la utilización de los celulares o las redes sociales.

Agresiones racistas: En algunos casos, la forma que utilizan los agresores son los insultos racistas cuando la víctima pertenece a alguna minoría.

Por otro lado, María Mendoza (2011) establece dos clasificaciones de las formas de agredir, aunque ambas contienen los mismos elementos.

La primera clasificación contiene ocho modalidades de acoso y menciona su incidencia entre las víctimas. Entre ellas se encuentra el bloqueo social (29.3%), hostigamiento (20.9%), manipulación social (19.9%), coacción (17.4%), exclusión social (16.0%), intimidación (14.2%), agresiones (13.0%), amenaza a la integridad (9.1%). (Mendoza, M., 2011)

La segunda clasificación considera las siguientes modalidades: abuso físico, abuso verbal, abuso emocional, abuso sexual, abuso fraternal o *bullying* entre hermanos, *cyberbullying* o acoso por internet. (Mendoza, M., 2011)

1.3 Causas del bullying o acoso, formación del agresor y la víctima

Las causas de este fenómeno son múltiples y complejas. Además, “existen en nuestra sociedad, ciertos factores de riesgo de violencia, como la exclusión social o la exposición a la violencia a través de los medios de comunicación”. Jensen, (2013), integraser.cl, [Página web en línea].

Igualmente, existe una carencia de ciertas condiciones protectoras que podrían mitigar los efectos de dichos factores, como modelos sociales positivos y solidarios, grupos de pertenencia constructivos y adultos observadores, disponibles y atentos para ayudar. Jensen, (2013), integraser.cl, [Página web en línea].

Según María Mendoza (2011), el doctor Gordon Neufeld explica que para que un *bully* se forme deben ocurrir dos dinámicas juntas. La primera se presenta cuando una persona tenga el instinto de dominar a otros. Algunos individuos nacen con una necesidad e instinto para dominar a otros, para ser líderes; por lo tanto, buscan ser dominantes en una relación. Paralelamente existen individuos con carácter dependiente que buscan a alguien quien los dirija y les brinde soluciones.

En una relación o en un vínculo sano, los roles se alternan de manera que a veces uno y a veces el otro, permitiendo que ambas personas en el vínculo puedan asumir el papel de dominancia. Evidentemente existen personas que no permiten esta interdependencia y exigen siempre al otro que se someta a su liderazgo. Para Neufeld, estas personas son quienes están en riesgo de poder convertirse en *bullies* (Mendoza, M., 2011, p. 41)

La segunda dinámica se refiere a cuando el individuo se siente herido y vulnerable. “Lo que lleva a un individuo a no responsabilizarse por otros y a defenderse contra su vulnerabilidad es sentirse lastimado o herido constantemente, ante lo cual termina defendiéndose contra esa vulnerabilidad, pervirtiendo el instinto alfa o de dominancia” (Mendoza, M., 2011, p. 42)

Cuando un niño se siente lastimado constantemente se detiene el desarrollo afectivo normal. Se calcula que el *bully* tiene hasta 80% menos de sentimientos que una persona normal. Se desensibiliza del sentimiento ajeno y pierde la conexión con el enojo, miedo, entre otros. De esta manera el *bully* sabe detectar las vulnerabilidades en su víctima y sabe qué le dolerá más. Puede humillar e intimidar. (Mendoza, M., 2011)

Según Neufeld, lo que provoca esta pérdida de sentimientos es demasiada separación de los demás (soledad), demasiada vergüenza, demasiada burla y sentirse muy inseguro. (Mendoza, M., 2011)

“La competencia estimula los instintos alfa, por ello en las competencias deportivas se puede observar frecuentemente este fenómeno en equipos que se vuelven *bullies* y se burlan y humillan a los demás”. (Mendoza, M., 2011, p. 42)

Según Neufeld, se pueden presentar cuatro tipos de síndrome. El primero es el síndrome del rescatador que es una persona que siempre necesita rescatar a alguien. En segundo es el síndrome dependiente que es una persona que necesita apoyo y protección. El tercero es el síndrome del *bully* quien agrede a otros, tiene problemas para depender de alguien, niega sus sentimientos, está lleno de frustración y explota. El cuarto es el síndrome de la víctima quien tiene una crónica dependencia y es altamente provocativa sin darse cuenta. (Mendoza, M., 2011)

De acuerdo con Mendoza (2011), durante el proceso del *bullying* hay tres elementos: el agresor, la víctima y los espectadores. Pueden ser activos o pasivos dependiendo de la función que cumplan y la forma en que actúan. A continuación explica:

1.3.1 Tipos de agresores:

1. Agresor activo: tiene una relación directa con la víctima. Es violento y no se oculta.
2. Agresor social indirecto: es manipulador y opera desde la oscuridad, logra sus objetivos y sale ileso. Su agresión contra la víctima nunca es directa.

3. Agresor pasivo: participa pero no actúa la agresión. Es un acompañante y protege al agresor activo.
4. Agresor reactivo: tiene un pobre control de sus impulsos y reacciona ante los sucesos del entorno pues tiende a interpretar lo que le sucede como actos intencionales y de provocación.
5. Agresor proactivo: no actúa de manera emocional, sino de forma controlada y deliberada. Tiene una meta que alcanzar que es motivada por la agresividad.

1.3.2 Tipos de víctima

1. Víctima activa: también víctima de alta agresividad o provocativa. Parece actuar como el agresor, es desafiante y molesta. Hace cosas que desesperan y provocan enojo en los demás.
2. Víctima pasiva: también víctima de baja agresividad. Personas inseguras, calladas y tímidas. Demuestran miedo y vulnerabilidad. Son “molestables”.

1.3.3 Tipos de espectadores

1. Secuaces: son los amigos que acompañan al acosador. Celebran sus acciones por temer ser víctimas de él.
2. Reforzadores: alientan las relaciones de poder y sumisión porque piensan que eso les garantiza no ser víctimas.
3. Ajenos o indiferentes: tratan de no llamar la atención y son neutrales. Con esta actitud parecen estar de acuerdo con la agresión.
4. Defensores: abandonan el papel de espectador y se convierten en estudiantes activos que apoyan a la víctima y denuncian el acoso y desaprueban al acosador.

1.3.4 *Características de los agresores*

Características físicas: en general son masculinos, tienen fortaleza física, se desarrollan tempranamente en la adolescencia.

Características de personalidad: se sienten más fuertes, son agresivos, impulsivos, tienen habilidades sociales deficientes, dificultad para resolver conflictos, presentan falta de empatía con la víctima, carecen de autocrítica y presentan falta de sentimientos de culpabilidad, no controlan la ira e impulsos, son más autosuficientes y tienen alta autoestima, utilizan el acoso como una forma destructiva de protagonismo para compensar exclusiones o fracasos anteriores, buscan autoafirmarse a través de la violencia, buscan llamar la atención, quizás fueron abusados en el pasado o en su familia exista un abuso, se sienten más poderosos que sus víctimas.

Características sociofamiliares: presentan una integración escolar menor, son menos populares que los estudiantes bien adaptados pero más populares que sus víctimas, carecen de lazos familiares estables y seguros, escaso interés por el colegio, dificultades familiares, su familia no le enseñó alternativas ante la violencia, dificultades en el seguimiento de límites y adhesión a las normas.

1.3.5 *Características de las víctimas*

Características físicas: en general, menos fuertes y con rasgos físicos muy notorios (flacos o gordos, tienen verrugas, lunares, etc.)

Características de personalidad: no son agresivos, se sienten débiles, inseguros y ansiosos, son cautos, sensibles y tranquilos, tienen baja

autoestima, tienen visión negativa de sí mismos y de sus compañeros, sienten culpa por no defenderse y por permitir ser abusados.

Características sociofamiliares: pueden ser de raza diferente o menor nivel socioeconómico, pasan mucho tiempo en casa, tienen intereses intelectuales y valoran el rendimiento escolar, poseen familias sobreprotectoras y fomenta la dependencia, no tienen un grupo de amigos, pueden ser adoptados, son poco populares.

1.3.6 *Características de los espectadores*

Su silencio le da permiso al agresor de agredir a otro, falta de carácter, inseguros, expresan miedo al ser pasivos, falta de empatía con la víctima, falta de compromiso.

Según Mendoza (2011), el agresor percibe las risas de los espectadores como aprobación de sus agresiones y muchas veces fomenta la participación en el maltrato. Los roles de agresor y víctima pueden intercambiarse en distintos espacios de interacción; por lo tanto deben recibir ayuda ya que pueden repetir estos actos cuando sean adultos.

1.3.7 *La Familia*

A través de la familia se adquieren los primeros modelos de comportamiento, y tienen una gran influencia en el resto de relaciones que se establecen con el entorno. Jensen, (2013), integraser.cl, [Página web en línea].

Cuando los niños están expuestos a la violencia familiar, pueden aprender a ver el mundo como si sólo existieran dos papeles: agresor y

agredido. Por ello, pueden ver la violencia como la única alternativa ante la expresión o canalización de sus emociones y ante la resolución de problemas. Creyendo que no hay más roles que los de víctima o victimario.

Una situación de maltrato del niño por parte de los padres contribuye a deteriorar la interacción familiar y el comportamiento del niño en otros entornos:

Disminuye la posibilidad de establecer relaciones positivas, se repite crónicamente, haciéndose más grave, se extiende a las diversas relaciones que los miembros de la familia mantienen.

“Generalmente aquellos niños que ejercen violencia en el entrono escolar, son víctimas de algún tipo violencia en otro contexto”. Jensen, (2013), integraser.cl, [Página web en línea].

1.3.8 *Entorno Escolar*

La violencia en la escuela puede ser explícita – vandalismo o peleas a golpes – o silenciosa – amenazas, uso de drogas y armas – pero la verdad es que no hay cultura de denuncia y entonces la impunidad genera más violencia. En los planteles no hay registros de estos casos ni son tomados en cuenta para la planificación escolar, por lo que ni maestros ni directivos saben cómo enfrentarlo, explica José Javier Pellicer. (Pereira et al, 2009, p.41)

Los escolares suelen quejarse de que "el profesor la tiene agarrada conmigo" y que es una excusa para justificar una mala nota o una reprimenda. Sin embargo, estas protestas pueden tener múltiples causas: insatisfacción con la asignatura, con la personalidad del profesor o con la

manera en que está planteado el sistema educativo; pero también pueden ser una señal de una necesidad de mayor atención por parte de profesores y padres. Jensen, (2013), integraser.cl, [Página web en línea].

Varios estudios muestran que, a menudo, los profesores se crean expectativas, positivas o negativas, respecto a sus alumnos e interactúan en público más frecuentemente con los estudiantes de expectativas positivas. Esto da como resultado que haya un grupo pequeño de alumnos "brillantes" que intervienen casi siempre y otro pequeño grupo de alumnos más "lentos" que no participa casi nunca. Además, los estudiantes de altas expectativas suelen recibir muchos elogios y, los de bajas expectativas, muchas críticas. Así, la motivación de estos últimos disminuye y se sienten discriminados respecto al resto de la clase. Blanca García Olmos, presidenta nacional de la Asociación de Profesores de Secundaria (APS) Chile, reconoce que es inevitable que se establezcan mejores relaciones con unos alumnos que con otros porque, al fin y al cabo, los profesores son personas y pueden sentir más afinidad hacia ciertos estudiantes.

Una de las posibles formas de mejorar las relaciones entre profesores y alumnos y, por tanto, la convivencia en el entorno escolar, es reforzar las tutorías como medio para solucionar las tensiones, como señala Concepción Medrano, profesora del departamento de Psicología Evolutiva y de la Educación de la Universidad del País Vasco. También es necesario preparar bien a los profesores en cuestiones de psicología y pedagogía, así como es positivo implicar a los alumnos a la hora de fijar los objetivos de su formación para que se sientan motivados por aprender y mejoren sus relaciones con los profesores.

Si la escuela no se preocupa de establecer un entorno seguro para que los alumnos asistan a la escuela sin miedo a ser agredidos, descuida el

elemento fundamental que favorece el aprendizaje académico y la socialización de los niños y los jóvenes. (Rincón, 2011, p.12)

1.3.9 *Medios De Comunicación*

Los medios de comunicación, sobre todo la televisión, exponen a los niños continuamente a la violencia, tanto real (telediarios) como ficticia (películas o series), y por eso son considerados como una de las principales causas que originan la violencia en los niños y jóvenes. Jensen, (2013), integraser.cl, [Página web en línea].

Los comportamientos que los niños observan en televisión influyen en el comportamiento que manifiestan inmediatamente después, por lo que es necesario proteger a los niños de la violencia a la que le expone la televisión e incluso debería plantearse la posibilidad de utilizar la televisión de forma educativa para prevenir la violencia. Jensen, (2013), integraser.cl, [Página web en línea].

La influencia de la televisión a largo plazo depende del resto de relaciones que el niño establece, ya que interpreta todo lo que le rodea a partir de dichas relaciones. Por eso la violencia no se desarrolla en todos los niños, aunque estén expuestos por igual a la violencia televisiva. Jensen, (2013), integraser.cl, [Página web en línea].

La repetida exposición a la violencia puede producir cierta habituación, con el riesgo de considerarla como algo normal, inevitable y de reducirse la empatía con las víctimas. Jensen, (2013), integraser.cl, [Página web en línea].

1.4 Acoso escolar o bullying en Venezuela

El acoso escolar o *bullying* en Venezuela es todavía un tema muy incipiente. Sin embargo, éste está siendo sometido a una serie de estudios por la escuela de psicología de la Universidad Rafael Urdaneta (URU) para tener una visión cuantitativa y más real de su dimensión. Vílchez, (2013), panorama, [Página web en línea].

Así mismo CECODAP una organización venezolana fundada en 1984 y que trabaja en la promoción y defensa de los derechos humanos de la niñez y adolescencia haciendo especial énfasis en la construcción de una convivencia sin violencia ha ido dedicándose al desarrollo y conocimiento del tema del acoso escolar en Venezuela. Sobre CECODAP, (s.f.), cecodap, [Página web en línea].

La presidenta de la Asociación Afectos de Venezuela, la psicóloga, Fátima Nevado, asegura que cualitativamente conocen por experiencia clínica que actualmente hay muchos niños víctimas de este tipo de abuso. Vílchez, (2013), panorama, [Página web en línea].

“Estadísticas no tenemos, pero sabemos que el acoso escolar se da en la misma proporción tanto en planteles privados como públicos, igual en niños como en niñas’, explica Nevado”. Vílchez, (2013), panorama, [Página web en línea].

Burlas, insultos, bromas muy pesadas, humillaciones, intimidación hacia el nuevo, e incluso los golpes de uno o del grupo dentro del plantel deben ser tomadas en consideración según los especialistas, tal como refiere el profesor Antonio Pérez Esclarín, en su artículo: *Bullying o Acoso Escolar*. ‘Por lo general, este tipo de acoso se da

entre alumnos de edades comprendidas entre los 6 y los 17 años, aunque la edad de mayor riesgo en la aparición de este tipo de violencia se sitúa entre los 11 y los 15 años. Si bien estas situaciones resultan muy comunes en los centros educativos, suelen ser muy dañinas para los que las sufren'. Vílchez, (2013), panorama, [Página web en línea].

Uno de los principales elementos a tomar en cuenta tanto por padres y docentes es cuando observemos cambios en la conducta del niño. Por ejemplo, cuando un niño que antes iba gustoso a un colegio ahora empieza a no querer ir, refiere dolores estomacales, náuseas, dolores de cabeza como excusa. Cuando se quiere ir antes de la hora del plantel o adopta una actitud de aislamiento de no interactuar con sus amigos, debemos estar pendiente porque es muy probable que este siendo víctima de acoso, explica Nevado. Vílchez, (2013), panorama, [Página web en línea].

Nevado se refiere que los niños agresores o victimarios generalmente vienen de hogares con problemas de violencia y desplazan este tipo de comportamiento hacia su círculo inmediato, que es el colegio, donde pasan la mayor parte del tiempo. Vílchez, (2013), panorama, [Página web en línea].

“Sitio donde además consiguen un grupo que de alguna manera van a reforzar la conducta del victimario. Se tienen varios tipo de acoso escolar a nivel psicológico, físico, la exclusión e ignorar”, detalla. El primero de ellos generalmente se promueve más entre los varones así como el físico; sin embargo, la exclusión se presenta más en las niñas. Vílchez, (2013), panorama, [Página web en línea].

La Dra. Nevado señala que frases como “no la mires a ella, ella no existe”, son expresiones recurrentes entre las niñas. Estas actitudes afectan

directamente autoestima de la víctima. Vílchez, (2013), panorama, [Página web en línea].

Generalmente, estas situaciones de acoso suceden cuando la maestra no esta en el salón de clases, “en los pasillos y la mayor parte del tiempo en el recreo cuando no hay supervisión”, afirma Nevado. Vílchez, (2013), panorama, [Página web en línea].

La coordinadora prevención y desarrollo estudiantil del liceo Alonso Pacheco y del plantel Santa Rita, Carmen Fuenmayor, señala que ellos corroboran y viven día a día en las aulas de ‘privados y públicos’ este tipo de conducta. ‘Los docentes deben saber manejar la situación, porque son acosos más elaborados sobre todo con la utilización de las tecnologías’. Vílchez, (2013), panorama, [Página web en línea].

Sobre este aspecto, la psicóloga especifica que cuando se hace el acoso a través de las redes sociales, chat de celulares es peor, porque deja de ocurrir solamente en el entorno escolar; sino que se traspasa hacia la casa, donde el niño debería sentirse cómodo y fuera de cualquier riesgo.

Según Nevado, tanto la víctima como el victimario deberían ser atendidos desde el análisis de ayudarlos a contactar sus emociones, sobre todo al niño que es agresor.

Las consecuencias psicológicas de este comportamiento en la víctima son emociones negativas. “Rabia, inferioridad, minusvalía, fobia escolar, ansiedad y muchas veces llega a cuadros depresivos severos y es cuando el niño empieza a perder la esperanza y a tener ideas equivocadas en su

cabeza, porque piensa que no hay una salida”, explica la presidenta de la asociación.

Entre las salidas planteadas es reforzar los vínculos de comunicación con el niño, tanto en casa como en el colegio, es decir, que él se sienta seguro de expresar todo lo que le sucede, y en un caso extremos imprescindible asistencia psicológica como para el niño acosador como para el niño víctima.

1.5 El Bullying en nuestros días

Ricardo Bucio Mújica, presidente del Consejo Nacional para Prevenir la Discriminación (CONAPRED), explica que

El bullying es un fenómeno que se ha fortalecido cada vez más entre los escolares debido a dos grandes razones: El contexto de normalización de la violencia es alto. Violencia interpersonal, agresión hacia una persona dentro de la escuela siempre ha habido, con la diferencia de que los niños y niñas de hace unas décadas no vivían en una sociedad en donde la violencia se difunde en los medios de comunicación en contenidos infantiles, como parte de la noticia cotidiana y con una exposición a ella permanente debido a, por ejemplo, el crimen organizado; incluso ha inundado los espacios intrafamiliares. De tal manera, un niño o una niña de hoy, tienen una convivencia con la violencia mucho mayor, si se compara con la que existía hace unos años y tiene, entonces, mecanismos para normalizar ese tipo de conductas con la consecuencia de la posibilidad de que se agraven mucho. La película [Después de Lucía] da cuenta de ello, para los adultos el shock que produce es distinto al que produce en los jóvenes, ellos tienen una percepción de la violencia muy distinta a la de los adultos

La segunda razón es que los medios para la difusión de la violencia, hoy día, están en la mano de cualquier persona, literalmente: un teléfono celular puede convertirse en un mecanismo para hacer cyberbullying; y no es necesario estar en contacto con la persona, puede haber una acción de violencia colectiva en contra de alguien sin siquiera estar reunidos, sin ponerse de acuerdo. Esa posibilidad de ejercer violencia, inmediata y colectiva, además de su normalización. Estas dos razones le dan al bullying una relevancia distinta a la de años atrás. Mújica, (2013), fundaciontelevisa, [Página web en línea].

2. LA ANIMACIÓN

2.1 Definición

El término 'Dibujos animados' deriva de la palabra inglesa *cartoon*, que significa viñeta, caricatura y dibujo. Los films realizados mediante esta técnica, constituyen, en consecuencia, un conjunto de dibujos que cobran vida al proyectarse en la pantalla, a través de la cinta de película, en la que previamente se han impresionado fotográficamente. (El Cine, Enciclopedia Salvat del 7mo arte, 1978, p. 3)

J. Halas y R. Manvell (1980) "(...) las películas de dibujos animados consisten en una especie de fotografías de cada uno de los dibujos sobre celuloide que representan las distintas fases del movimiento (...)". (p.13)

La animación es, finalmente, "(...) el arte del movimiento" (Laybourne, 1979, p.7). La animación es una forma de arte extraordinaria, ya que no solo se limita a una serie de imágenes que vistas de una manera generan la sensación de movimiento, sino que también es lo que le da vida a una serie de personajes que pertenecen al imaginario de un artista y que adquieren características humanizadas. Tony White, escritor del libro del lápiz al píxel, "es una verdadera bella forma de arte". (1988, p.9)

Las películas, ya sean de acción real o de dibujos animados, son literalmente fotografías en movimiento. Para crear las imágenes que vemos en la pantalla, tiras de celuloide con miles de fotografías transparentes pasan por un proyector a una velocidad de veinticuatro imágenes por segundo, lo bastante rápido para que cada una de ellas sea imperceptible por separado. Mientras que la acción real está dividida por

fotogramas, la animación crea la impresión de movimiento dibujo a dibujo, cuadro a cuadro. (Krause & Witkowski, 1996, p.9)

La belleza del arte de la animación puede apreciarse como análoga a, por ejemplo, la creación de Pinocho por Geppetto, un títere que tiene vida: “en la película los dibujos cobran vida, y es la calidad de esa vida lo que importa, no la calidad de una imagen en particular o cuadro de la película” (Laybourne, 1979, p.7)

La animación es un universo infinito de posibilidades creativas, se puede crear lo que en la realidad sería imposible, dándole aspectos extraordinarios a los personajes y permitiéndole al creador moldear a los personajes dentro de un ritmo y ambiente totalmente controlado. “(...) El animador puede jugar con los ritmos de sus imágenes, del mismo modo que el compositor los hace con los ritmos de sus notas musicales” (Armes citado en Iriarte & Pérez, 2003, p.35)

2.2 La historia de los dibujos animados:

Autores como Román Gubern (2001), afirman que la animación tiene origen en los antiguos dibujos de la prehistoria, esos que representaban animales con pares de patas de más, como los de la Cueva de Altamira en España.

“Esto, ciertamente no es cine, pero sí es pintura con *vocación cinematográfica*, que trata de asir el movimiento, antecedente notable de los dibujos animados (...)” (Gubern, 2001, p.13). Desde este momento el hombre intenta comprender la mecánica del movimiento intentando reproducirla en dibujos, siendo estos ilustraciones.

Sus raíces provienen del deseo por contar historias a una audiencia a través de la ilusión del movimiento. El movimiento por sí solo puede transmitir más que solo narrativa. Puede transmitir emoción. Cuando es usada con personajes, la animación puede brindar emociones mucho más fuertes que una película normal o una presentación teatral. (Baer, s.f., p. 1)

El fenómeno de la ilusión del movimiento, fue explicada por primera vez en 1824, cuando Peter Roget expuso su idea sobre la persistencia retiniana, donde explica que la sensación de movimiento: “se basa (...) en la inercia de la visión, que hace que las imágenes, proyectadas discontinuamente, son percibidas por el espectador como un movimiento continuado” (Gubert, 2001, p. 16).

Ideado en 1826 por John Ayrton Paris, el *taumatropo* fue un juguete óptico de la época que utilizaba un círculo atado en ambos extremos por un par de cuerdas. En cada lado del círculo se pintaba una figura diferente. La más conocida es la jaula y el pájaro que, cuando se hacía girar el disco, parecía estar encerrado en la primera.

Más tarde, en el año 1831, Joseph Plateau usó su ingenio para crear el *fenakitoscopio*, “una rueda giratoria que contiene una serie de imágenes dibujadas y visores que encuadran la visión del espectador en los dibujos” (Laybourne, 1979, p.19).

Pero el *fenakitoscopio* sufrió una evolución gracias a Franz Von Uchatius, que en el año 1844 ideó una manera de proyectar las imágenes provenientes del invento de Plateau. Este experimento es considerado como una de las primeras formas de animación.

El *zootropo* fue otro de los juegos filosóficos de la época junto con el *praxinoscopio*; el primero fue ideado por William Horner en 1834 y consiste básicamente en un tambor giratorio con rendijas (similares a las del *fenakitoscopio*) que cuadran también la visión del usuario a una serie de imágenes dibujadas en el interior. El nombre original del aparato era *Daedalum o Rueda del Diablo*; adquirió el nombre de *zootropo* cuando William Lincoln quiso patentarlo en 1867.

El *praxinoscopio* fue inventado más tarde, en el año 1877 por Emile Reynaud. Este “representa un refinamiento del *zootropo*. Las rendijas son remplazadas por un set de espejos que giran en el centro del tambor. Proyectaba una “película” hecha por dibujos individuales en una pieza de papel” (Laybourne, 1979, p.23)

Cuando estaba en la escuela básica, teníamos que leer algunas obras de Shakespeare. La mejor parte de ellas era que tenían unos márgenes muy amplios, lo que significaba mayor campo para dibujar animaciones *flipbook*. Cuando tienes 13 años, no siempre hay una manera fácil de hacer interesante y relevante a Shakespeare. (Laybourne, 1979, p.25)

Sin lugar a dudas, uno de los más populares juguetes creadores de movimiento hasta hoy en día es el *flipbook*. Es un librito en cuyas hojas se dibujan las diferentes fases de un movimiento, comenzando de atrás hacia adelante. Al pasar las hojas con rapidez se simula el movimiento.

Tras la invención del celuloide en 1887, Reynaud patentó el teatro óptico (1887), una especie de proyector de imágenes sucesivas que conformaban animaciones de corta duración. Las imágenes eran dibujadas

sobre tiras de celuloide por el mismo inventor y “en 1892 inició en el Museo de Grévin en Paris, la proyección sobre pantalla de sus célebres *Pantomimas Luminosas*. A Reynaud, pertenece, pues, la paternidad de los dibujos animados. (Gubern, 2001, p. 18). Algunas de las películas que Reynaud proyectó en su momento fueron, según Richard Llewellyn (2004), *El payaso y su perro* y *Pobre Pierrot*, ambas realizadas en 1988.

La mesa de dibujos con clavijas, patentada por Raoul Barne en 1914, permitía mantener las hojas en su lugar mientras el dibujante animaba. Esto le permitió a los artistas crear animaciones consistentes y de gran calidad. Se convirtió entonces en una adquisición casi obligatoria para los estudios de animación, que se encontraban en ese entonces en pleno surgimiento.

En 1914, Barne ideó una nueva técnica en la cual separaba los fondos de los personajes. Estos últimos eran recortados y sobrepuestos sobre cada fondo. Esta técnica fue conocida como *de cuchilla*. Pero utilizaba aún hojas de papel.

Más tarde, Earl Hurd, registró las conocidas transparencias, que no eran más que hojas transparentes hechas con celuloide sobre las cuales se dibujaban los personajes. Estos se superponían sobre los fondos, que eran dibujados solo una vez. Esto, según Baer (s.f) “no solo redujo en gran medida el trabajo, además mantenía el fondo cuadro a cuadro (...) después dio pie al *lookcartoon*, de líneas negras alrededor de los personajes (...)”. Baer, (s.f.), hash, [Página web en línea].

Max Fleischer fue otra de las figuras importantes en el avance de la animación. Fue él quien ideó la técnica del *rotoscopio* en 1915. Esta utilizaba actores reales que eran filmados durante su representación. Esta película

era posteriormente proyectada sobre una mesa cuyo centro era de vidrio. Allí se colocaban las *transparencias* y el animador calcaba las imágenes proyectadas, dándole su toque personal.

Esta técnica le otorgaba mayor realismo a las animaciones y fue utilizada en grande clásicos como *La Bella Durmiente* (1959) de Disney, donde toda la secuencia del primer baile de aurora y Felipe fue hecha por bailarines clásicos. Sin embargo, algunas películas realizadas posteriormente, como *Canción del Sur* (1947) y *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (1988), incorporaron personajes animados a las películas realizadas con actores reales.

En 1933, John Burks y Max Fleischer desarrollaron un nuevo proceso de animación *Estereoscópica*. Este proceso utilizaba una escenografía hecha con objetos dibujados movibles, lo que le otorgaba a los fondos de animación un toque más sofisticado y real.

Walt Disney también patentó algunos inventos como nuevos tintes y pinturas que no se derretían con el calor de la luz y el sistema de *Cámaras y Multiplanos* (1937) que consistía básicamente en una cámara colocada sobre un rack que poseía varios niveles. En cada nivel se colocaba una plancha de vidrio donde iban las *transparencias* de celuloide con los fondos y personajes a utilizar. “Esto no solo producía varios niveles de detalle si no que la cámara podía enfocar desde los elementos más cercanos a los más lejanos. Esto añadía un nivel de tres dimensiones a los dibujos animados.” Baer, (s.f.), hash, [Página web en línea].

Otro de los avances más importantes de la animación fue la incorporación del *Stop Motion* como técnica. A pesar de que ya se habían realizado películas con esta técnica con anterioridad (Como *El hotel*

Embrujado (1907) de Blackton), Willis O'Brien es considerado como el "padrino del Stop Motion" (Baer, s.f., p.14) Su primer gran éxito fue *El dinosaurio y el eslabón perdido* (1917) y ganó el Oscar en 1950 en la categoría de Efectos Especiales por su película *EL Poderoso Joe* (1949).

Gracias a la tecnología, durante finales de los setenta y principios de los ochenta, surgió la animación computarizada o *CGI* por sus siglas en inglés, *Computer General Imagery*. Esto permitió, no solo abaratar los costos, ya que todo un equipo humano era sustituido por una computadora, sino también crear efectos especiales para películas como *La Guerra de las Galaxias* (1977) y *Tron* (1982), que se convirtieron rápidamente en éxitos de la gran pantalla. Ese éxito dio pie a muchas otras producciones que, por la magia de la animación y la tecnología digital, dejaron (y dejarán) huella en las generaciones venideras.

En 1906, se concluye la primera película corta que utilizaba la técnica de la animación conocida como *stop motion* como base fundamental. Sus creadores, Stuart Blackton y Tomás Edison. Su título, *Fases Humorísticas de Caras Chistosas*. Sin embargo, este no fue el primer proyecto de Blackton y Edison. En 1900 ya habían realizado un corto con la misma técnica, *Dibujos encantados*.

Winsor MacCay lanzó al estrellato su primer dibujo animado, *Pequeño Nemo* en 1911, y más tarde en 1912, *La historia de un Mosquito*. Pero su mayor éxito fue *Gertie, el Dinosaurio* (1914), no solo porque la audiencia lo aprobó rotundamente sino porque marcó un hito en la historia de la animación: "en esa época las películas animadas eran esencialmente tiras cómicas con movimiento y los personajes tenían muy poca personalidad. MacCay introdujo un sentido de vida y un conocimiento para sí

mismo a Gertie. Nadie había visto algo así antes.” Baer, (s.f.), hash, [Página web en línea].

El inventor del *rotoscopio*, Max Fleischer, también puso su granito de arena en el mundo de la animación. Tras abrir su propio estudio, *Fleischer Studios*, produjo desde 1919 hasta 1929 una serie de dibujos animados protagonizados por *Koko el payaso*.

El mismo año del estreno de *Koko el payaso*, Otto Messmer del *Sullivan Studios*, mostró a la luz pública su nuevo actor animado, *Félix el Gato*. Este personaje marcó un hito en la historia de la animación tras convertirse en la primera estrella animada “(...) Ésta fue la primera vez que un personaje de animación gana tanta atención como una estrella de cine. El poder de la animación estaba realmente tomando forma.” *Félix*, lo tenía todo en su momento: popularidad, mercancía con su figura en casi todos los hogares y admiración de grandes y chicos. Pero carecía de sonido. Fue por eso que en 1933, tras rehusarse a adaptarse a la nueva era del cine sonoro, los productores dejaron de producir su serie. Baer, (s.f.), hash, [Página web en línea].

En la misma década de los veinte, surgió el que es considerado hoy en día como el *gigante de la animación*, Walt Disney. Durante los años veinte Disney abrió junto a Ub Iwerks un nuevo estudio de animación llamado *Laugh-O-Gram*, que comenzó produciendo una serie del mismo nombre. El segundo de los cortos fue directo a la gran pantalla: *Caperucita Roja* (1922). Más tarde realizó una serie llamada *Alicia en Cartoonlandia* (1923-1927) que incorporaba a una niña real a un mundo totalmente animado.

En 1928 se produjo el primer dibujo sonoro en donde el mundo conoció por primera vez a Mickey Mouse quien nació inicialmente con el nombre Mortimer. El personaje Mickey Mouse surge como una necesidad de competir con el Gato Félix de Pat Sullivan. Mickey fue ideado con la forma de un pequeño ratón, gracias sobre todo a la colaboración de Ub Iwerks, quien durante muchos años fue compañero de Disney. (El Cine, Enciclopedia Salvat del 7mo arte, 1978, p. 3)

Walt Disney, logró humanizar de tal manera al personaje de Mickey Mouse que consiguió hacer que Mouse representara al ciudadano promedio Estadounidense. Así mismo pudo desarrollar un escuadrón de diversos animales (caballos, perros, elefantes, osos, etc.) pertenecientes a una fauna de su propia creación, a través de los cuales reflejó exitosamente los sentimientos y ocultas aspiraciones del hombre de la calle. Las acciones de Mickey Mouse y sus compañeros satirizaban, en el ámbito de unas dimensiones fantásticas (construidas sobre contrapuntos sonoro-musicales y coloristas), el mundo animal, siempre con transparentes alusiones al humano. (El Cine, Enciclopedia Salvat del 7mo arte, 1978, p. 3)

2.3 La preproducción

De acuerdo con Winder y Dowlatabadi (2001, p.159), para realizar la preproducción de una película animada de forma tradicional es necesario contar con “un guión final, un concepto de arte, una agenda y presupuesto aprobados, un resumen de expectativas y un plan de equipo”

La etapa de pre-producción se divide en cinco etapas: Diseño y dirección de arte, la pista de voces, El *Storyboard*, Cronometrado, Las canciones.

2.3.1 *Diseño y dirección de arte*

“Luego de tener una historia sólida, el estilo visual del proyecto es el área más importante en la que se enfoca la pre-producción” (Winder & Dowlatabadi, 2001, p.164)

Para crear un mundo animado, tres categorías de diseño deben ser desarrolladas: Personajes, objetos y locaciones. Los personajes son divididos en dos secciones: Principales e incidentales. *Objetos* son cualquier cosa que no sea personaje que se anime, como un carro o una silla. *Locaciones o ambientes* son los lugares o estudios en los que las escenas se llevan a cabo. (Winder & Dowlatabadi, 2001, p. 164)

“La etapa de diseño de un proyecto puede ser la más excitante de todas. Es el momento de inventar un nuevo mundo y crear personajes que encajen en él” (Winder & Dowlatabadi, 2001, p. 164)

2.4 *La guía del estilo visual*

Para la realización de un largometraje animado es necesario que los animadores cuenten con una guía de todos los personajes, objetos, locaciones y espacios en los que se desarrollará la historia; con la finalidad de que se mantenga una unidad dentro de la creación final, a esta guía se le conoce como *guía del estilo visual*.

Winder y Dowlatabadi (2001) “Aunque se esté consumiendo tiempo y dinero para crear una guía de estilo comprensiva, esto puede reforzar el valor de la producción del proyecto.” (p.165).

“Mientras mayor sea la información a la que los artistas puedan acceder, podrán cavar mejor en ese mundo imaginario, y sacar lo mejor de lo que la historia puede ofrecer” (Winder & Dowlatabadi, 2001, p. 165)

Catherine Winder y Zhara Dowlatabadi (2001) proponen un contenido organizado de lo que debe contener una guía de estilo visual, esto se presenta a continuación:

2.4.1 *Personajes:*

Las hojas de guía de los personajes, según Winder y Dowlatabadi (2001, p.167), incluye lo siguiente:

- Poses del personajes: Frente, espalda y tres cuartos.
- Personaje en acción.
- *Close-ups* del personaje en diferentes expresiones (sorpresa, exaltación, rabia, etc.).
- *Lineup* de los personajes mostrando su tamaño en relación con los demás personajes.
- Construcción del personaje (formas básicas mostrando la estructura y detalles de las partes del cuerpo del personaje).
- Acción del movimiento al caminar.
- Mapa de la boca (*close up* de la boca del personaje en las distintas formas de sonidos).

2.4.2 *Objetos:*

Estos son creados por el diseñador de objetos. Este diseño cubre, según las autoras (p. 167):

- Frente, atrás e interior (si aplica)
- Construcción (Si tiene elementos complejos)
- Comparación de tamaño con los personajes y los fondos.
- Guías de funcionamiento (si aplica)

2.4.3 *Locaciones:*

De estos se ocupa el productor de diseño o diseñador de locaciones. Winder y Dowlatabadi (2001, p. 173) Incluyen dentro de esta categoría los siguientes ítems:

- Tomas de los exteriores (incluyendo planos generales y *close-ups*)
- Tomas interiores
- Ángulos
- Un mapa esquemático de todo el *set* o ambiente.
- Una guía de iluminación que indique las fuentes de origen de la luz.

2.4.4 *Fondos:*

El fondo en las animaciones viene dado principalmente por el ambiente y la iluminación. El ambiente y la iluminación se logran a través del color. (Winder y Dowlatabadi, 2001, p.174)

Winder y Dowlatabadi, (2001), exponen que los fondos clave son aquellos que se utilizan como referencia para la colorización del resto de los fondos. Generalmente representan las escenas más importantes dentro de una secuencia. Estos fondos establecen el tono y los matices para cada secuencia permitiendo la consistencia visual que tanto se persigue. (p.76)

2.4.5 *Color:*

“Dentro de la guía del director de arte, los personajes y los objetos están coloreados. En el caso de los personajes, el color de los trajes, piel y cabello son establecidos por el estilista de color” (Winder y Dowlatabadi, 2001, p.174)

Las autoras Winder y Dowlatabadi (2001) arguyen que utilizando un fondo coloreado como guía para la paleta, el estilista de color reúne a todos los personajes coloreados y los coloca en una fila para su comparación. Esto es para ver cómo se relacionan los personajes entre sí y con el entorno en términos de color; saber cuáles representan al villano, al bueno etc. (p.175)

2.4.6 *Model pack:*

Winder y Dowlatabadi (2001) explican que una vez que se han creado las guías de estilo visual, se procede a compilar, por cada secuencia, los diseños de los personajes principales y secundarios, de los objetos y locaciones. Esto es lo que se conoce como *Model Pack* o paquete de modelos. (p.174)

3. MÚSICA EN EL CINE

3.1 *Definición*

La música [en el cine] es (...) un elemento funcional o una función, en el sentido de que ella asigna determinados valores específicos a determinadas estructuras visuales. Estos valores son de tipo contextual, de tipo informacional, de tipo sintáctico y de tipo físico. Aunque el campo de aplicación de esta función es el mayor dentro del grado de complejidad de las estructuras visuales, sin embargo, pertenece al conjunto de los elementos funcionales del lenguaje, igual que el plano, el ángulo, etc. Padrón, (2003), padron.entretemas, [Página web en línea]

También, según Padrón (2003), el mensaje que las imágenes en el cine transmitan variará de acuerdo a la música que la acompañe. Aquí reside la importancia de la música en el cine.

3.2 *Bases para la escritura musical cinematográfica*

Componer específicamente una partitura para cine, a fin de crear sentimientos y acentuar atmósferas, es siempre una labor que exige sensibilidad y talento. Acoplar la música a las imágenes requiere una capacidad muy especial por parte del creador para interiorizar las emociones que el realizador pretende provocar en determinados momentos del argumento cinematográfico. González, (s.f.), nnc.cubaweb.cu, [Página web en línea].

La banda sonora debe reforzar con sus efectos, los momentos e intenciones de cada secuencia, bien sea con orquestaciones o recursos

silenciosos. Así se logrará una simbiosis eficaz. González, (s.f.), nnc.cubaweb.cu, [Página web en línea].

Un realizador puede recurrir a música no concebida originalmente para una obra cinematográfica, o solicitarla por encargo. En este último caso el compositor ha de trabajar en estrecha comunión con el director, para explorar en cada momento del guión y hallar así la fórmula que permita conjugar armoniosamente las imágenes con la música. González, (s.f.), nnc.cubaweb.cu, [Página web en línea].

Con respecto a este tema, Padrón (2003) comenta que la música cuenta con un autor, que es el musicalizador, y con el autor de los demás elementos, que es el director cinematográfico. Por esto, esta relación influye en el proyecto final que puede terminar en armonía o choque.

Según Padrón (2003), la música en el cine tiene un uso específico y su principal característica es que no está hecha para 'oír', sino para 'ver'. El hecho de que la música deba complementar el material visual hace que la melodía, armonías y ritmos no sean independientes de las demás estructuras. Esto ocasiona que la música se convierta en un elemento de otro lenguaje más complejo.

Un compositor cinematográfico no puede ser, simplemente, un compositor musical como cualquier otro. Debe ser, ante todo, un emisor de la comunicación cinematográfica, es decir, un individuo que, por encima de sus competencias de músico, domina de manera integral el lenguaje del cine. Padrón, (2003), padron.entretemas, [Página web en línea]

3.3 *El lenguaje cinematográfico y la música*

El lenguaje cinematográfico es un aparato formal dotado de un inventario de signos y de un conjunto ordenado de reglas para seleccionar esos signos y para combinarlos en una cadena o secuencia lineal. Esos signos se van seleccionando y combinando a través de varios pasos ordenados que representan niveles cada vez más complejos hasta llegar a la cadena terminal de imágenes-sonidos, tal como la percibe el destinatario. Padrón, (2003), padron.entretemas, [Página web en línea]

Padrón (2003) establece tres reglas para la construcción de la música cinematográfica. La primera asocia un elemento categorial como un personaje con dos elementos funcionales como los planos y los ángulos. Esto crea una unidad sintáctica; es decir, ofrece una perspectiva desde cierto encuadre. El segundo nivel consiste en asignarle un valor de tiempo a esa unidad sintáctica asociándola con una transición o un enfoque; eso se convierte en una unidad dinámica. Por último, el tercer nivel, encadena varias unidades dinámicas y forma una secuencia; entonces a esta se le agrega la música.

Desde el punto de vista de este componente, la música es una 'función' o un elemento funcional que relaciona una 'secuencia' fílmica con una secuencia melódica-rítmica-armónica, es decir, hace corresponder un grupo encadenado de imágenes visuales con otro grupo equivalente de imágenes sonoras que no nacen ni se producen dentro de la imagen sino de la misma fuente de donde nacen los demás elementos funcionales. Padrón, (2003), padron.entretemas, [Página web en línea]

MARCO METODOLÓGICO

1. EI PROBLEMA

1.1 *Formulación del problema*

¿Cómo plasmar el bullying escolar en un guión y en la preproducción de un largometraje musical animado 2D?

1.2 *Planteamiento del problema*

El acoso escolar se ha convertido en las últimas décadas en un tema que causa preocupación y atención tanto en los colegios como los hogares de familia, para ello se han buscado alternativas para poder brindarles a los estudiantes herramientas para poder lidiar sanamente con este tipo de agresión en los ambientes en los que están desprotegidos de un mayor; sin embargo, en el área audiovisual son muy escasos los productos que desarrollen esta problemática de manera que esté dirigida propiamente a quienes son víctimas de este tipo de abuso, jóvenes en edades escolar y diversificada.

Venezuela no está exenta de esta problemática, a pesar de las particularidades de cada país el acosos escolar se lleva a cabo a través de acciones que son iguales entre países de continentes diferentes, por ejemplo.

A partir de esto, se ha querido generar la preproducción de un largometraje audiovisual animado de forma tradicional que, basado en una historia fantástica, desarrolle directamente el tema de el acoso escolar y la búsqueda de la identidad; con la intención de profundizar en el acoso

escolar a través de una historia que sea entretenida y digerible para su público meta, es decir, jóvenes; así como mostrar un poco el perfil del niño acosador y de la víctima buscando explicar muy levemente sus orígenes.

Con esto se pretende proponer un pequeño universo de posibles acciones de las que pudieran valerse los jóvenes, víctimas del acoso, al momento de tener que enfrentarse a estas situaciones en las que se ven muchas veces desprovistos de recursos que les permitan defenderse a sí mismos y a sus compañeros.

2. OBJETIVOS

2.1 Objetivo General

Realizar el guión y la preproducción de un largometraje animado musical 2D sobre el bullying escolar en los jóvenes en la etapa preadolescente.

2.2 Objetivos Específicos

- Conocer el bullying escolar en Venezuela
- Identificar los aspectos positivos de la identidad
- Conocer las necesidades de producción de la animación 2D

3. DELIMITACIÓN

La presente investigación se realizará a partir de entrevistas y fuentes bibliográficas consultadas que estudian el bullying o acoso escolar en los niños en la etapa preadolescente. Las entrevistas realizadas psicólogos especialistas en el tema del bullying escolar, y el tema de la identidad en niños de edades comprendidas entre once y catorce años de edad, será la base para el desarrollo de la historia, la determinación del momento histórico en la que se desarrolla, el espacio geográfico donde ésta sucederá y la creación de los personajes.

En cuanto a la elaboración del guión para el largometraje animado de tipo musical cuya duración será de noventa minutos, se desarrollará la historia en base a las investigaciones sobre el tema realizadas en Venezuela; también se realizará un estudio y análisis de fuentes bibliográficas que desarrollen el tema sobre cómo elaborar un guión para un largometraje con estas características, así como conocer la estructura de los guiones para películas infantiles de Disney que será una referente para la realización del guión.

El proyecto de preproducción a realizar constará de la elaboración del guión, creación de las letras de las canciones, la confección de los personajes, el diseño de los ambientes en donde se desarrollará la historia y el casting de voces.

Por último se estudiarán los procesos que permiten realizar animaciones en tradicional (2D), con la finalidad de conocer los pasos y las acciones necesarias para crear animaciones de este tipo.

4. JUSTIFICACIÓN. RECURSOS Y FACTIBILIDAD

Se escogió realizar este trabajo de grado relacionado con el bullying en niños en edad pre adolescente debido a que se considera que no se ha desarrollado este tema en productos audiovisuales que estén dirigidos propiamente a niños de estas edades. Este tema es todavía un nicho en el que se puede generar material valioso que puede aportar mucho a un sector importante de niños víctimas del acoso escolar, y a niños que cometen acoso escolar.

Por otra parte, el tema de la búsqueda de la identidad y el reconocimiento personal también son temas fundamentales de los que no existe suficiente material audiovisual que esté al alcance de jóvenes entre los once y trece años, por lo que se han tomado en cuenta estos aspectos para la elaboración del guión. También se cuenta con el apoyo de músicos que respalden la creación de las canciones del musical.

De igual forma la propuesta que se ha realizado para el siguiente trabajo de grado en cuanto a la construcción de personajes es la animación tradicional, para la cual se tienen las capacidades para realizar el diseño de personajes y creación de ambientes. Se ha decidido de esa manera como vía para rescatar la belleza de este tipo de animación, la cual ha ido perdiendo presencia en el mundo audiovisual debido a la fuerte tendencia a la animación digital.

Se han escogido como elementos fundamentales de la preproducción de la película animada para jóvenes, el guión y la construcción de personajes, tanto en apariencia como en su perfil psicológico, ya que se considera que en estos productos reside el motor fundamental de cualquier buena película.

Para la realización de este proyecto se cuenta con el apoyo de especialistas en el tema del bullying como psicólogos y profesionales que han trabajado con el acoso en Venezuela; esto servirá para la creación de los personajes y la historia; también poseemos los recursos para la elaboración del guión y el diseño de los personajes.

5. METODOLOGÍA Y AUTOR UTILIZADO PARA LA CONTRUCCIÓN DEL GUIÓN

5.1 *Paradigma de Syd Field*

Las buenas historias siguen un patrón estructural que se han convertido a lo largo de la historia en un lenguaje universal, al que el público y los lectores están acostumbrados y que permiten comprender en cualquier parte del mundo la misma historia, a partir de esto, Syd Field establece en su libro “El manual del guionista”, que los guiones están contruidos a partir de un mismo paradigma: “El paradigma es la estructura dramática. Es una herramienta, una guía, un mapa para encontrar el camino en el proceso de escritura del guión”. (Field, 1984, pág. 24)

De acuerdo con el autor, el paradigma está conformado por un primer, segundo, tercer acto y dos *plot point* o puntos de giro de la historia que son los acontecimientos que permiten que la historia se desenvuelva.

Field (1984) resume lo que abarca cada uno de los actos:

El Acto I, el principio, es una mitad o bloque de acción dramática (o cómica), de treinta páginas de extensión. Comienza en la página uno y se prolonga hasta el *plot point* del final del Acto I. Se enmarca en el contexto dramático conocido como el planteamiento. El Acto II es una unidad o bloque de acción dramática (o cómica), que va desde la página treinta hasta la noventa, desde el *plot point* del final del Acto I hasta el *plot point* del final del Acto II. Tiene sesenta páginas de extensión y se enmarca en el contexto dramático conocido como confrontación. El Acto III es

también una unidad de acción dramática (o cómica); va desde la página noventa hasta la ciento veinte, o desde el *plot point* del final del Acto II hasta el final del guión. Es una unidad de treinta páginas de extensión, que se enmarca en el contexto dramático conocido como resolución. (pág. 25)

5.1.1 *Primer Acto*

Comienza la historia, durante este primer acto se presenta al protagonista y se conoce el entorno en dónde vive, así como los primeros conflictos que enfrenta este personaje en su ciudad, hogar o comunidad.

De acuerdo con Syd Field (1984), el primer acto comprende lo siguiente:

El Acto I es una unidad de acción dramática en la que se plantea su historia. Tiene que plantear la historia en las primeras treinta páginas: presentar a los personajes principales, establecer la premisa dramática, crear la situación y disponer escenas y secuencias que elaboren y desarrollen la información sobre la historia (pág. 26)

En el primer acto de *Rosabel y el Mundo Mágico*, se realizó la presentación de Rosabel, la protagonista de la historia. En las primeras treinta páginas se presentó una parte de la vida privada de Rosabel, la ciudad en donde vive, la relación que tiene con su hermano y los conflictos de acoso escolar que afronta en su colegio junto a sus amigos Malka y Dany.

5.1.2 *Primer plot point o punto de giro*

Cerca del final del primer acto se presenta una situación en donde el protagonista o la protagonista se enfrentan a un conflicto que va a enrumbar la historia en una dirección diferente a la inicial y que generará el comienzo de la aventura del protagonista. Siguiendo con lo planteado por Field (1984) en *El Manual del Guionista*, pág. 26

Este primer plot point, o punto de giro, puede ir desde una simple conversación hasta una acción impactante que le de otro curso a la historia.

Field (1984), menciona: “Alrededor de la página 25 aparece un plot point; un plot point es un incidente, episodio o acontecimiento que se “engancha” a la acción y la hace tomar otra dirección, entendiendo por *dirección* una línea de desarrollo”. (pág. 26)

Lo que corresponde al primer punto de giro en *Rosabel y el Mundo Mágico*, ocurre en el momento en el que Rosabel, después un episodio de acoso escolar que la entristece mucho, decide huir en dirección a un bosque que queda en la parte de atrás de su colegio, allí, merodeando por los alrededores y tratando de olvidar lo sucedido, atraviesa, sin saberlo, un portal que la conducirá a un mundo diferente al que ella conoce: Rusego.

5.1.3 *Segundo Acto*

En este segundo acto se encuentra el grueso de la historia, aquí es donde personaje principal va a vivir una serie de aventuras, conocerá nuevos personajes y superará varios obstáculos antes de poder regresar al lugar de donde vino.

Field (1984) resume lo que desarrolla el II acto:

El Acto II es una unidad o bloque de acción dramática o cómica de sesenta páginas de extensión, que se enmarca en el contexto dramático conocido como confrontación. Se extiende desde el primer *plot point* hasta el segundo *plot point*. En esta parte de su guión, su protagonista hará frente a obstáculos y conflictos que deben ser resueltos y superados para que él o ella satisfagan su necesidad dramática. (pág. 26)

El segundo acto corresponde al momento en el que Rosabel, una vez que atraviesa el portal, llega a la ciudad de Rusego; allí conoce a Fiodor, un noble que gobierna la ciudad y algunos de sus habitantes.

Durante este segundo acto, Rosabel comienza enfrentar y superar una serie de obstáculos dentro de Rusego que la harán entender lo importante que es en ese lugar ser diferente a los demás; comprende, a través de las experiencias que vive en esa ciudad, que en las diferencias que se tienen con los demás hay algo muy valioso que hace que cada quien sea único, lo cual corresponde al aprendizaje del personaje en la historia.

5.1.4 Segundo punto de giro o *plot point*

El segundo *plot point*, corresponde nuevamente a una situación conversación o evento que le da una dirección diferente a la historia. Este ocurre al final del segundo acto y se convierte en la transición al tercer acto. Field (1984) “La función y el propósito de un *plot point* es sencillamente hacer avanzar la historia. Es un incidente, episodio o acontecimiento que se engancha a la acción y le hace tomar otra dirección”.

El segundo acto finalizó con el punto de giro en donde Rosabel, luego de un asalto por parte de los villanos en la carrera de Las Genialidades, conoce los terribles problemas que enfrenta los ciudadanos de Rusego, quienes se encuentran acosados por un trío de hermanos de Fiodor que desean apoderarse de la ciudad. A partir de este momento, Rosabel decide ir tras los villanos para ayudar a la buena gente de Rusego y demostrarse a sí misma lo valiente y capaz que puede ser.

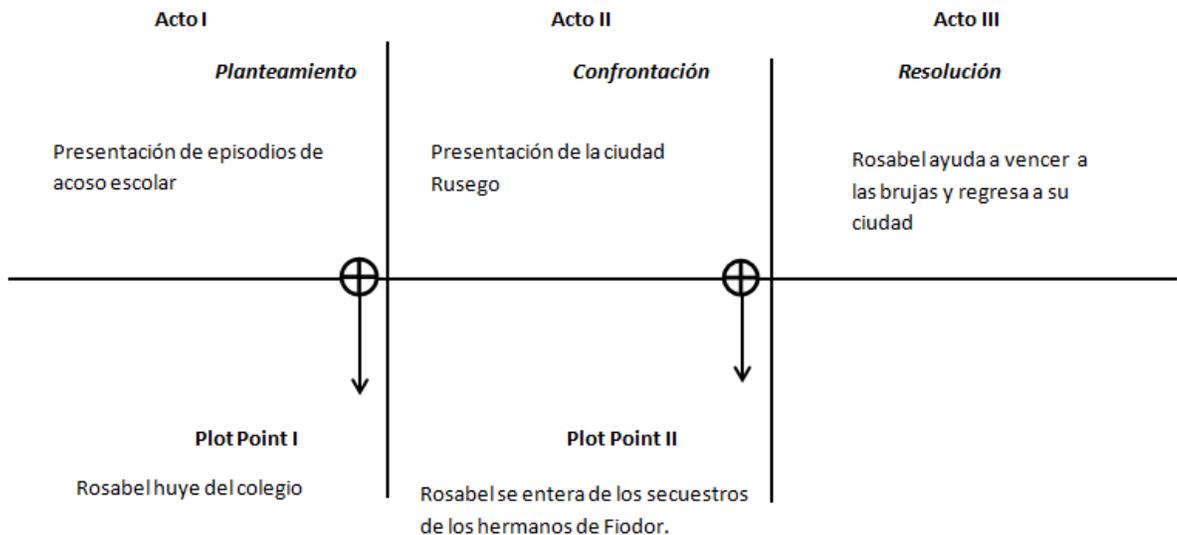
5.1.5 *Tercer acto*

Luego de una travesía llena de aventuras y retos, el tercer acto corresponde al enfrentamiento y solución del último gran conflicto para que todo vuelva a la normalidad.

De acuerdo con Field (1984), el tercer acto resuelve la historia:

El Acto III es una unidad de acción dramática de treinta páginas de extensión; se extiende desde el *plot point* del final del Acto II hasta el final. El Acto III se centra en el contexto dramático de la resolución. En el Acto III se resuelve su historia, entendiendo como resolución 'la solución' (pág. 27)

Dentro *Rosabel y el Mundo Mágico*, el tercer acto desanuda el conflicto entre los villanos, Fiodor y Rosabel; logrando estos últimos regresar a Rusego para anunciarles a los ciudadanos que ya no corren peligro. Por último, Fiodor logra hacer que Rosabel regrese a su hogar en donde ella comienza una vida diferente con una actitud distinta y es respetada por sus compañeros.



5.2 Los arquetipos de Vogler

En todos los cuentos, historias y novelas se encuentran los mismos personajes disfrazados con diferentes caras y nombres, pero que en todas las historias cumplen la misma función. Esta es otra forma en donde se hace evidente la universalidad de las narraciones, es parte del convencionalismo universal y es lo que permite que en cualquier parte del mundo se puedan comprender esas historias, cuentos y novelas.

Carl Jung, sicólogo citado en *El Viaje del Escritor* de Vogler (1992), hace un acercamiento a lo que significan los arquetipos:

El psicólogo helvético Carl G. Jung optó por emplear el concepto del arquetipo, aludiendo con ello a los modelos de la personalidad que se repiten desde tiempos antiguos de suerte que suponen una herencia compartida para la especie humana en su totalidad. (pàg.60)

La mayoría de estos arquetipos son ya indispensables al momento de contar una historia, y sobre todo lo son porque son quienes permiten hilar la historia de la manera adecuada y profundizar en la misma lo suficiente como para que esta sea comprensible y basta.

Estos arquetipos son:

- El Héroe
- El Mentor (El anciano o anciana sabios)
- Heraldo
- La sombra
- El Guardián del umbral
- La figura cambiante (Shapeshifter)
- El embaucador
- El Bufón

5.2.1 *El Héroe*

El héroe es el personaje sobre el cual gira la historia, es quien vive las aventuras, atraviesa los umbrales supera los retos y finalmente obtiene el objeto deseado, el premio o recompensa al final de la historia.

Vogler (1992), explica que “Un héroe es alguien capaz de sacrificar sus propias necesidades en beneficio de los demás, (...) En consecuencia, el significado de la palabra héroe está directamente emparentado con la idea del sacrificio personal”. (Pág. 65)

Vogler (1992), argumenta que el héroe es el personaje a través del cual se conoce la historia, es quien lleva al espectador de la mano por un recorrido que constantemente se topará con obstáculos a superar. Este personaje tiene la particularidad de que está creado para generar identificación con el público, de manera que dicho público encuentra similitudes entre el personaje y ellos mismos ya que el héroe está dotado con una serie de características universales. Esto genera que el espectador esté del lado del héroe, lo comprenda y cambie su estado emocional junto con él, (Pág. 66).

Vogler (1992) “El arquetipo del héroe representa al ego en la búsqueda de su identidad e integridad”. (Pàg. 66).

Algunos Ejemplos de héroes en películas animadas son *Hércules* de Disney (1997); Tharon, del *Caldero Mágico* de Disney (1985); Arturo, de *La espada en la piedra* de Disney (1963).

En *Rosabel y el Mundo Mágico*, Rosabel hace el papel de heroína de la historia, siendo ella el personaje que conduce el relato y quien enfrenta en las diferentes etapas los obstáculos y retos, a lo largo de su viaje, con la finalidad de adquirir conocimientos y destrezas que al final serán su recompensa y que siempre fueron el objeto deseado.

5.2.2 *El Mentor*

El mentor es un guía y un maestro en el relato, es un personaje que aparece para darle luces al héroe e indicarlo su camino a seguir. Suele ser un personaje que da consejos, que es mayor o con más experiencia que el héroe o heroína y que hasta puede poseer magia.

El autor del Viaje del Escritor, Vogler (1992) explica en su libro: “En palabras de Campbell este personaje recibe el nombre de anciano sabio o

anciana sabia. Este arquetipo se manifiesta en todos aquellos personajes que enseñan y protegen a los héroes y les proporcionan ciertos dones”. (pág. 76).

Merlín, de *La espada en la Piedra*, Disney (1963); El emperador, de *Mulán*, Disney (1998); El hada Azul, *Pinocho*, Disney (1940) son algunos ejemplos de mentores en películas animadas.

En *Rosabel y el Mundo Mágico*, el personaje del mentor se encuentra tanto en el mundo real como en el mundo fantástico ambos son una analogía del otro, pero en universos distintos. En el mundo real de la historia, el mentor está representado por el hermano de Rosabel, este es mayor que ella y quien se encarga de asesorarla y cuidarla ya que viven los dos solos en una casa. Manuel tiene como función en la historia impartirle a Rosabel ciertos valores y enseñarla.

En esta historia, el mentor es Ulula, una mujer Buho que vive en las afueras de la ciudad de Rusego y es quien conduce a Rosabel a entrar en el mundo fantástico y la guía una vez allí dentro.

5.2.3 *El Guardián del Umbral*

Dentro de las historias siempre aparecen umbrales que el héroe debe atravesar para poder superar los conflictos, estos umbrales poseen guardianes que dificultan el paso a través de ello y que obligan al héroe a ingeniárselas para poder cruzarlos.

Vogler (1992) explica el significado del guardián del umbral de la siguiente manera:

En el umbral de cada puerta que da acceso a un nuevo mundo aguardan poderosos guardianes, cuyo cometido es evitar el

acceso de cuantos no lo merezcan. Constituyen una amenaza para el héroe, pero si se los interpreta correctamente pueden ser superados, sorteados, eludidos, aun convertidos en aliados. (pàg. 87)

De acuerdo con lo propuesto en el Viaje del Escritor, de Vogler (1992), es usual que estos guardianes sean aliados de los villanos, o incluso personajes cambiantes a quienes se les puede comprar de alguna manera, aún siendo cercanos al antihéroe.

En la película animada de Disney *Las locuras del emperador* (2000) al igual que en el *Caldero mágico* (1963) los guardianes del umbral están representados por los sirvientes de los villanos, en el primer caso de Isma y en el segundo de Rey del mal. Ambos personajes obstaculizan el paso del héroe a través de los umbrales; el primero de forma cómica y el segundo desde la maldad absoluta.

En *Rosabel y el Mundo Mágico*, el guardián del umbral está representado en dos momentos por personajes diferentes: En un primer momento Ulula, la mujer búho, que más adelante se convertirá en la mentora de Rosabel, representa una guardiana del primer umbral. Ella vive en las afueras de la ciudad de Rusego y su labor es proteger la entrada al lugar fantástico.

En segundo lugar, ya cerca del comienzo del tercer acto, cuando Rosabel y Fiodor deben enfrentarse a los villanos, el lugar donde habitan los mismos está protegido por unos seres que en algún momento fueron habitantes de Rusego y que luego, después de ser atacados por los villanos, se convirtieron en una especie de autómatas llamados Cores que resguardan el catillo en donde se ocultan Fausto, Aura y Argenta, los tres hermanos de Fiodor que quieren apoderarse de Rusego.

5.2.4 *El Herald*

Quien anuncia las buenas y malas noticias, quien advierte muchas veces al héroe, dentro de la historia, de lo que se aproxima o lo que va a suceder es el heraldo. Vogler (1992) arguye: “Como los heraldos de la caballería medieval, los personajes que encarnan este arquetipo plantean desafíos y anuncian la llegada de un cambio significativo”. (Pág. 91).

En películas de Disney como *El Rey León (1994)* existen personajes como Zazú, que es una suerte de consejero real y que se encarga de llevar las noticias a Mufasa y a Simba, es el encargado de advertir y prevenir de lo que puede suceder. Igual ocurre en la película *Hércules (1997)*, también de Disney en donde el personaje Hermes, mano derecha de Zeus cumple la misma función.

En *Rosabel y el Mundo Mágico*, el heraldo es Fidencio es el mayordomo de Fiodor. Quien se encarga de asesorarlo y alertarlo al momento de tomar una decisión. Fidencio, le avisa a Fiodor cuando cree que algo se aproxima y es el vocero del Rusego.

5.2.5 *La figura cambiante o Shapeshifter*

La figura cambiante suele ser un personaje que generalmente cautiva al héroe, de manera que este último se ve realmente afectado por la ambigüedad y los cambios bruscos y de personalidad que tiene este personaje.

De acuerdo con Christopher Vogler, en *El Viaje del Escritor (1992)* “Con frecuencia los héroes se topan con figuras, normalmente del sexo opuesto, cuya primordial característica es que parecen variar constantemente desde la perspectiva del héroe”. (Pág. 95).

Acerca del personaje cambiante, Vogler (1992) explica:

Estos personajes cambian su aspecto, humor, talante o estado de ánimo, de manera tal que el héroe y el público encuentra dificultades para interpretarlos. Así, pueden confundir al héroe y tenerlo en ascuas, siendo así que su lealtad o su sinceridad a menudo se pone en duda. Un amigo o un aliado del mismo sexo que el héroe puede igualmente actuar como una figura cambiante en las comedias de camaradas o de aventuras. (pág. 96).

Personajes como Megara, de *Hércules*, Disney (1997) y Campanita de *Peter Pan*, Disney (1953), son claros ejemplos de figuras cambiantes.

La figura cambiante en *Rosabel y el Mundo Mágico*, está representada por Fiodor, él es el líder de Rusego y al mismo tiempo se convierte en uno de los protagonistas de la historia al ser quien acompaña a Rosabel en su viaje por el mundo fantástico. Sin embargo, Fiodor posee una dualidad; él es un personaje muy inteligente y excéntrico pero que es víctima de sus propios hermanos, quienes buscan someterlo y desean quitarle el reinado que por derecho le corresponde.

Al ser los hermanos de Fiodor los villanos de la historia, este se encuentra en una constante diatriba entre enfrentarlos y de cierta forma no hacerles daño, dado que son sus hermanos. Esta es una posición que confunde a Rosabel, quien desconoce en primer lugar que los villanos son hermanos de Fiodor.

5.2.6 *La sombra*

La sombra representa el lado oscuro del mismo héroe, es aquello que estando dentro del personaje del héroe representa su debilidad.

La sombra según Vogler (1992):

El arquetipo conocido como la sombra representa la energía del lado oscuro, de lo inexpresivo, lo irrealizado o los aspectos rechazados de una cosa. A menudo es la morada de los monstruos drásticamente suprimidos o ignorados de nuestro mundo interno. Pueden ser sombras todas las cosas que nos disgustan de nuestra persona, todos los secretos oscuros que no sabemos o no podemos admitir, aun ante nosotros mismos. (pág. 102)

Un ejemplo de la sombra es evidente en Pinocho, Disney (1940); la Sombra del personaje principal Pinocho, es su incapacidad para decir la verdad por miedo a enfrentar las consecuencias de sus actos.

En *Rosabel y el Mundo Mágico*, la sombra de Rosabel está representada por sus propias inseguridades y sus miedos por no saberse valiosa y capaz. Estos temores son los que detonan la historia y representan los principales conflictos de Rosabel.

5.2.7 *El Embaucador*

En las historias es común encontrarse con un personaje divertido que alivia la saturación de tensión dentro de la historia. Este tipo de personaje a veces actúa de manera moralmente dudosa, pero con frecuencia termina siendo aliado del héroe.

Según Vogler (1992) “El arquetipo del embaucador plasma las energías de la malicia y del deseo de cambio. Todos los personajes dramáticos que son fundamentalmente bufones, payasos o secuaces cómicos expresan, sin lugar a dudas, este arquetipo”.

Algunos embaucadores o bufones: Timón y Pumba, *El Rey León* (1994); Goorky, *El caldero Mágico* (1985); Filoctetes, *Hércules* (1997).

Dentro de la historia de *Rosabel y el Mundo Mágico*, el personaje embaucador se encuentra del mundo real. En el mundo real, Dany, uno de los mejores amigos de Rosabel representa a este personaje, que aporta su comicidad a la historia a partir de su personalidad atípica y su apariencia graciosa.

5.3 *Las etapas del viaje*

Otra forma de estructura de la historia, está organizada por el autor Christopher Vogler en su obra *el Viaje del Escritor* (1992), en forma de *Las etapas del Viaje*. Esta es una organización de las etapas o momentos clave que suceden dentro de las historias y que se repiten incesantemente en la mayoría de ellas, siendo también parte del lenguaje universal de las mismas. Dentro de estas etapas, el héroe es sometido a una serie de situaciones a través de las cuales las decisiones que éste tome dictarán el curso de la historia y el destino de este personaje. Estas etapas son:

- El Mundo ordinario.
- La Llamada a la aventura.
- El rechazo a la llamada.
- Encuentro con el mentor.

- Cruzando el primer umbral.
- Prueba de Aliados y enemigos.
- Acercamiento a la prueba más profunda.

5.3.1 *El mundo Ordinario*

En primer lugar el héroe de la historia se encuentra en un lugar de origen o punto de partida. Es allí en dónde generalmente vive y dónde suceden los primeros eventos que darán pie a que suceda la historia. Este lugar es conocido como El mundo Ordinario, en palabras de Christopher Vogler (1992) “La mayoría de las historias sacan al héroe de su mundo ordinario, consuetudinario y mundano para situarlo en uno especial, nuevo y totalmente ajeno a él o ella”. (Pág. 47).

El mundo ordinario sirve también para conocer al personaje principal y el contexto en el que se desenvuelve; así como los conflictos que tiene con su entorno y las relaciones que mantiene con quienes lo rodean.

Vogler (1992) explica:

Si lo que se pretende es mostrar a un pez fuera de su hábitat natural, fuera del agua, en primer lugar deberá mostrarlo en su mundo ordinario, a fin de crear un vívido contraste con el mundo nuevo y extraño en el que está a punto de introducirse. (pág. 47)

En el caso de Bella, de la película *La Bella y la Bestia*, Disney (1991), ella vive en un pequeño pueblo francés en dónde es evidente que ella es considerada una extraña y en dónde su relación con quienes residen allí es casi nula. A partir del momento en el que ella decide ir a buscar a su padre cruza el umbral del bosque y pasa del mundo ordinario al castillo de la Bestia, que se convierte en el mundo fantástico.

Dentro de *Rosabel y el Mundo Mágico*, el mundo ordinario de Rosabel, la heroína de la historia, es la ciudad en la que vive con su hermano. Es una altamente industrializada y por lo tanto muy apocalíptica, con escasos recursos naturales y mucha contaminación. Allí es donde comienza la historia de Rosabel, quien va a una escuela cerca de su casa y se enfrenta diariamente a episodios de acoso escolar.

5.3.2 *La Llamada a la aventura*

La llamada a la ventura no es necesariamente un grito o una acción evidente a los sentidos del héroe, con frecuencia es un llamado sutil que es fácil ignorar y al que no se le responde a la primera, por lo que suele ser insistente, y es lo que embarca al héroe en la aventura. Vogler (1992), explica: “Una vez planteada la llamada de la aventura, el protagonista no podrá ya permanecer en la tranquilidad de su mundo ordinario”. (Pág. 48)

Rosabel, una vez que se encuentra merodeando por el bosque, es atraída por unos sonidos que vienen desde lo más profundo del bosque. En un primer momento, ella se detiene ante esa llamada atrayente por temor a lo desconocido, pero finalmente accede a ingresar al él.

5.3.3 *El Rechazo a la llamada*

Con frecuencia el héroe siente temor a aventurarse en una empresa por el desconocimiento de las consecuencias que eso pueda implicar, por esta razón, al percibir la llamada a la aventura suele mantenerse al margen y hasta rechazarla un par de veces antes de decidirse a ir tras ella.

Vogler (1992), propone lo siguiente sobre el rechazo a la llamada:

Ésta es una cuestión que tiene mucho que ver con el miedo. Con mucha frecuencia, llegados a este punto, el héroe se muestra remiso a cruzar el umbral de la aventura, de suerte que rechaza la llamada o bien expresa su renuencia. Después de todo, se enfrenta al mayor de todos sus temores: el terror a lo desconocido. (pág. 49)

Una vez que Rosabel es consciente de que algo la invita a adentrarse en el bosque, ella se rehúsa a ingresar, más dada la insistencia y lo atrayente del sonido proveniente del bosque, Rosabel se olvida del temor y se aproxima a la aventura.

5.3.4 *Encuentro con el mentor*

Una vez que los personajes acceden al llamado de la aventura suelen toparse con el mentor. La necesidad de que este aparezca lo antes posible es que probablemente sin él el héroe no sabría cómo manejarse en el mundo fantástico al que está llegando. Vogler (1992) explica que: “La función del mentor consiste en preparar al héroe para que se enfrente a lo desconocido. Puede darle consejos, servirle de guía o proporcionarle pócimas mágicas”. (pág. 50)

En películas como *Aladdin*, Disney (1992), una vez que Aladdin accede a entrar a la cueva de las maravillas, se encuentra con el Genio de la lámpara. Este personaje que a veces puede tomar la forma de embaucador, es inicialmente un mentor que guía a Aladdin en su nueva aventura y lo acompaña mientras este enfrenta los conflictos de la historia.

Luego de que Rosabel entra, sin saberlo, por el umbral que la conducirá a Rusego, o el mundo fantástico, se encuentra con Ulula, ella representa al mentor en la historia, y es quien le da las indicaciones a

Rosabel para que entre a Rusego, lugar en donde se llevará a cabo la aventura.

5.3.5 *La travesía del primer umbral*

Es el salto definitivo a la aventura. Los héroes, terminan de cruzar el primer umbral y se adentran en el nuevo mundo. De la mano del mentor, generalmente, o siguiendo sus indicaciones.

Finalmente el héroe accede a internarse en la aventura y penetra por vez primera en el mundo especial de la historia. Lo hace como resultado de atravesar el primer umbral, de suerte que acepta todas las consecuencias que puedan derivarse de dicha empresa, problema o reto manifestado por medio de la llamada de la aventura. (pág, 50).

En *El planeta del tesoro*, Disney (2002), Jim Hawkins, el héroe de la película, decide finalmente seguir el mapa del tesoro que ha caído en sus manos y se aventura a una ciudad galáctica para subir a bordo de un barco e ir en busca del tesoro.

En *Rosabel y el Mundo Mágico*, una vez que Rosabel es asesorada por Ulula, decide ingresar a Rusego para buscar a Fiodor y así conseguir la manera de regresar a su hogar.

5.3.6 *Las pruebas, los aliados y los enemigos*

Este es el momento de la historia en donde se encuentra el grueso de las acciones. Durante esta etapa el héroe va enfrentando progresivamente una serie de dificultades y va conociendo nuevos personajes, algunos aliados y otros enemigos. Vogler (1992), dice: “Una vez traspasado el primer umbral, el héroe encuentra a su paso, natural y progresivamente, nuevos retos y pruebas, hallando en su camino aliados y

enemigos, y poco a poco asimila las normas que rigen ese mundo especial”. (pág. 51)

Jim Hawkins, en *El Planeta del Tesoro* (2002) a bordo del R.S.L, barco que viaja en busca del tesoro, conoce a la tripulación y se hace amigo del cocinero John Silver, quien comienza siendo un amigo y para se convierte en uno de sus enemigos. Así sucede con los demás personajes; suceden las interacciones y con ellas los conflictos.

En la historia acerca de Rosabel, ella conoce a los ciudadanos de Rusego, primero se hace amiga de Fiodor, y de su mayordomo, y progresivamente va conociendo a otros personajes de la ciudad, con los que se encuentra fascinada por lo extraordinarios que son. Más adelante conoce a Los tres hermanos de Fiodor, quienes son los villanos de la historia.

5.3.7 *La aproximación a la caverna más profunda*

En esta etapa de la historia, el héroe se decide a enfrentarse con sus mayores miedos, que generalmente están personificados por un villano. Christopher Vogler (1992), arguye “Suele tratarse del cuartel general del mayor enemigo del héroe, el enclave más peligroso del mundo especial, su caverna más profunda. Cuando el protagonista penetre en el lugar de sus temores cruzará el segundo gran umbral”. (pág. 52).

Éste paso que da el héroe hacia la caverna más profunda, es uno de los momentos en dónde el héroe demuestra más que nunca su valentía y pone a prueba sus temores llevando al límite su capacidad de aventura y su anhelo por el objeto del deseo. Vogler (1992), argumenta: “Los héroes suelen detenerse a sus puertas, en preparación para lo que se cierne sobre

ellos, para planear su estrategia y burlar a los guardias del villano. Esta fase se denomina la aproximación o el acercamiento”. (pág. 52).

Un ejemplo de este paso dentro de la historia, en una película de Disney sucede en *Hércules* (1997,) cuando entra a la cueva en donde habita Hades, el dios de la muerte, con la finalidad de rescatar el alma de Megara. Allí Hércules entrega su propia alma para cambiarla por la de ella.

En *Rosabel y el Mundo Mágico*, Rosabel se dispone a seguir a Fiodor y acompañarla enfrentar a Fiodor, Aura y Argenta, los tres hermanos de Fiodor que están azotando Rusego para apoderarse de ella. Rosabel enfrenta sus mayores temores para entrar en lugar en donde habitan los tres villanos y enfrentarlos.

5.3.8 *La Odisea*

Este es uno de los momentos de mayor tensión en la historia, Vogler (1992) explica: “La fortuna del héroe toca fondo y es hora de que se enfrente directamente con quien más teme. Se enfrenta a una muerte posible y da inicio la batalla con la fuerza hostil”. (pág. 53).

Un ejemplo clásico de esto sucede en *La Bella Durmiente* de Disney (1959), cuando luego de una serie de eventos, el príncipe Felipe se ve obligado a enfrentarse a Maléfica, una poderosa hechicera que toma la forma de un dragón gigante, allí el príncipe lucha por su vida, y al final vence.

Durante el tercer acto de *Rosabel y el Mundo Mágico*, Rosabel se enfrenta a la última y más poderosa de los hermanos de Fiodor, esta constituye un lucha difícil y ardua en la que Rosabel sin ayuda teme ser vencida por las palabras crueles e hirientes de la villana, que lo que hacen es debilitar psicológicamente a Rosabel; sin embargo, esta se arma de valor

y consigue la forma de vencerla, respondiéndole a la bruja con argumentos que contrarrestan las terribles palabras de la villana. Finalmente, Rosabel vence.

5.3.9 *La recompensa*

La recompensa del héroe no es algo que este haya estado buscando conscientemente desde el principio; esto suele ser un objeto, o aprendizaje de valor que el héroe necesitaba inconscientemente, y que a lo largo de la historia concientiza y decide ir por él.

Vogler (1992) explica:

Habiendo sobrevivido a la muerte, vencido al dragón, o matado al Minotauro, el héroe y la audiencia tienen motivos para el festejo. El héroe ahora toma posesión del tesoro máspreciado, persiguiendo el cual ha llegado hasta aquí, obtiene finalmente su recompensa. (pág. 54)

En la mayoría de las películas de cuentos de hadas la recompensa suele ser el afecto del ser amado; la princesa rescatada, el amor conquistado: *La Sirenita*, Disney (1989); *La Bella Durmiente*, Disney (1959); *La Bella y La Bestia*, Disney (1991), por mencionar algunas. En otros casos, como en *la Espada en la Piedra (1963)*, igualmente de Disney, el tipo de recompensa es de carácter intelectual, por ejemplo.

La recompensa de Rosabel, aparte de rescatar a su amor, es que ella adquiere seguridad en sí misma, fortalece su identidad y gana valor para enfrentar justamente a quien esté actuando de forma incorrecta. Esto último constituye la búsqueda principal de Rosabel en la historia, quien al tener una autoestima débil y ser víctima del maltrato psicológico

y físico de sus compañeros de clase, no se sentía capaz de realizar grandes logros a partir de sus propias capacidades. Finalmente, Rosabel logra enfrentar sus mayores miedos y se lleva la más grande recompensa, la confianza en sí misma.

5.3.10 *EL camino de regreso*

El momento de ir a casa, con la recompensa y los aprendizajes del viaje realizado. Vogler (1992) argumenta: “Esta etapa realiza la firme decisión de regresar al mundo ordinario. El héroe cae en la cuenta de que es necesario dejar atrás el mundo especial, aunque todavía le aguardan otros peligros, tentaciones y pruebas”. (Vogler, pág. 53).

Algunos ejemplos: Wendy, John y Michael regresan a casa luego de vencer a Garfio en el país de Nunca Jamás, en *Peter Pan*, Disney (1953); Alicia, regresa a su hogar al final de la aventura en Alicia en el País de las Maravillas, Disney (1951).

Rosabel, luego de despedirse de Fiodor y quienes habitan Rusego, emprende su camino a casa, ciudad en dónde comenzó la historia y la aguardan sus seres queridos: Su hermano Manuel, quien la había estado buscando, y sus amigos Malka y Dany.

5.3.11 *La resurrección*

De haber ingresado al plano de la muerte, el héroe debe regresar a la vida. En este sentido, Vogler (1992), explica lo siguiente: “Aquel héroe que se ha adentrado en el reino de los muertos tendrá que renacer y purificarse por medio de un último calvario de muerte y resurrección antes de iniciar su retorno al mundo ordinario de los vivos”. (pág. 56).

Un ejemplo de esto es el del regreso de Hércules a la vida luego de ingresar al mundo de los muertos de Hades y haber rescatado a Megara, en *Hércules*, Disney (1997). Sin embargo, esta etapa suele ser menos evidente en las películas infantiles animadas, y tiende a presentarse en forma de metáfora.

5.3.12 *El retorno con el elixir*

Todo lo que se adquirió durante la aventura, el héroe lo llevará consigo a su hogar. Vogler (1992): “El héroe regresa al mundo ordinario, mas su viaje carecerá de sentido a menos que vuelva a casa con algún elixir, tesoro o enseñanza desde el mundo especial”. (Vogler, pág. 57).

Los príncipes se casan con las princesas, algunos héroes llevan a casa tesoros materiales y valiosos, o el remedio o medicina con la cura poderosa; y otros, simplemente regresan a su hogar con una nueva forma de pensar y nuevos conocimientos.

Regresa a su ciudad con una visión nueva de sí misma, visión que le otorga capacidades para enfrentar las realidades que le aguardan en el colegio.

5.4 *El personaje*

El personaje es quien permite que exista la historia, es quien genera las acciones y las aventuras. Vogler (1992) define al personaje: “La acción es el personaje”.

Los personajes están conformados por una serie de elementos que le dan sentido y vida, elementos a partir de los cuales estos mismos tienen un propósito:

5.4.1 *La necesidad dramática*

Esta necesidad dramática muchas veces no es evidente para el personaje de la historia, pero sí para el espectador. Syd Field (1984) lo explica de la siguiente manera: “Se define como lo que un personaje quiere ganar, adquirir, obtener o lograr en el transcurso del guión” (pág. 41)

De acuerdo con lo que explica Syd Field en el manual del Guionista, página 42 (1984), una vez que se estableció la necesidad dramática se deben crear los obstáculos que se interponen entre el personaje y la necesidad dramática. Estos obstáculos que se encuentran entre el personaje y su necesidad dramática, es lo que hila la historia.

Un ejemplo sencillo de ello, es en *Peter Pan*, (1953) Disney, en ese caso la necesidad dramática es vencer a Garfio.

La necesidad Dramática de Rosabel, la heroína de la historia *Rosabel y el Mundo Mágico*, es adquirir seguridad en sí misma, es fortalecer su identidad y superar los obstáculos que implican los episodios de acoso escolar que ella vive en su colegio junto a sus mejores amigos Malka y Dany.

5.4.2 *El punto de vista*

Syd Field habla en su manual del guionista (1984), acerca del punto de vista del personaje, la postura que este tiene ante su vida y lo que le sucede: “Cómo ve el mundo el personaje. Un buen personaje siempre expresará un punto de vista bien definido” (pág. 42)

Tomando nuevamente como ejemplo, *Peter Pan* (1953) de Disney, Peter es un chico aventurero, voluntarioso y valiente, no le teme a nada porque es irreverente por lo que tiende a jugar de cerca con el peligro.

En el caso del guión realizado, Rosabel es una chica más bien tímida e insegura a quien no le gusta hacerse notar, pero que tiene un gran sentido de la aventura y que lo descubre a lo largo de la historia.

5.4.3 *El Cambio*

El paso de un estado inicial a un estado final, el cambio implica una especie de transformación. Field (1984), explica en el manual del guionista: “Es el cambio que afronta el personaje en el guión”.

Hércules comienza siendo un chico débil e inexperto, hasta que conoce a Filoctetes, quien lo entrena y lo acompaña a lo largo de su aventura hasta que finalmente este se convierte en lo que es al final de la película, un héroe.

Algo parecido sucede con Rosabel, quien comienza siendo una chica de trece años, muy tímida e insegura, que luego de superar una serie de retos y pruebas, se convierte en una valiente heroína.

5.4.4 *Actitud*

La actitud de un personaje es tan importante como su punto de vista, está determinará la forma en cómo se enfrentará el personaje a los conflictos y es la que defines qué acciones llevará a cabo el personaje. Syd Field (1984), arguye: “La actitud de un personaje puede ser positiva o negativa, de superioridad o inferioridad, crítica o ingenua” (pág. 42).

5.5 *Biografía del personaje*

Crear y conocer la biografía de los personajes es de suma utilidad, porque es a partir de ella que se puede construir de manera sólida la

personalidad de los personajes y de esta forma saber cómo actuarían en determinadas situaciones.

Syd Field dice, en su *Manual del Guionista* (1984): “Una biografía del personaje sigue la historia de su vida desde que nace hasta que comienza la historia” (pág. 47).

La biografía de los personajes están compuestas por tres ámbitos o dimensiones: Profesional, personal y privado.

5.5.1 *Profesional*

Muestra cómo es el personaje en su ambiente laboral, en el área en donde ejerce a lo que se dedica, su trabajo u oficio.

En el caso de *Rosabel y el Mundo Mágico*, Rosabel en su escuela es una joven inteligente y tímida que le cuesta relacionarse con los demás. Se siente cómoda compartiendo con sus amigos Malka y Dany, pero no suele comunicarse con otros contemporáneos a ella y trata de no llamar la atención en clase.

5.5.2 *Personal*

De acuerdo a lo que explica Field (1984), el ámbito personal engloba lo que son las relaciones interpersonales de los personajes.

En el guión realizado, la relación más estrecha que mantiene el personaje de Rosabel es con su hermano Manuel, él es su compañero y mentor en el mundo real. Rosabel y Manuel son huérfanos, por lo que han generado una estrecha relación y se cuidan mutuamente.

Rosabel con sus amigos Malka y Dany también es muy unida, ellos tres han creado una muralla para protegerse y resguardarse de quienes los

acosan en la escuela por ser diferentes. Por ello Dany y Malka son muy importantes en la vida de Rosabel.

5.5.3 *Privado*

De acuerdo con Field (1984) “Qué es lo que hace cuando él o ella está a solas” (pág. 47).

En *Rosabel y el Mundo Mágico*, Rosabel es una chica muy creativa a quien le encanta crearse su propia ropa, e inventar artefactos que faciliten en trabajo en casa. Rosabel puede pasar horas diseñando, e inventando en su habitación. También le gusta cantar y pasa gran parte del día soñando despierta con que vive en un mejor lugar.

6. GUIÓN

6.1 *Idea*

Rosabel es una niña que sufre de acoso escolar y tras tener un episodio con unos compañeros de clases ingresa a un mundo mágico donde aprende a conocerse a sí misma y superar sus inseguridades, lo que le permite vencer a los acosadores cuando regresa al mundo real.

6.2 *Sinopsis*

Rosabel es una niña de 13 años, tímida y muy inteligente, que vive con su hermano mayor, quien se ocupa de ella y es muy trabajador, en una casa humilde ubicada en la ciudad de Caracas. Ella asiste al colegio más cercano junto con sus dos mejores amigos, Malka y Dany, y en salón de clases son acosados por un grupo de estudiantes quienes se hacen llamar las “A1”; pero nunca han tenido el valor para enfrentarlos.

Un día, en el laboratorio de biología de la escuela, las “A1” comienzan a burlarse de Rosa y le toman el morral. Se lo lanzan de un lado del salón al otro mientras Rosa trata de recuperarlo sin éxito. De repente, el morral cae sobre un contenedor de mezclas químicas y se prende en fuego. Rosa, muy aterrada, trata de escapar del salón huyendo hacia el jardín trasero donde se pierde entre los árboles.

Rosa se pierde entre los árboles y llega a un lugar mágico donde existen criaturas extrañas y humanoides. En este lugar, Rosa aprende a conocerse a sí misma y a reconocer sus virtudes al enfrentarse a las

hechiceras que quieren ser dueñas de ese mundo y controlar a todos sus habitantes.

Este aprendizaje le sirve a Rosa para volver al mundo real y a resolver los conflictos que le deparan en la escuela.

6.3 *Tratamiento*

Rosabel es una niña de 13 años, responsable, inteligente y muy tímida. Vive con su hermano mayor, Manuel, en una casa muy humilde en la ciudad de Caracas. Todos los días cuando se despierta, ayuda con los quehaceres del hogar, se prepara para ir a la escuela y, mientras se dirige hacia el colegio, recorre las calles junto con su hermano para ayudarlo con su campaña para ser alcalde del municipio. Pegan afiches en las paredes, reparten volantes y Manuel da discursos a la gente. Ambos se cuidan mutuamente y disfrutan de la compañía del otro.

Cuando llegan a la escuela, Rosabel tiene manchas de pegamento en su ropa, las cuales trata de remover sin éxito. De repente, un ventisca sacude la tierra y algunas hojas de árboles se le adhieren a su vestuario. Rosabel trata de limpiarse; pero sus compañeros la han estado observando y les causa risa la situación. Los estudiantes comienzan a burlarse de ella y a llamarla por nombres molestos. Rosabel siente mucha vergüenza y pasa el resto del día intimidada y triste por el acoso. En la clase de matemática el profesor pregunta por la tarea y, aunque ella la hizo, le da pena hablar en voz alta. Solo tiene dos amigos, Malka y Dany, quienes la acompañan.

Las clases se terminan y Rosabel, todavía llena de pegamento, regresa a su casa. Al llegar, Manuel le pregunta cómo le fue en la escuela y ella le cuenta lo sucedido con sus compañeros. Su hermano se ofrece para

ir a hablar con las autoridades del colegio; pero Rosa se niega, le ruega que no lo haga y dice que ella puede manejarlo. Manuel accede.

Al día siguiente, durante la clase de biología, Rosabel y sus amigos se encuentran sentados en una mesa apartada y el grupo de los A1 siguen acosándola y burlándose de ella. Sus compañeros toman su morral y se lo lanzan de un lado a otro hasta que cae encima de una mezcla química y se prende en fuego. Todos observan y se ríen de Rosabel. Ella sale llorando del salón y se dirige al jardín donde se pierde entre los árboles.

Rosabel, humillada y desconsolada, sigue caminando entre el bosque hasta que se pierde. En su camino, se encuentra con una mujer que surge de una casa ubicada cerca de las copas de los árboles. Tiene un aspecto extraño parecido al de una lechuza. La Sra. Ulula, extrañada por el aspecto de la chica, decide la acogerla por esa noche y le dice que no sabe cómo llevarla hasta su casa y que el único que puede ayudarla es Fiodor, un joven noble y científico muy importante de la ciudad mágica.

Cuando oscurece, Rosabel no tiene otra opción que quedarse esa noche en la casa de esa mujer. Así que sube al árbol y se duerme en un rincón de la pequeña casa.

En Caracas, Manuel se encuentra muy preocupado por Rosabel ya que no ha vuelto a casa y ya es de noche. El hermano decide salir a buscarla; así que va a visitar a Beto, uno de los compañeros de clases que siempre suele molestar a Rosa. Cuando llega a su casa es atendido por su madre, quien niega los hechos y afirma que son cosas de adolescentes que deben resolverlo ellos solos. Manuel se regresa y sigue llamando a compañeros de Rosa desde su casa.

Al día siguiente, Sra. Ulula la lleva a Rosabel hasta la entrada del mansión dónde habla con Fiodor para que se encargue de la chica. La mujer se despide de Rosa y se marcha. Rosabel, asustada, es invitada a pasar y entra a la habitación. Conversa con Fiodor y le pide ayuda para regresar a su casa; pero éste no sabe la respuesta y le pide que se quede en la ciudad mientras investiga cómo puede hacer para que regrese a su hogar. Rosa, angustiada, decide ayudarle en todo lo que pueda para que el proceso sea lo más rápido posible. Siente mucho interés y curiosidad por Fiodor y viceversa.

Fiodor llama a Fidencio, el mayordomo, quien acompaña a Rosa a la habitación donde ella se quedará. Se queda dormida por el cansancio. Durante la noche, mientras Rosa duerme, Fiodor se asoma por la puerta para asegurarse de que todo este bien y luego se retira.

Al día siguiente, el mayordomo toca en la puerta de la habitación para despertar a Rosa, luego entra con un desayuno típico de la ciudad. Fiodor entra detrás del Fidencio muy emocionado e inquieto dando pequeños saltos. Carga un vestuario muy extraño para Rosa. Fiodor le explica que debe usarlo para que pueda pasar desapercibida entre la gente. Le dice que se lo pruebe y ella, extrañada y vergonzosa, accede.

Luego de comer el desayuno, Rosa observa el traje detalladamente y tiene muchas inseguridades para ponérselo; pero finalmente lo hace. Se asoma por la puerta y llama a Fidencio. Rosabel le comenta que no quiere usar el traje porque se ve extraña, gorda, ridícula y no le queda bien; pero el Mayordomo le explica que es la única manera que puede salir.

Rosabel se mira a sí misma y accede. Está muy angustiada por estar en ese lugar, sola, sin su hermano y siente miedo. Fidencio la observa y la

consuela. Rosa se anima y se propone hacer todo lo posible por salir de ahí lo más rápido.

Rosabel, Fiodor y Fidencio salen a recorrer la ciudad. Fiodor le explica cada parte del extraño lugar mientras caminan. Llegan hasta la plaza y algunos habitantes se están cantando, corriendo y haciendo otras actividades. Fiodor le explica que se están preparando para el Ars Ingeniaria, una carrera que se celebra en el pueblo donde todos ponen a prueba sus talentos y creatividad para crear aparatos que los lleven de primeros a la meta y que él es el líder del evento. Todos los años son temas y requisitos distintos. Rosa se emociona y siente mucha curiosidad por la competencia. Terminan su recorrido del sitio y ella le pregunta quién está a cargo de todo ese lugar, pero Fiodor cambia el tema rápidamente.

Rosa está en la casa Fiodor y, mientras él se prepara para el evento, ella lo espera sentada. Luego salen todos juntos para la plaza. Le dice a Rosa que se quede a cerca de él. Rosa nota un poco de nerviosismo en él. Fiodor es el anfitrión del Ars Ingeniaria y les narra las normas y requisitos a los participantes. Cuenta que es un recorrido impredecible, es decir, de obstáculos que se irán manifestando en la ciudad y ellos deben estar preparados para enfrentarlos. Fiodor les muestra el camino a los participantes. Todos se encuentran con sus inventos en una fila y se preparan para arrancar. Hay muchos espectadores apoyando a sus favoritos. Fiodor da la señal y comienza la carrera.

Hay siete participantes con sus vehículos. El primer obstáculo es una gran rampa que no todos pueden cruzar; el segundo es una gran rueda giratoria donde los concursantes deberán pasar entre las rendijas; el último obstáculo es un área donde algunos pedazos de tierra se desmoronan

haciendo caer a los participantes. El Sr. Sakuro, uno de los concursantes, llega a la meta.

Durante la mitad de la competencia, llegan unos seres de figura humana; pero más transparentes y el área de los ojos oscura y vacía. Estos comienzan a perseguir a las personas y a susurrarles palabras en el oído. La mayoría de los concursantes quedan afectados por los seres y no culminan el recorrido, excepto un participante que llega a la meta sin darse cuenta de lo sucedido; sin embargo, es atacado en seguida. Fiodor, ante estos actos, ordena a todos a retirarse del lugar y a esconderse. Le dice a Fidencio y a Rosa que se encierren en su casa y no salgan de allí. Rosa se asusta y obedece. Fiodor los sigue.

En la noche, muy tarde, Fiodor llega a la casa y Rosa y el mayordomo lo reciben. Rosa le pide una explicación por lo ocurrido y éste le cuenta. Le comenta que los seres que visitaron el pueblo esa noche son seres creados por los reyes de ese lugar quienes son hechiceros que viven fuera de ese pueblo y, sobre todo, nunca debe acercárseles. La chica queda confusa por esa información; pero Fiodor no le dará información aunque insista. Fiodor los manda a dormir y ellos acceden a regañadientes.

Mientras, Manuel está muy preocupado por la desaparición de su hermana de Caracas. Después de llamar a autoridades y otros compañeros de Rosa, decide convocar a su equipo de campaña electoral para pedirles que se unan a la búsqueda. Unos acceden y otros deciden dedicarse a la campaña. Reciben la visita de un político quien les dice que si no se dedican completamente a la campaña, no podrán llegar a las elecciones municipales. Manuel se preocupa; pero sus compañeros deciden continuar la búsqueda y la campaña a la vez.

Más tarde, a altas horas de la noche, Rosabel sale de su cuarto y se da cuenta de que la oficina de Fiodor está encendida así que decide ir a ver qué sucede. Entra y el inventor se encuentra pensando muy concentrado mientras manipulaba unos elementos del laboratorio, casi ni notó la presencia de Rosa. Fiodor la regaña por haber entrado sin avisar y trata de esconder algunos objetos. Rosa le pide que le cuente más sobre la historia del pueblo. Tras un largo rato de conversación, accede.

Fiodor le cuenta que la historia del pueblo comenzó con un rey, quien era hechicero, que era muy querido y adorado por todos y, que junto a su reina, tuvieron cuatro hijos. El hijo mayor siempre fue rebelde, Fausto, desobediente y usaba sus poderes para perjudicar a los otros. Luego, las gemelas, Aura y Argenta, aunque no eran personas agraciadas y no poseían gran belleza, siempre usaron sus poderes de manera armoniosa. Pero, el hijo mayor, no estaba conforme con sus logros así que indujo a las gemelas a que usaran sus poderes para su propio beneficio y que fuera dañino para los demás. Al principio las gemelas se resistieron, pero cuando vieron que les trajo belleza, entre otras cualidades, accedieron a practicar ese tipo de hechicería. Los tres comenzaron a realizar experimentos y se convirtieron en los mejores, podían dominar cualquier hechizo y todos les temían y los respetaban. Sin embargo, ellos se dieron cuenta de que los demás también eran habilidosos en áreas que ellos no, y vieron que otras gentes poseían cualidades que ellos deseaban. Entonces, crearon un hechizo que (a Fiodor le costaba contarle a Rosa) podía absorber las cualidades de cualquier persona dejándola sin ellas nunca más.

Los reyes observaron este comportamiento y lo que hicieron fue colocar un hechizo protector contra ese ataque y prohibirle a sus hijos la entrada al pueblo por siempre. Lamentablemente los reyes murieron poco

tiempo después y sus hijos pasaron a ser reyes de este mundo, aunque no puedan entrar.

Rosa, horrorizada ante tal cuento le pregunta la manera en que los hechiceros les quitaban las cualidades a los demás. Fiodor, tras pensar si debía decirlo o no, le dijo que las criaturas se llamaban Cores y que primero capturan a las criaturas, luego les susurran cosas en el oído que desarmen a la víctima y les quita su fuerza y, después, les quitan los ojos. De esta manera la criatura seguía con vida; pero no poseía su cualidad especial y ésta pasaba a ser cualidad de los hechiceros. Tarde o temprano, estas criaturas, desprovistas de sus talentos, pasaban a ser sirvientes de ellos.

Como los hechiceros no iban a dejar que ese hechizo protector los detuviera, de vez en cuando envían a sus sirvientes, los Cores, sin virtudes a que entren a la ciudad y secuestren a personas. Así ellos tienen nuevas cualidades.

Fiodor le dice que como ya sabe la historia, debe irse a descansar, pero Rosa le pregunta por el cuarto hermano. Fiodor le dice que ese hermano fue un hijo que nació sin poder hacer hechizos, no tenía poderes; sin embargo eso no le afectó ya que poseía una gran inteligencia y creatividad que podía igualar cualquier tipo de hechizo que los hermanos hicieron. Esa era una cualidad que todos ellos envidiaban, la inteligencia y creatividad. El hermano mayor siempre la quiso, por esto, antes de que murieran, los reyes lo enviaron a vivir en el pueblo bajo el hechizo protector, lejos de sus parientes.

Rosa se dio cuenta de que el hermano menor era Fiodor. Este se sorprendió de Rosa se haya percatado de eso. Tienen una conversación sobre ir a enfrentar a sus hermanos para que paren esa crueldad; pero

Fiodor tiene miedo ya que son muy poderosos y él no. Rosa lo convence resaltando sus buenas cualidades y méritos. Fiodor accede y deciden ir al día siguiente a hablar con sus hermanos. Van a prepararse y descansar.

Fiodor decide ir solo ya que ir con Rosa sería muy peligroso. Rosa se resiste y trata de acompañarlo; pero Fiodor se niega. Rosa sigue insistiendo así que Fiodor le dice cosas hirientes a Rosa que ocasionan que ella decida irse esa noche de regreso a su casa de cualquier manera.

Rosa decide regresar por el mismo lugar que vino. Corre desconsolada y angustiada; pero se enfrenta otra vez en el bosque y no sabe qué hacer. Sola, Rosa está a punto de sentarse a llorar desconsoladamente cuando se da cuenta de que ya no quería seguir huyendo y soportando discriminación y acosos por parte de las personas. También sabía que Fiodor no quiso decir esas cosas y sabía que entre ellos había un cariño inmenso. Aunque extrañaba a su hermano, Rosa decide regresar y ayudar a Fiodor.

Mientras tanto, en Caracas, el hermano de Rosa para su postulación a Alcalde y decide poner todas sus fuerzas en encontrar a su hermana. Muchas personas de la ciudad se unen a ayudarlo a encontrarla y otros critican sus acciones y destruyen su capacidad de liderazgo. Manuel da discursos y enfoca su campaña en su hermana.

Rosa se dirige a la casa de Fiodor y entra en su laboratorio. Consigue los manuscritos y papeles que dicen el invento en que Fiodor ha estado trabajando. Se trata de una compleja pócima que puede devolverle las cualidades a sus verdaderos dueños; pero los ingredientes son muy extraños y puede causar daños a la persona. Rosa observa con alegría un

pequeño frasco que contiene un líquido que parece ser la pócima. La toma y sale al palacio de los hechiceros.

Rosa va cuidadosa al palacio, entra muy silenciosa, siempre tratando de esconderse. Oye unos ruidos en un salón y entra. Nadie se percata de su presencia. Cuando entra al salón se da cuenta de que es muy hermoso, decorado, elegante, grande y espacioso. En el centro se encuentran tres personas en círculo riendo y agitando sus brazos. Rosabel se da cuenta de que tienen atrapado a Fiodor y el hijo mayor tiene su mano en la cabeza de su amigo. Se hace un silencio en la sala y los hechiceros se dan cuenta de que Rosabel está observándolos así que la traen al círculo junto a Fiodor. Rosa lo abraza; pero se da cuenta de que Fiodor ya no posee sus ojos y se encuentra inmóvil.

Los hechiceros se ríen y vuelven a agitar sus brazos para separarlos. Los magos se burlan de Rosabel hiriéndola y humillándola. Rosabel trata de darle la poción a Fiodor y los magos tratan de quitársela (ellos saben los que es); pero no lo logran. Fiodor se toma la poción y ningún efecto surge en él, continua en su estado insensible.

Los magos disfrutan del momento y se preparan para atacar a Rosa. Le dicen que es gorda, fea, entre otros insultos. Rosa se intimida y quiere huir, pero no lo hace. Se levanta y admite que es gorda y por eso ellos no tienen nada que quitarle. Dice que nunca abandonará a su amigo; también que hay maldad en ellos, que no poseen belleza real (a las gemelas) y que no es el verdadero rey (al rey), entre otras cosas. Los hechiceros saben que las palabras de Rosa son verdaderas. Una pizca de tristeza los invade y poco a poco con las palabras de Rosa las virtudes robadas comienzan a desprenderse de sus cuerpos, comienzan a volar por los aires y a retornar a sus dueños. Rosa se alegra y continúa su discurso. El rey se resiste y lucha

fuertemente, pero Rosa los vence. Finalmente Fiodor vuelve a tener sus ojos y sus cualidades y los hechiceros se quedan sin nada. Fiodor se levanta dispuesto a acabar con ellos; pero recuerda las palabras de Rosa, que hablaban de tolerancia y amor, entonces se detiene.

Los magos piden perdón a Fiodor y una segunda oportunidad. Fiodor duda; pero decide ayudarlos llevándolos a su casa y enseñándoles las buenas cualidades que habitan en ellos y cómo usarlas mejor.

Regresan al pueblo y son recibidos con mucha alegría. Rosa y Fiodor son los héroes del pueblo. Hay mucha felicidad entre la gente.

Más tarde, Fiodor y Rosa vuelven a la casa. Rosa siente alegría por todo lo logrado, pero recuerda a su hermano y se siente triste.

Fiodor la lleva a su laboratorio y le da un artefacto. Tiene aspecto circular y brillante. Le dice que la llevará a casa, que no tome ningún desvío ni pausa. Rosa se alegra y le da un abrazo. Fiodor le agradece por todo lo que ha hecho y le dice que siempre la recordarán como alguien grande que los ayudó a todos a pesar de las dificultades.

Rosa se alegra y decide irse. Fiodor la acompaña hasta la entrada del bosque y se despiden. Rosa se va con nostalgia.

Rosa llega a su mundo y no puede creer todo lo ocurrido. Se encuentra en el bosque cerca del patio de la escuela donde es la hora del recreo y los alumnos están jugando. La chica camina y todos van observando con sorpresa la aparición de Rosa. Algunos exclaman otros se asustan. Rosa observa a los A1 burlándose y golpeando a un chico. Ella los llama y ellos se sorprenden al verla. Rosa les habla sobre la tolerancia, lo

especial que es cada persona, las cualidades de los alumnos involucrados (sus virtudes y defectos), entre otras cosas. Los A1 paran su acoso y se quedan incrédulos ante la valentía y las palabras de Rosa. Ella sigue su camino.

Rosa llega a su casa, pero su hermano no se encuentra así que le pregunta al artefacto de Fiodor dónde está y éste la guía.

Rosa encuentra a su hermano, quien estaba liderando una búsqueda desde la plaza, corre hacia él y lo abraza. Todos los presentes observan lo sucedido, no pueden creerlo, se alegran y aplauden ante el gran evento. Su hermano no cabe en la felicidad que lo invade.

Luego de que todo se calma, un político se acerca hacia ellos, admirando lo ocurrido. Dice frente a todos que cómo Manuel fue capaz de discernir lo que es verdaderamente importante y dedicarse a encontrar a su familia en vez de continuar por otro camino presenta las cualidades de un verdadero líder y, si votan por él, se desempeñará muy bien en la política. Todos aplauden y gritan de alegría.

Rosa guarda su “brújula” que le dio Fiodor y abraza a su hermano feliz.

6.4 Guion literario

Rosabel y el mundo mágico
Escrito por
Stephanie Santi y Bárbara Guevara

FADE IN

SEC 1. INT. CUARTO DE ROSA/LICEO. DÍA. (PESADILLA DE ROSA)

ROSABEL DIAZ (13) se encuentra durmiendo en su cuarto y se asoman los rayos del sol a través de la ventana. Rosa abre los ojos, sonrío y se sienta. Rosa gira su cabeza y respira profundamente. Abre los ojos y se levanta dando salticos. Se detiene frente al portarretrato de sus padres. La imagen de su MADRE (30) se mueve.

MADRE

Qué tengas un buen día en la escuela, mi amor.

Rosa abre la boca y pega un saltico del susto. Corre y entra al salón de clases. Suena la timbre del liceo. Rosa se queda parada frente a la pizarra y el resto de los alumnos se ríen y la señalan con el dedo. BETO FERNÁNDEZ (14) se levanta de su pupitre.

BETO

(riéndose)

¡Qué estúpida eres! ¡Qué horrible te ves!

TODOS

¡Horrible, horrible, horrible, horrible!

Rosa se ve su cuerpo y tiene el pijamas puesto, es un batica rosada con animalitos dibujados. Corre hacia la puerta y ésta se convierte en una pared gris. Corre hacia las ventanas y se convierten en una pared gris. El salón de clases se va encogiendo y Rosa se agacha lleva sus manos a la cara. La cara de Beto se hace más grande e invade casi todo el pequeño espacio.

BETO

Rosabel, Rosabel, Rosabel.

CORTE A:

SEC 2. INT. CUARTO DE ROSA/COCINA. DÍA.

2.

MANUEL DIAZ (28) se encuentra muy cerca de su cara y le mueve el brazo suavemente.

MANUEL
Rosabel, Rosabel...

Rosa se despierta temblando en la oscuridad de su cuarto y suelta un grito suave. Manuel la abraza y le sonríe. Rosa lo abraza fuertemente; pero su hermano la abraza aún más fuerte. Comienzan a reírse y hacerse cosquillas. El amanecer se cuela por la ventana. Rosa se esconde entre las sábanas.

ROSA
No quiero ir al liceo hoy.

Manuel le sonríe.

Inicio de la CANCIÓN 1: *TODO SENTIDO TENDRÁ*

Manuel corre la ventana, abre la cortina y le muestra el sol a Rosabel. Suena el despertador. Manuel comienza a cantar.

MANUEL
Bueno, Rosabel, vamos. Arriba.

Manuel se levanta de la cama con un salto y camina hacia la cocina. Rosa comienza a cantar.

ROSA
(triste)
No quiero ir.

Rosa se sienta en la cama muy lentamente.

MANUEL

¿Qué?

ROSA
No quiero ir.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

3.

MANUEL
¿Cómo?

ROSA
No quiero ir. No.

Rosa se levanta de la cama y da pasos muy pesados hacia la cocina.

MANUEL
No te escucho.

ROSA
(más alto)
No quiero ir. No, no, no.

Rosa agita sus brazos molesta.

MANUEL
Rosabel...

Rosabel da zancadas de regreso a su cuarto. Abre una gaveta y saca una camisa y una falda.

ROSA
No, no, no, no, quiero ir, no, no,
no, no, no, no, no, no, no. ¡NO!

Manuel se acerca a Rosabel.

MANUEL
(suave)
Rosa, hay que aprender Rosa, hay
que crecer Rosa, un día verás que
esto todo sentido tendrá.

ROSA
No quiero ir no quiero ir no, no,
no, no.

Rosa camina con la ropa en la mano y se esconde detrás de un cambiador.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

4.

MANUEL

Rosa, yo sé que quieres conocer/ el lado oscuro de la luna.

ROSA

Hermano, eso ya lo leí/ y ese disco también lo escuché.

Manuel se ríe y camina hacia la cocina. Rosa sale del cambiador con la ropa puesta.

MANUEL

Rosa, y saber de la combustión/ y sus usos en el día a día.

ROSA

De alcoholes, vapor y carburos yo sé/ y de hidrógeno también.

MANUEL

Rosa, hay que aprender Rosa, hay que crecer Rosa, un día verás que esto todo sentido tendrá.

Rosabel camina hacia la cocina y su hermano le da una arepa envuelta en papel aluminio. Rosa la toma con su cara arrugada.

ROSA

No quiero ir, no quiero ir no, no, no, no.

MANUEL

¿Conoces también del gusano de seda?

Manuel toma el morral de Rosa del suelo y se lo coloca a ella en la espalda. Ella mete sus brazos entre las tiras del bolso con fuerza.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

5.

ROSA

Lo hierven y matan, lo sé.

MANUEL

¿Del cerebro y sus partes qué sabes?

ROSA

Ay, no sé nada y no quiero saber.

Manuel toma una pila de afiches y un gran pote de pegamento del suelo.

MANUEL

Rosa, hay que aprender Rosa, hay que crecer Rosa, un día verás que esto todo sentido tendrá.

ROSA

(con menos fuerza ya)

No quiero ir, no quiero ir no, no, no, no.

Manuel se agacha, deja los afiches y la pega en el suelo y pone un dedo sobre la boca de Rosabel.

MANUEL

Rosa, hay que salir Rosa, hay que vivir Rosa, sabes muy bien que el mundo no puede esperar. Pero Rosa, sola no estás Rosa, debes recordar que Rosa, donde quiera que estés (dándole la mano para salir) conmigo tú puedes contar.

Rosa sonríe y lo abraza. Manuel toma los afiches y la pega del suelo, se levanta. Rosa toma unas brochas del suelo. Ambos caminan hacia la puerta. Rosa se detiene y observa el portarretrato de sus padres. Sigue caminando. Se cierra la puerta.

Fin de la canción.

CORTE A:

SEC 3. EXT. CALLE DE CARACAS. DÍA.

6.

Rosa y Manuel caminan por la acera y se detienen frente a una gran pared gris. Manuel pone el pote de pegamento en el suelo.

MANUEL

Creo que nos tocará cubrir este lado.

Manuel se agacha, abre el pote de pega y toma uno de los afiches. Rosa se agacha, moja una brocha en el pegamento y lo esparce detrás del afiche que sostiene Manuel.

ROSA

¿Crees que ganarás?

Manuel pega el afiche en la pared y respira profundo.

MANUEL

Las encuestas nos posicionaron en un lugar muy bueno. Hay muchas personas que nos apoyan. Tenemos un gran equipo.

Manuel toma otro afiche y Rosa le echa pegamento.

ROSA

Quisiera ser tan valiente como tú.

Manuel pega el afiche.

MANUEL

Tú eres valiente Rosa. Ya encontrarás el momento de demostrarlo; pero lo tienes ahora mismo dentro de ti.

ROSA

No lo sé. Quisiera ser diferente.

MANUEL

¿Cómo así? Además, esta sería una
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

7.

MANUEL (cont'd)
gran oportunidad para nosotros, Rosa
(señala el afiche). Una nueva vida.
¡Una mejor!

Rosa ríe. Manuel sube su muñeca y ve su reloj.

MANUEL (CONT)
Ya es hora.

ROSA
(en voz baja)
Está bien.

Manuel recoge los afiches y la pega rápidamente. Rosa lleva las brochas en su mano. Ambos caminan hacia el colegio.

CORTE A:

SEC 4. EXT. LICEO. DÍA.

Manuel se queda parado frente a las puertas.

MANUEL
Ya estamos aquí. Dame eso.

Rosa le da las brochas y camina hacia la entrada.

MANUEL (CONT)
Que te vaya bien en tus clases,
hermana.

ROSA
Gracias. Nos vemos después.

Manuel camina de regreso.

Rosa se queda paralizada frente a la entrada de su escuela. Respira profundo, baja su cabeza y entra hacia el patio caminando con pasos rápidos hasta un banquito de piedras junto a la pared de la escuela. Se arrecuesta

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

8.

silenciosa y siente una sustancia pegajosa en su ropa. Rosa, angustiada, araña con sus uñas los trozos de pegamento que hay en su falda. Se levanta y los araña bruscamente.

Alrededor, los alumnos (tienen aproximadamente 13 años de edad) giran sus cabezas hacia ella, arquean sus cejas y se ríen suavemente. Rosa sigue arañando la pega de su falda. Pasa una un viento fuertemente y algunas hojas de árboles revolotean por el lugar y se adhieren a su ropa. Rosa, mueve todo su cuerpo, desesperada, y comienza a sacudirse violentamente. Se detiene y se sonroja apenada al ver que está en el medio del patio y a su alrededor se encuentran personas riéndose muy fuerte de ella. La señalan y murmuran cosas entre ellos.

ALUMNO 1

(ríe fuertemente)
¡Buuuu! ¡Qué estúpida!

ALUMNO 2

¡Galla! Creo que va a llorar.

Suena la campana de la escuela. Todos se forman para cantar el himno nacional, algunos todavía se ríen. MALKA (13) y DANY (12), sus amigos, se aproxima corriendo hacia ella, la ayudan a limpiarse y la apuran para que vaya a la formación. Rosa aguanta el llanto. Dany les saca la lengua a los que se ríen de Rosa.

CORTE A:

SEC 5. INT. SALÓN DE CLASES. DÍA.

Los rayos del sol entran por las ventanas del salón. Los alumnos se encuentran sentados en grupos conversando. Rosa, Malka y Dany están sentados al final de la primera fila, en una esquina. Ella se coloca el sweater para ocultar las manchas de pegamento. Rosa suda.

En la esquina ubicada el fondo del salón se encuentra el

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

9.

grupo de los A1, conformado por Beto, EDUARDO (13), MARCELA (13) y SILVIA (13). Ellos conversan y se ríen más fuerte que todos mientras giran su cabeza eventualmente hacia Rosa.

BETO

(a Rosa)

¡Ey! Psst... Rosa, ¿lloraste?, ¿te pusiste a llorar?

Los A1 se ríen. Rosa mira hacia abajo ignorándolos.

BETO (CONT)

(al resto de los A1)

Parece un moco, se mete los dedos en la nariz...

Se escucha las risas de los A1.

MALKA

No los escuches, que no te afecte lo que dicen.

DANY

Son viles. La vida es cruel... ¡Oh, cruel silla que...

MALKA

Shh, ya para Dany. Rosabel, ya no se notan casi las manchas... Déjalo ir.

ROSA

(triste)

Sí, ya sé.

EL PROFESOR DE MATEMÁTICA (50) entra al salón de clases. Rosa saca de su morral su cuaderno y cartuchera y los coloca encima del escritorio.

PROFESOR

Buenos días.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

10.

TODOS

Buenos días, profesor.

PROFESOR

¿Todos hicieron la tarea para hoy?
(silencio) Eran los ejercicios 7,
24 y 20 del problemario. ¿Nadie?

En el cuaderno de Rosa estaba toda la tarea realizada.

SILVIA

Profe, nadie la hizo, es la primera
semana de clases.

PROFESOR

Esa no es excusa. Bueno, se les
acumulará la tarea porque voy a
seguir dando materia.

Se escucha un murmullo de fastidio en el salón. Rosa
hace pequeños dibujos en los márgenes de su cuaderno.
Suena el timbre de salida.

CORTE A:

SEC 6. EXT. LICEO. DÍA.

Rosa se despide de sus amigos agitando su mano. Sale del
liceo.

CORTE A:

SEC 7. INT. CUARTO DE ROSA. DÍA.

Rosa entra por la puerta, coloca su morral en el piso y
se lanza en la cama. La luz de la ventana cubre todo el
cuarto hasta que el atardecer se cuela.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

11.

Inicio de la CANCIÓN 2: SI YO PUDIERA

Rosa comienza a cantar.

ROSABEL

Si yo pudiera escapar de este mundo
que me odia. Si yo pudiera ser
feliz, tener amigos y reír. Pero de
mí se reirán, por siempre se burlan
y duele. Si yo pudiera escapar,
quisiera escapar de mí.
Si yo pudiera transformar el mundo
que a mí me rodea...

CORTE A:

SEC 8. INT. CASA DE ROSA/CUARTO. DÍA.

Manuel escucha a Rosa cantar desde el otro lado de la
puerta

ROSA (OFF)

Si al menos pudiera cambiar esta
tristeza que hay en mí, pero no hay
tranquilidad, no hay tregua en esta
vida inútil. Si no se puede escapar
qué sentido tiene vivir.

Fin de la canción.

Rosa termina de cantar, Manuel abre la puerta y entra.
Manuel sostiene una bolsa que contiene dos arepas de
queso.

MANUEL

Hola, hermana.

Rosa da un saltito sorprendida por la presencia del
hermano.

ROSA

Hola, hermano, ¿cómo te fue hoy?

Manuel se sienta en la cama, abre la bolsa, le da una
arepa a Rosa y saca otra para comérsela él.

(CONTINUACIÓN)

MANUEL

Bien. Todavía queda mucho trabajo por hacer, ya se aproxima la fecha de las elecciones municipales.

ROSA

Muchas personas te apoyan. Te va a ir excelente, ya verás. Mañana seguimos colocando la propagada.

MANUEL

¿Cómo te fue en la escuela hoy?

ROSA

Bien, supongo.

MANUEL

Rosabel... Puedes contarme.

ROSA

Solo quisiera no tener que volver más, hasta podría cambiarme de colegio. Yo siento que no encajo ahí y nunca lo haré. Estoy sola.

MANUEL

¿Y Malka y Dany?, ¿no son tus amigos?

ROSA

Sí lo son; pero yo no quiero estar ahí más y soportar al resto, especialmente al grupo de los A1.

A Rosa le comienza a temblar la voz y unas lágrimas corren por su rostro. Baja la cara para disimularlo.

MANUEL

Ellos otra vez. Esto tiene que parar, Rosa. Mañana voy a volver a hablar con el director...

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

13.

ROSA
(interrumpiéndolo)
¡No! Por favor, no.

MANUEL
Rosabel, ¿cómo esperas que no haga nada? No puedes seguir así. Déjame ayudarte.

ROSA
No. Te pido que no lo hagas otra vez. Sería lo peor. Déjame a mí que yo lo puedo resolver. Por favor, por favor.

MANUEL
Entonces prométeme que te encargarás de resolver esto. Tú eres una gran mujer y se los vas a demostrar. Esto ya tiene que parar y no tienes por qué permitir que nadie te moleste. Nadie.

ROSA
No te preocupes. Yo lo resuelvo.

Manuel recoge la bolsa que contenía las arepas y se la lleva. Camina hacia su cuarto.

MANUEL
Tú eres valiosa, Rosa, y naciste para ser feliz. Recuérdalo siempre. Buenas noches.

ROSA
Buenas noches.

Rosa se lanza de nuevo en su cama.

CORTE A:

Rosa, Malka y Dany se encuentran sentados en la mesa más cercana a la puerta realizando un experimento que le asignó LA PROFESORA DE BIOLOGÍA (40). El grupo de los Al está en la mesa próxima a la de Rosa y la ven de vez en cuando para reírse de ella. Rosa sigue realizando su tarea. Dany hace un origami con forma de dinosaurio.

PROFESORA DE BIOLOGÍA

Voy a buscar más materiales en el salón de al lado. Ya vengo, sigan trabajando. (sale)

BETO

Pss Rosa, mira, (señalándole la camisa) ¡todavía estás sucia!

Rosa se mira la camisa; pero está limpia. Se escuchan risas en el laboratorio. Malka suelta una risita y Rosa la mira incrédula con ojos bien abiertos. Eduardo se voltea rápidamente y toma el morral de Rosa, se levanta y se lo lanza a Beto.

EDUARDO

Toma, Beto.

Ambos comienzan a lanzarse el morral por todo el salón. Ella se levanta furiosa poniendo sus manos como puños y se atraviesa en el juego para recuperar su objeto. Beto se lo lanza a Eduardo; pero éste no lo ataja, cae encima de uno de los experimentos y el morral se prende en fuego. Todos los alumnos abren sus bocas maravillados por el suceso.

ALUMNO 1

¡Qué genial!

ALUMNO 2

¡Es el mejor día de clases!

ALUMNO 3

¡Se le quemó el morral!

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

15.

Todos se voltean a ver a Rosa y se ríen. Ella se echa hacia atrás asustada y sale corriendo del salón.

CORTE A:

SEC 10. EXT. LICEO/PARTE TRASERA. DÍA.

Rosa sale corriendo tapándose la cara con sus manos hacia la parte de atrás del liceo donde se encuentra un bosque muy tupido con maleza abundante. Se desliza por la pared hasta quedar agachada. Rosa cierra sus ojos y permanece en silencio.

MALKA (OFF)

Rosa, ¿dónde estás? ¡Rosa!

Rosa sube su cabeza al escuchar la voz de Malka. Se levanta rápidamente y camina buscando una salida.

ROSA

(a sí misma)

No voy a volver. No seré más parte de burlas y humillaciones. Búsquense a otra persona...

Rosa observa un espacio entre la maleza y entra hacia el bosque.

CORTE A:

SEC 11. EXT. BOSQUE. DÍA.

Se escucha la voz de Malka llamándola. Rosa se adentra más en el bosque. Camina sin parar hasta que las voces ya no se escuchan. Rosa camina cada vez más rápido y comienza a correr. Se detiene y mira los árboles a su alrededor. Se sienta en una roca y cubre su cara con sus manos. La luz del día baja un poco. Rosa respira profundo, se levanta y camina de regreso. Acelera el paso asustada. Se detiene a ver qué camino tomar. Va hacia la derecha, pero se devuelve y se dirige hacia la izquierda.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

16.

La luz del día baja hasta volverse casi oscura. Rosa corre y aparta las plantas con sus manos.

ROSA

¡Ayuda! (silencio) ¡Hola! ¡Ayuda,
por favor! (silencio)

La respiración de Rosa es muy acelerada y se agacha de nuevo. Aprieta sus manos en puño. La luz del día desciende completamente.

ROSA

(desesperada)
No, no, no.

CORTE A:

SEC 12. EXT. BOSQUE. NOCHE.

El bosque está oscuro y salen luciérnagas, cocuyos y otros animales pequeños.

Rosa se levanta lentamente y camina tratando de esquivar las piedras grandes. Se resbala y mete un pie en un charco. Rosa sigue caminando. En lo alto del bosque escucha una voz. Rosa se frota los brazos del frío y mira hacia las copas de los árboles oscuros. Una figura alada comienza a descender. Rosa retrocede y observa que es una gran lechuza llamada SRA. ULULA(40).

SRA. ULULA

Shh, no tengas miedo.

Rosa se tapa la boca para no gritar.

SRA. ULULA (CONT)

Acércate. Te he visto rondar por
aquí todo el día. Toma, cómelas.

Le lanza unas frutas redondas muy duras. Rosa las ataja,

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

17.

examina y le da un pequeño mordisco. Empieza a lloviznar.

SRA. ULULA (CONT)

Ven. Vamos a adentro.

ROSA

(a sí misma)

¿Adentro? Es solo un sueño, no temas.

SRA. ULULA

Arriba, arriba.

La Sra. Ulula abre una ala y Rosa escala por su espalda. La lechuza vuela, se detiene muy cerca de la copa de un árbol y entra por un hueco hacia el tronco. Adentro hay un montón de buhitos revoloteando por el lugar. Rosa se baja de la lechuza y se arrecuesta de una pared. La Sra. Ulula se acuesta encima de sus hijos.

ROSA

¿Quién es usted?

SRA. ULULA

Puedes llamarme Ulula.

ROSA

(tímida)

Sra. Ulula, debo volver mañana.

SRA. ULULA

¿Planeas volver? Debes ser muy feliz en el lugar donde vienes.

ROSA

En realidad no. Debo volver con mi hermano a mi casa.

SRA. ULULA

Eres una chica extraña. Si querías estar ahí, no debiste venir.

(CONTINUACIÓN)

ROSA

No fue a propósito... Me perdí.
Debo encontrar el camino y a mi
hermano.

SRA. ULULA

(triste)

No lo encontrarás. El camino hacia
el otro mundo no puede ser cruzado.

ROSA

(se levanta)

¿Qué? ¿por qué? No puede ser, yo
llegué hasta acá.

SRA. ULULA

Estás aquí porque te permitieron
venir. No será fácil; pero te
llevaré con Fiodor. Es el único que
te puede ayudar.

ROSA

(corre hacia la ella)

¿Quién es? ¿Dónde está?

SRA. ULULA

Shh... Ahora debes dormir.
Mañana podrás ir.

Rosa se queda un momento paralizada pero retrocede a su
espacio y se arrecuesta de la pared. Cierra los ojos.

CORTE A:

SEC 13. INT. CASA DE ROSA. NOCHE.

Manuel se encuentra sentado en una silla con el teléfono
en el oído. Llama al DIRECTOR (50).

MANUEL

Buenas noches, director. Es Manuel,
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

MANUEL (cont'd)
el hermano de Rosabel Diaz ¿Sabe
dónde se encuentra Rosa? No ha
regresado a casa todavía...

DIRECTOR
Buenas noches, en el colegio no hay
nadie. Tengo entendido que tuvo un
problema con unos compañeros hoy.
Creo que se fue temprano. Espero
haberlo ayudado.

MANUEL
(a sí mismo)
Los Al... Gracias.

Manuel cuelga el teléfono y sale de la casa caminando
rápidamente.

CORTE A:

SEC 14. EXT. CALLE. NOCHE.

Manuel enciende su carro maneja por la calle y
autopista.

MANUEL
Creo que vive por aquí...

Manuel se estaciona frente a una casa pequeña; pero muy
arreglada. Se baja del carro y oprime un botón en el
intercomunicador. Le atiende una voz femenina, la madre
de Beto, ALBA (35).

ALBA FERNÁNDEZ
Buenas noches.

MANUEL
Buenas noches, Sra. Fernández, es
Manuel, el hermano de Rosabel.

ALBA FERNÁNDEZ
Ah, ¿cómo está?

(CONTINUACIÓN)

MANUEL

Entiendo que Rosabel tuvo un problema con su hijo hoy; pero ella no ha vuelto a casa y quisiera saber si usted sabe dónde está.

ALBA FERNÁNDEZ

Mire, son adolescentes, eso es cosa de ellos. Creo que deberíamos dejar que ellos resuelvan sus problemas. Seguro Rosa se fue a casa de alguna amiga. Aquí no está.

MANUEL

Sra., no está en ninguna casa.

ALBA FERNÁNDEZ

(interrumpiéndolo)

Mire, no sabemos dónde está. Beto me dijo que se fue temprano de clases. Lo siento mucho. Estaremos pendiente mañana. Es tarde, ya. Buenas noches. (se corta la conexión)

MANUEL

(a sí mismo)

Buenas noches...

Manuel enciende su carro y transita por el mismo camino que recorrió de venida.

MANUEL

(angustiado)

¿Dónde está? Tengo que encontrarla.

Manuel saca su celular del bolsillo de su blue jean y teclea el número de HÉCTOR (40), su compañero de campaña.

MANUEL (CONT)

Hola, Héctor. Necesito ayuda.

CORTE A:

SEC 15. EXT. RUSEGO. DÍA.

21.

En la madrugada, Rosabel y la Sra. Ulula llegan a la entrada de la ciudad mágica, Rusego.

SRA. ULULA
Sígueme.

Rosabel asiente y camina muy cerca de la Sra. Ulula. Los habitantes son humanoides de distintas formas; caminan y transitan en naves peculiares por las calles de la ciudad. Ambas llegan ante las rejas de una casa. Una parte de la reja se abre lentamente y ellas la atraviesan.

CORTE A:

SEC 16. INT. CASA DE FIODOR. DÍA.

Rosabel camina más cerca que antes de la Sra. Ulula. Esta última camina con su cabeza alta. Entra el FIDENCIO (40), el mayordomo de la casa, les indica con su mano que tomen asiento y se va. Pasan pocos segundos y hace un gesto para que lo sigan. Suben las escaleras y se detienen frente a una puerta en el centro de la casa. Pasan unos segundos y el mayordomo mira a Rosabel fijamente.

FIDENCIO
Ya puede pasar.

Rosabel se queda inmóvil y voltea a mirar a la Sra. Ulula.

SRA. ULULA
Bueno, hasta aquí te acompañaré.
Debo volver con mis retoños. Anda ya.

ROSA
¿Se debe ir ahora?

SRA. ULULA
Sí. Recuerda ser respetuosa y
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

22.

SRA. ULULA (cont'd)
agradecida. Sé valiente, será una
gran aventura. Suerte.

La Sra. Ulula le guiña un ojo a Rosa y se va caminando
con un tambaleo parecido al de un ave.

CORTE A:

SEC 17. INT. CASA DE FIODOR/LABORATORIO. DÍA.

Rosa entra a la habitación seguida del mayordomo. FIODOR
(17) se encuentra en sentado frente a su escritorio con
sus manos en la cabeza observando una montaña de
papeles. Gira su silla, alcanza un libro, lo trae a la
mesa y busca una página. A su alrededor se encuentran
muchos experimentos con metales y líquidos. Rosabel se
queda inmóvil en medio de la sala.

ROSA
(temblorosa)
Buenos días...

Fiodor mueve sus ojos hacia ella y se queda
observándola.

FIODOR
(seco)
¿Qué?

ROSA
Pensé que podría ayudarme...

FIODOR
(interrumpiéndola)
No puedo escucharte, dime rápido en
qué te puedo ayudar...

ROSA
Necesito volver con mi hermano, no
sé cómo llegué.

(CONTINUACIÓN)

FIODOR
(intrigado)
¿De otro mundo? ¿Cómo llegaste
aquí? ¿Cómo pasaste?

ROSA
No sé, yo estaba en el bosque y...

Fiodor se queda con la mirada fija en el aire y se levanta.

FIODOR
Debes volver ahora. ¡Vuelve!

ROSA
No sé cómo. No encuentro el camino.

FIODOR
(ensimismado)
Está cerrado...

Fiodor vuelve a ver a Rosabel, se acaricia la barbilla con su mano y camina de un lado a otro.

FIODOR (CONT)
Lo siento, no puedes volver...

Rosa se lleva las manos a la cabeza y aprieta los ojos. Fiodor sonrío.

FIODOR (CONT)
Por ahora. Debes quedarte hasta
que encuentre la manera de hacerte
volver a tu mundo.

Rosa sonrío y abraza a Fiodor. Fiodor, en una esquina de la habitación, arquea sus cejas sorprendido.

ROSA
¡Gracias, gracias, gracias! Ayudaré
en todo lo que sea necesario.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

24.

Rosabel se distancia un poco de Fiodor y observa su cara. Ambos se miran con los ojos bien abiertos. Fiodor baja la mirada rápidamente.

FIODOR

Quédate y haz exactamente lo que te diga. No te ayudaré si me desobedeces. Fidencio, muéstrale su habitación.

El mayordomo abre la puerta.

ROSA

Por supuesto. Gracias de nuevo.

Rosa sigue al mayordomo. Fiodor la observa sonriente atravesar la puerta.

CORTE A:

SEC 18. INT. CASA DE FIODOR/CUARTO DE ROSA. NOCHE.

Rosa duerme en la cama. Fiodor abre un poco la puerta, se asoma, sonrío dulcemente y la vuelve a cerrar.

CORTE A:

SEC 19. INT. OFICINA. NOCHE.

Manuel está sentado en un escritorio con el teléfono en la oreja. Hector entra corriendo por la puerta.

MANUEL

Hector, gracias por venir a ayudarme. Ven.

HECTOR

Por supuesto.

Manuel le hace una seña con su mano para que se siente en una silla.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

25.

MANUEL

Necesito que llames a estos números de teléfono y preguntes si han visto a Rosabel. Diles que llamas de parte de Manuel Diaz, su hermano.

Manuel le da una libreta muy gruesa a Hector.

HECTOR

Ya voy a empezar.

Los dos se sientan a teclear sus celulares.

HECTOR (CONT)

¿Crees que haya huido de casa?

MANUEL

No. Ella no es así. Tuvo un problema con unos compañeros.

HECTOR

Ah, lo siento.

MANUEL

No sé qué pudo haberle pasado. Pudieron haberla secuestrado o robado...

HECTOR

No te preocupes, la encontraremos.

MANUEL

Llamaré a más miembros del equipo para que recorran la ciudad.

Hector asiente.

CORTE A:

SEC 20. INT. CASA DE FIODOR/CUARTO DE ROSA. DÍA. 26.

Rosabel está dormida. Se escuchan un toques en la puerta y se abre un poco. Entra el mayordomo con una bandeja.

FIDENCIO

Buenos días.

Rosabel se despierta rápidamente con un saltico.

FIDENCIO (CONT)

Aquí está su desayuno. Debe apurarse porque...

Fiodor abre la puerta completamente y entra dando saltos muy emocionado.

FIODOR

Hoy vas a conocer la ciudad y...
¡Aquí está tu traje! Póntelo rápido.

Fiodor le muestra un traje que luce como una malla amarilla. Se queda sentado en una silla con su mano sosteniendo su barbilla.

FIDENCIO

Cuando termine su desayuno, pruébese el traje. Nosotros esperaremos afuera.

Fidencio se vuelve a mirar a Fiodor y éste se levanta de la silla y sale saltando. Fidencio sale de la habitación. Rosa se mete trozos muy grandes de comida en la boca rápidamente. Se levanta de la cama y observa el traje amarillo con las cejas arqueadas en forma de desagrado. Lleva su cabeza hacia abajo apenada y se lo pone. Rosa abre un poco la puerta y observa hacia los lados.

ROSA

(en voz baja)

Pss, ¡Fid!

(CONTINUACIÓN)

Fidencio voltea con sus cejas arqueadas, confundido. Rosa le hace un gesto con su mano para que entre a la habitación. Ella hala un poco el traje puesto, le muestra con sus labios apretados cómo le queda.

ROSA

No puedo usar esto, Fidencio.

FIDENCIO

Debe hacerlo, es la única manera para que pueda salir de la casa.

ROSA

Me veo gorda, fea, ridícula y todos me mirarán y se burlarán. No puedo.

FIDENCIO

Rosa, ¿qué es más importante en este momento? El traje, los demás, volver, su hermano...

ROSA

Debo volver con mi hermano.

FIDENCIO

Eso es. Esto es solo una parte del viaje, Rosabel. Además, no es cierto nada de lo que dijo. Recuerde que éste no es su mundo, aquí nadie la verá de mala manera y se burlará de usted. Ese es un traje muy...exótico y usted lo lleva muy bien.

ROSA

Lo usaré. Gracias, Fid.

Fidencio abre los ojos sorprendido.

FIDENCIO

Además, ese traje lo escogió el
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

28.

FIDENCIO (cont'd)
señor Fiodor pensando que le
gustaría.

Rosabel se sonroja y se cubre la boca con las manos.
Fidencio sale de la habitación.

CORTE A:

SEC 21. EXT. MERCADO DE RUSEGO. DÍA.

Fiodor se detiene en la calle con sus brazos abiertos.
Fidencio lo sigue y se coloca a su derecha. Rosa va con
los brazos cruzados y su cabeza abajo.

FIODOR
¡Hoy conocerás la ciudad más
increíble del universo! Te
divertirás como nunca ya que hoy es
un día muy especial.

ROSA
¿Qué sucede hoy?

FIODOR
Ya lo verás, es parte de la
emoción.

Fiodor camina sonriente con pasos muy marcados y
grandes. Se detienen frente a un gran cartel.

Inicio de la CANCIÓN 3: BIENVENIDOS A RUSEGO.

Rosa, Fiodor y Fidencio caminan por un pasillo rodeado
de puestos de comida e inventos. Comienzan a cantar.

FIODOR
(leyendo en un anuncio de la
ciudad)
"Bienvenidos a Rusego, Un gran
lugar para vivir". Lleno de
sorpresas y creación sin fin. Todo
cuanto puedas/ tú imaginar, cada
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

FIODOR (cont'd)

idea/ lo que sea/ se puede lograr.
Si el ingenio es tu fuerte/ ese es
tu lugar, cada chispazo de la
mente/ se vuelve realidad.

CORO DE TRANSEUNTES Y MERCADERES

(sólo unos cuantos)

Cada chispazo de la mente / se
vuelve realidad. Bienvenidos a
Rusego, un gran lugar para vivir.
Lleno de sorpresas y creación sin
fin.

FIODOR

Este es el mercado, Rosa / de
oferta permanente. Todo invento / y
hay muchos / los verás aquí. Ni
siquiera son costosos.

FIDENCIO

Pues no hay tanta gente.

Fiodor toma del estante de un VENDEDOR (50) en la calle,
un muñeco hecho de metales y chatarra que se movía muy
lentamente realizando un baile. Rosa arquea sus cejas
extrañada. Le da una moneda al vendedor y le da el
objeto a Rosa. Ella se sonroja.

FIODOR

Pues lo que quiere / el inventor /
es sólo compartir. Por ejemplo /
¿qué me ofrece?

Se detiene frente a una relojería y sale el dueño,
BOLSÓN(60).

BOLSÓN

Todo lo que quieran.

(CONTINUACIÓN)

FIODOR

Sí, Bolsón / ya lo sé / ¿qué tienes
aquí?

BOLSÓN

Oh, Señor / un reloj / que canta en
30 idiomas.

FIODOR

¿Y qué canta?

BOLSÓN

No lo sé / Eso lo sabe él.

FIODOR

Pues como ves / la creación.

FIDENCIO

Supera al inventor.

Siguen caminando y observando más artículos en el
mercado.

FIODOR

Mil ideas / mil inventos / todos
sorprendentes, lo que quieras /
aquí está / a tu disposición.

Salen varios vendedores con mercancía en sus manos y se
la muestran a Rosa.

VENEDORES

(con más voces esta vez)

Bienvenidos a Rusego, un gran lugar
para vivir. Lleno de sorpresas y
creación sin fin.

MERCADER 2

Máquinas / para coser / de estilo
independiente. Máquinas / para
afeitar / modelo colibrí. Y para /
cocinar / una robotina, dos mil

(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

MERCADER 2 (cont'd)
platos / tout gourmet / de sazón
genial.

MERCADER 3
Venga y pruebe / esta silla /
duerme y camina.

MERCADER 2
Por aquí / esta mesa / juega damas
chinas.

BOLSÓN
No se engañe / esta muñeca / tiene
espinillas.

MERCADER 4
Yo le traigo / un jabón / que sabe
hacer cosquillas.

TODOS
Bienvenidos a Rusego, un gran lugar
para vivir. Lleno de sorpresas y
creación sin fin Bienvenidos a
Rusego, un gran lugar para vivir.
Lleno de sorpresas y creación sin
fin.

Fiodor lleva a Rosa fuera del mercado poco a poco.

FIODOR
(en un tono un poco más
sosegado que el del mercado)
Este Rosa / es el parque / está
todo animado Hasta las flores
hablan / y saben escuchar Es un
lugar hermoso.

FIDENCIO
Aunque algo intranquilo.

(CONTINUACIÓN)

Fiodor toma a Rosa por los hombros y le señala el horizonte.

FIODOR

Bah, no le hagas caso / para eso
está el mar. El mar es ese lago /
que puedes ver al norte. Es de agua
brillantina / un espejo natural.

FIDENCIO

Qué hay de natural / en un lago
inventado.

Llegan bajo un toldo y hay muchas personas arreglando unas gradas; otras limpian y otras mandan a otros.

FIODOR

Que lo inventó Fiodor /
naturalmente genial. Y así llegamos
a la gran plaza donde mañana la
carrera será donde el ingenio se
pondrá a prueba y el mejor inventó
ganará. Cada año / en esta fecha /
se hace la carrera que yo diseño /
e invento / y siempre cambiará.
Este año / un transporte / es
nuestro objetivo, que los lleve /
sin peligro / a la meta final. Vale
decir / los corredores / ignoran el
camino, y preparados / para todo /
deberían estar. Aquél tan sabio /
cuyo aparato / al riesgo sobreviva,
aquél tan genio / que todo
obstáculo / pueda superar, que todo
terreno / rápidamente / cruce sin
problema... Mañana en Rusego / la
gloria y aplauso / ga-na-rá.

Fiodor escala por unas escaleras muy altas, Rosa lo sigue. Se bajan en una tarima muy alta donde se ve todo el mercado completo.

(CONTINUACIÓN)

FIDENCIO

(serio y medio burlón)

Bienvenidos a Rusego, un lugar para vivir. Lleno de rarezas y presunción sin fin.

Fin de la canción.

Rosa ríe y aplaude a Fiodor.

ROSA

Fiodor, eso estuvo increíble. Es un lugar muy grande. ¿Qué es ese lugar?

Rosa señala un lugar que tiene muchas flores y en el centro de la ciudad.

FIODOR

(nervioso)

Ese es... un sitio que... donde la gente va y... lleva flores.

ROSA

¿Por qué no me lo presentaste? ¿Es como un cementerio?

FIODOR

¿Cementerio? (ríe nervioso) No, no, no. Nosotros no enterramos gente. Cuando la gente se va a morir, la dejamos ir con alegría.

ROSA

¿Y qué hacen con su cuerpo?

FIODOR

¿Qué hay que hacer con su cuerpo? Eso es pertenencia de ellos... La gente simplemente se va a donde quieran. Así se ha hecho siempre.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

34.

Rosa lo mira con sus cejas arqueadas.

ROSA

Fiodor, todo este lugar debe ser
dirigido por alguien...

FIODOR

(nervioso)

Aquí todos vivimos bien y no
necesitamos de alguien que nos
dirija... Mira, ¡qué tarde! ya es
hora de volver..

Fiodor baja las escaleras y Rosa lo sigue rápidamente.
Fidencio los espera parado al final de la escalera.

FIODOR

(riendo)

Ya es hora de volver. Se aproxima
el momento.

Fiodor camina pegando saltitos de emoción.

CORTE A:

SEC 22. INT. CASA DE FIODOR/SALA. DÍA.

Fidencio se encuentra de pie al lado de Rosa. Ella está
sentada en un sofá con su cara apoyada de sus manos.
Rosa respira profundo. El mayordomo la observa.

FIDENCIO

Ya falta poco tiempo.

ROSA

¿Qué estamos esperando?

FIDENCIO

El señor tiene una gran
responsabilidad esta noche. Su
presencia debe ser impecable.

(CONTINUACIÓN)

ROSA

¿Por qué?

FIDENCIO

Fiodor es el creador del Ars
Ingeniaria. Ya sabes que significa
mucho para los ciudadanos.

ROSA

Entonces, ¿debe dirigirlo?

FIDENCIO

Así es. Debemos ser pacientes.

Fiodor baja las escaleras con su cabeza alta. Tiene un
traje muy elegante y excéntrico. Rosa levanta su cara
sorprendida al verlo.

FIODOR

¡Ya es hora! Estoy seguro de que
ésta es la mejor temporada que
hayamos tenido. Puedes respirar la
emoción.

Rosa y el mayordomo se miran entre sí. Fiodor se
aproxima hacia ellos, muy cerca.

FIODOR (CONT)

¡Es Ars Ingeniaria!

Fiodor sale riendo y los demás lo siguen hacia fuera de
la casa riendo suavemente.

CORTE A:

SEC 23. EXT. PLAZA. NOCHE.

La gente llega a la plaza y se incorpora a unas gradas
ubicadas en los laterales del lugar. Algunos llevan
sombrosos extravagantes con colores muy llamativos. En
la pista se encuentran grupos de bailarines realizando
coreografías.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

36.

Se escuchan gritos de emoción y música muy alta. Fiodor, Rosa y Fidencio caminan dirigiéndose hacia un gran toldo. Fiodor los señala con las manos.

FIODOR

Estos son los participantes. En pocos momentos cada uno saldrá y deberá probar que su invento es el mejor.

Fiodor sonríe. Caminan entre los competidores. Algunos se encuentran reparando cosas de sus vehículos, otros están respirando profundo. Rosa los observa.

Fiodor, Rosa y Fidencio siguen caminando y entran a las gradas.

FIODOR (CONT)

Aquí se desarrollará la competencia. Cada obstáculo está diseñado por mí. Todos son distintos y más difíciles que nunca.

Los tres se dirigen al centro de las gradas y se detienen en el palco.

FIODOR (CONT)

Aquí nos quedaremos para anunciar la competencia. ¿Estás lista?

Fiodor voltea a mirar a Rosa. Ella le sonríe. Fiodor observa su traje asegurándose de que esté limpio y en orden, acomoda su sombrero y se coloca en la frente unos lentes grandes. Les da unos a Rosa, ella los mira extrañada; pero se los coloca.

La música se vuelve más alta y termina con gran estruendo. El piso dónde Fiodor estaba de pie asciende y él sale del palco con sus brazos abiertos. Las personas gritan de emoción al verlo y la bulla crece. Rosa lo

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

37.

admira desde abajo. Salen fuegos artificiales y todas las luces lo iluminan. Saca un bastón, lo sube y de él salen más luces de colores. Todos aplauden y gritan de emoción.

FIODOR

¡Buenas noches a todos!

Todos aplauden más fuerte.

FIODOR (CONT)

Ha llegado el día que todos han estado esperando. Desde hace más de un año, siete valientes se han dedicado a construir los vehículos que les permitan llegar hasta el final de la carrera. Para esto utilizaron su creatividad e ingenio no solo para alcanzar la meta, sino para vencer los obstáculos que se les presenten en el camino. Ahora reciban a nuestros competidores.

Se escuchan los gritos y aplausos de todos. Algunos se levantan de sus asientos.

Los competidores entran a pista montados en sus vehículos. En el primer carril se encuentra el SR. SAKURO (50); en el segundo, el SRA. J.K.R. (25); en el tercero, JACK (30); el cuarto, SRA. VERNE (15); el quinto, FINN (35); el sexto, el SR. ENDE (60); el séptimo, la SR. MORO (17).

FIODOR (CONT)

¡En el primer puesto tenemos al Sr. Sakuro; en el segundo a la Sra. J. K. R.; en el tercero a Jack; en el cuarto a la Sra. Verne; en el quinto a Finn; en el sexto al Sr. Ende y en el séptimo a la Srta. Moro! ¡Ahora recibamos a nuestro narrador Populibox!

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

38.

Sale una gran silla en medio de las gradas y asciende unos metros con POPULIBOX (40). Salen más fuegos artificiales y la gente aplaude. Los bailarines saltan y hacen volteretas.

FIODOR (CONT)

¿Están listos?

TODOS

¡Sí!

FIODOR

Debemos recordar que en esta competencia es válido todo excepto que ningún participante puede dañar a otro y no se pueden salir de los límites de la pista. Cualquiera que rompa estas reglas será descalificado. Ahora agárrense de sus asientos que va a comenzar el ¡Ars Ingeniaria!

Todos aplauden y se colocan sus lentes. Rosa observa a Fedor y éste la mira también. Fedor desciende y se sienta muy cerca de Rosa.

POPULIBOX

Buenas noches a todos. Nuestros siete participantes se encuentran en sus vehículos. Los nervios y la emoción invaden el lugar. En lo que suene el trueno se dará comienzo a la competencia. A la cuenta de tres. ¡Uno, dos, tres!

Suena el trueno, los carros avanzan a una gran velocidad. El Sr. Sakuro no ha arrancado y se encuentra bombeando un gran pote en la parte trasera de su vehículo.

Fiodor mueve una gran palanca que se encuentra a su derecha y todas las gradas ascienden con unas grandes

(CONTINUACIÓN)

patas que les salen de abajo. Las personas sueltan un grito de emoción. Todas las gradas empiezan a correr al paso de los concursantes.

Rosa se sujeta fuertemente de su asiento mientras ríe. Fiodor se encuentra parado de su silla y suelta gritos de emoción. Se sienta junto a Rosa.

FIODOR

¿No es increíble? ¡Yo diseñé este mecanismo hace años!

ROSA

¡Es genial!

Del suelo emerge una gran rampa y los concursantes desaceleran. El Sr. Sakuro aparece a una gran velocidad y comienza a subir por la rampa, llega hasta la cima y la pasa.

Se escuchan gritos de emoción.

Los demás competidores comienzan a subir; unos continúan y Finn y Jack caen.

Se escuchan lamentos en el público.

Los demás competidores continúan a una gran velocidad y en el medio de la pista aparece una gran rueda, parecida a la de una bicicleta que comienza a girar rápidamente. La Sra. Verne se lanza con su automóvil hacia el obstáculo y pasa entre las ranuras. El resto de los competidores pasan también.

FIODOR

Eso estuvo cerca.

ROSA

Creo que si la rueda girara en distintas direcciones fuera menos predecible para los competidores.

(CONTINUACIÓN)

FIODOR
(sorprendido)
Es una buena idea. Lo probaremos.

ROSA
No vieron que había un espacio
debajo de la rueda por dónde podían
pasar...

FIODOR
Eres una chica inteligente.

Rosa sonríe. Los competidores siguen su camino. Un trozo del piso de la pista se desmorona y el Sra. J.K.R. cae. El resto de los concursantes disminuye la velocidad. Otro trozo de la pista se destruye y la Sr. Ende y la Srta. Moro. El Sra. Verne y el Sr. Sakuro se dirigen hacia la meta a una gran velocidad. El Sr. Sakuro toma la delantera. Se escuchan gritos de emoción.

ROSA
¿Qué les sucede a los
concurantes?

FIODOR
Están bien. Los descalificados
aparecen de nuevo bajo el toldo, en
la línea de partida.

ROSA
Ese obstáculo estuvo increíble.
Para superarlo habría que esperar a
que los demás pasen, así se
mostraría el camino sólido para
llegar al otro lado.

Fiodor la mira con una sonrisa.

CORTE A:

SEC 24. EXT. PLAZA. NOCHE.

Un grito de terror invade toda la plaza. Los individuos

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

41.

comienzan a correr y dirigirse a la salida. Fiodor abre la boca y su expresión es de terror. Gira la palanca que está a su lado y las gradas se detienen.

Una grupo muy numeroso de CORES, unos seres que deambulan como espíritus y les roban una virtud a los individuos que capturan, invaden la plaza y persiguen a seres. Rosa pega un salto del susto.

Un Cor captura a una SEÑORA (30) entre la multitud y le susurra en el oído. Los ojos de la señora se oscurecen y ella se queda paralizada. El Cor sigue deambulando. El Sr. Sakuro llega a la meta y salta de su vehículo sonriente.

SR. SAKURO

¡Gané!

El Sr. Sakuro mira a su alrededor y está vacío. Un Cor se aproxima hacia él y el concursante abre su boca de terror. Fiodor sale del palco rápidamente y le indica la salida con sus manos a la gente.

FIODOR

¡Todos diríjense a sus casas
inmediatamente! ¡Rápido!

Todos siguen gritando y corriendo. Rosa toma del brazo a Fidencio.

FIODOR (CONT)

(a Rosa y Fidencio)

Vayan rápido y escóndanse en mi
casa. ¡Ahora!

Rosa trató abre su boca para decir algo; pero se queda callada, toma del brazo a Fidencio y salen corriendo. Fiodor se queda indicándole a la gente la salida.

CORTE A:

SEC 25. INT. CASA DE FEDOR. NOCHE.

42.

Rosa se encuentra durmiendo en el sofá cerca de la puerta. Fiodor abre la puerta. Está encorvado, despeinado y se desplaza muy lentamente. Rosa se despierta, oprime el interruptor para encender la luz y lo ayuda a sentarse en el sofá.

ROSA

¡Fidencio, Fiodor está en casa!

Fidencio entra corriendo, observa a Fiodor y se dirige a la cocina.

ROSA (CONT)

¿Cómo te sientes? ¿Necesitas algo?

Fiodor endereza su posición y respira profundo. Fidencio llega con un gran vaso lleno de un líquido amarillento que olía a dulce. Fiodor se lo toma lentamente, respira y exhala.

FIODOR

Gracias, Fidencio.

Fidencio asiente con la cabeza.

ROSA

¿Qué eran esas cosas?

FIDENCIO

Esas cosas son unos seres llamados Cores. Nunca debe acercárseles. Nunca. Puede ser lo último que haga.

Rosa se lleva las manos a la boca horrorizada.

ROSA

¿Qué son Cores?

FIODOR

Los Cores son seres creados por hechiceros que viven fuera de esta
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

FIODOR (cont'd)
ciudad. No busques más información,
esto es lo único que debes saber.

ROSA
Pero si lo Cores...

FIODOR
(interrumpiéndola)
Es todo lo que diré. Es tarde, ve a
dormir.

Rosa se queda observándolo con ojos bien abiertos. Fidencio le indica que se dirija a su habitación con un gesto de su mano. Rosa se levanta y camina hacia su cuarto. Fiodor se levanta lentamente y se dirige a su laboratorio.

FIODOR
Seguiré investigando cómo llevarte
a casa.

Fiodor sigue caminando hacia su laboratorio. Rosa camina rápidamente a su cuarto.

CORTE A:

SEC 26. INT. OFICINA. DÍA.

Manuel se encuentra parado en medio del lugar.

MANUEL
Primero, gracias por venir hoy y
ayudar en la búsqueda de mi
hermana. Les comento cómo vamos: ya
hemos revisado el colegio, hemos
hablado con sus compañeros y nadie
sabe nada.

HECTOR
También hemos revisado los lugares
a donde suele ir y no está.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

44.

Se escuchan murmullos en la sala.

ASISTENTE 1

Entonces debemos expandir nuestra búsqueda.

ASISTENTE 2

Debemos ser más cuidadosos, se trata de una chica adolescente. Es una etapa complicada.

MANUEL

Gracias a todos. Sí, debemos expandir nuestra...

Suena que alguien toca la puerta. Se abre. Entra un OFICIAL (40).

OFICIAL

¿Manuel Díaz?

MANUEL

Sí, diga.

OFICIAL

Vengo a informarle que la paralización de su campaña política, por los motivos que sean, está afectando su estadia como candidato en las elecciones. Si no se vuelve a activar, perderá su puesto y no podrá volver.

MANUEL

Oficial esto se trata de un asunto...

OFICIAL

(interrumpiéndolo)

Son ordenes superiores. Buen día.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

45.

El oficial sale. Todos quedan en silencio. Silencio.

ASISTENTE 2

¿Qué vamos a hacer?

MANUEL

Compañeros, sé que todos estamos trabajando por una causa política. No quiero ser un obstáculo en su camino; pero yo no puedo seguir viviendo como si nada sabiendo que mi hermana está desaparecida. Quién quiera ayudarme, lo agradeceré; pero quien no, lo entenderé y agradeceré todo el apoyo que me han brindado.

ASISTENTE 1

Yo te ayudaré y... no descuidaremos la campaña.

ASISTENTE 2

Yo también.

HECTOR

Estamos contigo, Manuel, en la campaña y en la búsqueda.

MANUEL

Gracias a todos. Son un equipo inigualable. ¡Esta será nuestra causa y encontraremos a Rosa!

Todos aplauden y caminan por la oficina llevando papeles y llamando por teléfono.

CORTE A:

SEC 27. INT. CASA DE FIODOR/CUARTO DE ROSA. NOCHE.

Rosa está acostada en su cama. Se inclina hacia los lados varias veces, se desarropa y arropa, respira profundo y se levanta de su cama.

CORTE A:

Fiodor se encuentra sentado en su escritorio. Abre un libro y pasa las hojas rápidamente. Se detiene, lleva sus manos a su cabeza y da un golpe al escritorio con sus puños. Rosa abre la puerta del laboratorio lentamente sin hacer ruido y se queda parada cerca de ella. Fiodor tira violentamente unos libros al suelo. Rosa pega un grito suave. Fiodor sube su cabeza y observa a Rosa.

FIODOR

¿Qué estás haciendo aquí?

Fiodor guarda unos cuadernos rápidamente en una gaveta del escritorio.

ROSA

(tímida)

Solo quería ver...

FIODOR

(interrumpiéndola)

No puedes estar aquí. Por favor, regresa a tu cuarto.

ROSA

¿Cómo esperas que me vaya a dormir tranquila con lo que pasó anoche?

Fiodor la observa.

FIODOR

Ya te dije lo que debes saber. No te puedo decir más nada por tu propio bien.

ROSA

No sé si lo recuerdas, pero yo no soy de aquí. No sé lo que sucede, no sé qué hacer. Solo me dices que te obedezca y eso hago!

Fiodor se queda inmóvil y respira profundo.

(CONTINUACIÓN)

ROSA (CONT)

Déjame ayudarte. Dime qué sucede.

FIODOR

Puede ser peligroso. Lo tengo bajo control, solo necesito tiempo.

ROSA

Creo que tiempo es lo que menos tienes y lo que menos necesitas. Dime.

FIODOR

Rosa, lo que te voy a contar no puedes decírselo a nadie. Nunca. Bajo ninguna circunstancia. Puedes poner en peligro a mucha gente. ¿Entiendes?

ROSA

Sí.

FIODOR

¿Lo prometes?

ROSA

Sí.

FIODOR

Este lugar sí tiene personas que lo dirigen, en este caso, lo reinan.

Rosa se aproxima a el escritorio dónde se encuentra Fiodor y se sienta en un banquito. Fiodor se levanta y busca en el fondo de sus estantes una esfera de metal con muchos engranajes. Fiodor se sienta de nuevo y mueve unos metales. La esfera comienza a moverse y todas las piezas dentro de ella forman siluetas de personas.

(CONTINUACIÓN)

FIODOR

Lo que viste esta noche fue un
acto muy cruel.

ROSA

¿Lo hicieron los... reyes?

Fiodor asiente y sigue moviendo engranajes.

FIODOR

Reyes que olvidaron quienes eran y
ahora sólo se preocupan por ellos.

ROSA

¿Preocupan? ¿Todavía son reyes?

FIODOR

Sí. Rosa, cuando eres diferente, es
muy común que sientas que no
pertenece a un lugar. El problema
es que ellos tenían, tienen, la
responsabilidad de reinar este
mundo y eligieron el camino del
egoísmo y crueldad.

ROSA

¿Por qué no eligen otros reyes?

FIODOR

No es tan fácil. Tal vez en tu
mundo sí lo sea, pero aquí no.

Fiodor oprime unos botones y las figuras humanas
comienzan a moverse de una manera más fluida. Emergen
luces y proyecciones de un ciudad hermosa.

FIODOR

Rusego era gobernado por unos reyes
hechiceros que eran muy queridos y
respetados. La vida aquí era
armoniosa y estable. Todos podían
expresarse y tenían tranquilidad

(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

FIODOR (cont'd)

viviendo aquí gracias a que los reyes usaban sus poderes para el bien. Los reyes tuvieron cuatro hijos. El primero fue Fausto, siempre fue rebelde y egoísta. Comenzó a experimentar otras maneras de usar la magia y descubrió formas de perjudicar a los demás y salir beneficiado él mismo. Él tenía la habilidad de mover objetos de cualquier tamaño con su mente. Los reyes trataron de ayudarlo; pero él no escuchó. Más tarde los reyes tuvieron dos hijas, gemelas, Aura y Argenta, aunque no poseían gran belleza eran amables y siempre ayudaban a todos. Argenta tenía la habilidad de controlar todo lo relacionado con la tierra y Aura lo relacionado con el metal. Cuando crecieron, Fausto las convenció para que utilizaran sus poderes para ellas solas y dañaran a los demás. Al principio ellas se resistieron, pero Fausto les ofreció belleza y otras cualidades a cambio de obediencia. Las gemelas eran muy jóvenes y accedieron. Poco a poco los tres hermanos fueron aprendiendo sobre magia y dominaron todos los hechizos, nadie podía con ellos. Se convirtieron en los mejores. Comenzaron a aprovecharse de los demás y a humillarlos. Sin embargo, Fausto se dio cuenta de que todavía había gente que, sin tener poderes, podía lograr cosas maravillosos. Lleno de envidia, decidió crear un hechizo que pudiese quitarle las cualidades que

(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

FIODOR (cont'd)

él deseaba a los demás. Los reyes, al observar este comportamiento, crearon un hechizo indestructible que no les permitía a sus hijos entrar a la ciudad y dañar a la gente. Lamentablemente, los reyes murieron poco después y, aunque su hechizo sigue protegiendo este lugar, sus hijos pasaron a reinar Rusego.

La esfera representa lo que Fiodor va narrando con piezas de metal.

ROSA

¿Cómo Fausto pudo ofrecerle belleza a las gemelas?

FIODOR

Fausto ya había experimentado cómo robarle cualidades a los demás y quedárselas él.

Rosa se lleva una mano a la boca y suelta un gritito de horror.

ROSA

(sorprendida)

Los Cores...

Fiodor asiente.

FIODOR

Los Cores son seres que trabajan bajo las órdenes de los reyes. En realidad no están conscientes de lo que hacen. Primero, les susurran en el oído cosas a la víctima, cosas que ellos no soportan; entonces,

(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

FIODOR (cont'd)
la víctima se desarma y así les
quitan su fuerza. Luego...

Fiodor se queda en silencio y mueve su cabeza hacia los
lados.

ROSA
¿Qué les sucede Fiodor? Dime.

FIODOR
Luego los Cores les quitan sus ojos
y así absorben la cualidad especial
de la persona.

ROSA
¿Qué? ¿Qué sucede con las personas?

FIODOR
La víctima sigue con vida, pero sin
fuerza, sin voluntad y sin su
cualidad especial. Sin talento
alguno.

ROSA
Creo que no he visto a nadie en
esas condiciones.

FIODOR
No las has visto. Tarde o temprano,
las víctimas pierden todas sus
fuerzas, sus recuerdos de sus
cualidades y pasan a ser Cores.

ROSA
¿¡Las personas se vuelven Cores!?

FIODOR
¡Baja la voz, Rosa!

ROSA
No puedo creerlo.

(CONTINUACIÓN)

FIODOR

Sí, se vuelven Cores. Son almas sin fuerza ni virtudes. Como los reyes no pueden pasar el escudo protector creado por sus padres, a veces mandan a los Cores para que absorban más cualidades para ellos.

ROSA

Deben ser muy poderosos...

FIODOR

Sí, pero solo por fuera.

ROSA

¿A qué te refieres?

FIODOR

Los poderes mágicos no lo son todo. El egoísmo y crueldad a veces son máscaras de una debilidad.

ROSA

¿Cómo sabes tanto de ellos?

FIODOR

(nervioso)

He vivido toda mi vida aquí. Ahora sabes lo importante que es mantener esto en secreto.

Fiodor oprime unos botones en la esfera y ésta se cierra. Rosa mira a Fiodor fijamente.

ROSA

Sí, no se lo diré a nadie.

Rosa observa el laboratorio. Hay muchas máquinas. Fiodor saca unos cuadernos muy grandes.

(CONTINUACIÓN)

FIODOR

He estado tratando de encontrar la manera de derrotar a los Cores.

ROSA

¿Qué se puede hacer para detenerlos?

FIODOR

No lo sé, Rosa... Lo que he podido descubrir es un líquido que podría acabar con los Cores; pero podría dañar a la persona que en realidad son.

ROSA

¿Hay algo más en la historia que deba saber?

FIODOR

¿A qué te refieres?

ROSA

Fiodor, es obvio. ¡Tú eres el cuarto hermano!

Fiodor abre los ojos de impresión y vuelve a guardar los libros. Se levanta del asiento.

ROSA (CONT)

Tranquilo, no se lo diré a nadie.

FIODOR

Chica lista.

ROSA

Son tus hermanos, debe haber algo que se pueda hacer.

FIODOR

Yo nací sin poderes, Rosa. Yo era

(CONTINUACIÓN)

FIODOR (cont'd)
muy creativo y podía igualar sus
hechizos con experimentos y
creaciones. Esto les causó un poco
de envidia a mis hermanos. Mis
padres me enviaron a la ciudad bajo
la protección de su hechizo. Desde
entonces he vivido aquí como todos
los demás.

ROSA
¿Nadie lo sabe?

FIODOR
Solo Fidencio. La gente me ve como
alguien que los ayuda, pero no
saben que soy hermano de los
hechiceros. Es mejor así.

ROSA
Deberías ir y enfrentarlos. Habla
con ellos.

Fiodor se lleva las manos a la cabeza.

FIODOR
¿A mis hermanos? ¿yo, quién no
tiene poderes?

ROSA
Tú dijiste que tener poderes no es
lo más importante...

FIODOR
No puedo. Estoy en desventaja...

ROSA
Fiodor, sí puedes...

(CONTINUACIÓN)

FIODOR
(interrumpiéndola)
No discutiré esto. Vete a tu
cuarto. No comprendes la situación.

ROSA
Fiodor, sé que puede ser aterrador;
pero...

FIODOR
(severo)
No. Ya basta.

Rosa se queda en silencio y camina hacia la puerta.

Inicio de la CANCIÓN 4: SI YO PUDIERA

Rosa y Fiodor cantan.

ROSA
¡Oh, Fiodor!
Si yo pudiera construir un mundo
como tú lo has hecho/ Si yo supiera
la mitad de lo que tú sabes hacer/
Si yo pudiera dar felicidad a todos
los que me rodean/ Aquí todos te
quieren bien y te siguen como a un
Rey/ Me temo que aquí o allá, soy
nadie y no valgo nada/ Las cosas
que podría hacer si yo tuviera tu
poder (suspira).

Rosa suspira. Fiodor se acerca a ella.

FIODOR
¿Qué quieres decir?

ROSA
Oh, Fiodor. Mírate, mírate, cómo
Caminas/ Mírate, luces tan bien/
Mírate, todos te miran/ Mírate,
cómo te ven/ Eres tú, quien los
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

ROSA (cont'd)
anima Y sin ti, qué van a hacer/
Manda tú, te seguiremos/ Nadie más,
debe ser Rey.

FIODOR
Pero no/ sé cómo hacerlo.

ROSA
Pero tú/ lo inventarás.

FIODOR
Pero yo.

ROSA
No mas excusas. Vamos ya/ a
Inventar/ Si yo pudiera construir
un mundo como tú lo has hecho, me
atrevería a todo y más, si como
tú pudiera ser.

FIODOR
Si yo pudiera inventar magia
superior a ellos/ Oh, Rosa, no soy
especial/ Más valiente eres tú.

AMBOS
Si juntos podemos crear esta ciudad
sería hermosa/ Si juntos podemos
crecer, nadie nos podrá vencer/
Construir, no más fronteras/
Inventar, tanto que hacer.

ROSA
A luchar.

FIODOR
Con valentía a crear.

ROSA
También creer.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

57.

AMBOS

Tú y yo, todo podemos/ Yo lo sé, y
tú también/ Magia es, lo que nos
sobra/ Nadie nos/ va a
de-te-ner...

Rosa se separa.

FIODOR

No, ya va, debo pensarlo bien...

Fin de la canción.

Rosa abre la puerta y sale. Fiodor asiente y se queda parado en su laboratorio.

CORTE A:

SEC 29. INT. CASA DE FEDOR/COCINA. DÍA.

Rosa se encuentra amasando una mezcla en un tazón. Fidencio, quien lleva un delantal, la observa detenidamente.

ROSA

Échale un poco más de agua.

FIDENCIO

Aquí está.

Fidencio toma una jarra y vierte agua sobre la mezcla. Rosa sigue amasando, saca una porción de masa, la vuelve una bolita con sus manos, la aplasta y coloca la arepa en un sartén. Fiodor toma una libreta y anota el procedimiento.

ROSA

Ahora hay que esperar unos minutos.

Rosa voltea las arepas en el sartén y coloca algunas en otro tazón.

CORTE A:

Rosa y Fidencio están sentados en la mesa comiendo las arepas.

FIDENCIO
Esto es increíble.

ROSA
Sí. Mi hermano y yo las comíamos mucho.

Rosa baja la cara y deja la arepa en el plato.

FIDENCIO
¿Qué sucede, Rosabel?

ROSA
Lo extraño mucho. Si solo pudiera volver a verlo una vez más.

FIDENCIO
El Sr. Fiodor encontrará la manera de que pueda volver.

ROSA
No lo sé, Fidencio, el conflicto con sus hermanos lo tiene muy preocupado... Creo que se olvidó de mí.

FIDENCIO
Fiodor jamás dejaría un asunto así sin resolver. Ya verá que muy pronto estará con su hermano comiendo deliciosas arepas.

Rosa sonríe.

ROSA
Fiodor no quiere que lo ayude. No sé por qué no ha salido del laboratorio en todo el día, ni siquiera para comer.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

59.

FIDENCIO

Tal vez esté trabajando en su
regreso a casa...

ROSA

Espero que lo haya recordado...

CORTE A:

SEC 31. INT. CASA DE FIODOR/COCINA. DÍA.

Fiodor baja las escaleras rápidamente y se detiene. Carga varios papeles enrollados, unos artefactos metálicos que le salen de los bolsillos y unos lentes que le cubren gran parte de su cara.

FIODOR

Estoy listo. Iré... hoy.

ROSA

(alegre)

¡Fiodor! Estoy muy contenta de que
hayas decidido ir. Creo que esto va
a ser muy bueno para todos. ¿No lo
crees Fid?

Fidencio se levanta de su asiento y asiente con la
cabeza.

FIDENCIO

¿Necesita algo, Sr? Se necesita
prudencia y calma para poder
enfrentar los obstáculos en el
camino hacia sus hermanos.

FIODOR

(nervioso)

Estoy bien. Tengo todo lo que
necesito.

(CONTINUACIÓN)

ROSA

¡Muy bien! Espera que buscaré mis cosas.

Rosa se levanta rápidamente de la silla y se dirige hacia las escaleras.

FIODOR

¡Espera! ¿A dónde vas? Está muy claro que iré solo.

ROSA

No puedes ir solo, necesitas ayuda.

FIODOR

No irás conmigo, es muy peligroso.

ROSA

Y si algo te sucediera, ¿quién te ayudaría?

FIODOR

Nada me va a pasar. Voy bien equipado. De todas maneras, ¿cómo me ayudarías tú?

Rosa se queda inmóvil observando a Fiodor. Baja la cabeza.

FIODOR (CONT)

Necesito estar solo, concentrado. Yo soy el único que podría resolver algún conflicto si se presentara...

ROSA

Pensé que iríamos juntos, podría ser tu mano derecha.

FIODOR

Rosa, no insistas. No irás.

(CONTINUACIÓN)

ROSA

¿De verdad no crees que...

FIODOR

¡Rosa, basta!

Todos se quedan en silencio inmóviles.

FIDENCIO

Creo que debería calmarse...

FIODOR

No, Fidencio, he dicho que iré solo. Nadie me puede ayudar, es evidente.

ROSA

Solo tratábamos...

FIODOR

(interrumpiéndola)

¡Basta! ¿No entiendes que no quiero que me acompañes? Eres un estorbo, no sabes nada, solo serías una carga más con la que tendría que lidiar. Eres un fastidio y solo eres un problema más desde el día que llegaste.

Rosa se queda paralizada y se le aguan los ojos. Corre por las escaleras hacia su cuarto.

FIDENCIO

¿Cómo pudo hacer eso?

FIODOR

Era la única manera. Si no estoy aquí después de la madrugada, encárgate de mis cosas, por favor.

FIDENCIO

Sr. No debió ser tan duro.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

62.

Fiodor respira profundo.

FIODOR

Nos vemos... espero. Gracias por
todo, Fid.

Fiodor le sonr e y sale de la casa. Rosa baja las
escaleras a gran velocidad con algunos aparatos
met licos en las manos.

ROSA

(llorando)

No puedo quedarme m s.

FIDENCIO

 A d nde va?

ROSA

Tratar  de regresar a casa. De
alguna manera encontrar  el camino.

Rosa busca un saco y mete los objetos ah .

FIDENCIO

Se perder  de nuevo en el bosque.

ROSA

Si solo he sido un estorbo y un
problema, no veo ning n motivo para
seguir aqu .

FIDENCIO

Fiodor no quiso decir lo que le
dijo.

ROSA

No lo s , son  bastante convincente
para m . No te preocupes, Fid, no
es la primera vez que paso por
esto. Adi s.

Rosa abraza a Fidencio y sale de la casa.

CORTE A:

SEC 32. EXT. BOSQUE. DÍA.

63.

Rosa entra al bosque corriendo y llorando. Sigue el camino por donde vino, pero se detiene al ver muchos otros caminos. Elige el del medio y corre. Se tropieza con unas piedras, cae al suelo, suelta un grito de dolor, se levanta y camina.

CORTE A:

SEC 33. EXT. MONTAÑA. DÍA.

Fiodor se encuentra subiendo una gran montaña oscura y empinada. Coloca los pies y las manos en las rocas lentamente. Lanza hacia arriba un artefacto de metal que se engancha en la roca más alta y deja caer una cuerda. Fiodor la agarra y escala la montaña. Mira hacia abajo, al vacío, cierra los ojos y respira profundo. Sigue subiendo. La luz del día desciende. Llega hasta la cima de la montaña y observa un gran palacio hecho de rocas y otras piedras. Fiodor se seca el sudor con la manga de su camisa y guarda el artefacto de metal. Fiodor respira y camina muy erguido hacia el palacio.

CORTE A:

SEC 34. INT. OFICINA. NOCHE.

Manuel se encuentra sentado con el teléfono en la oreja. En la oficina, la gente está reunida en grupos. Uno, es el de los creativos que se encuentran en una esquina; otros hablan por teléfono.

Inicio de la CANCIÓN 5: HOY LA VAMOS A ENCONTRAR

El grupo de creativos corre hacia Manuel y lo rodea. Todos cantan.

CREATIVO 1

Manuel, ya la conseguimos...

MANUEL

¿La consiguieron? ¿dónde?

(CONTINUACIÓN)

CREATIVO 2

La melodía perfecta, la tenemos,
Manuel/ "Si un buen futuro quieres
tener, Debes votar por Manuel".

Manuel se levanta con las manos en la cabeza.

MANUEL

No tiene sentido.

CREATIVO 2

El slogan ya lo habías aprobado,
¿qué parece la música?

MANUEL

(triste)

Esto está mal.

CREATIVO 1

Ok. Bueno, habrá que pensar en
Otra/ De verdad, ¿no te gusta?

MANUEL

(siguiendo la música del
jingle. Ensimismado)

Está claro lo que debo hacer debo
buscarla yo mismo/ (abriendo la
atención a los demás) Qué sentido
tiene esperar debo salir a buscar
¿dónde estará? ¿dónde empezar? /Yo
no lo sé, pero algo hay que hacer/
Solo no lo voy a lograr debo
pedirles ayuda/ Por Rosabel es por
su bien debemos buscarla juntos y
ya/ (haciendo las preguntas a sus
compañeros. Ellos se quedan con la
boca abierta y no terminan de
responder. Manuel sigue
preguntando) ¿Qué importa la
campaña si la familia no está?/ ¿Qué
valor tendría ganar si a mi hermana

(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

MANUEL (cont'd)

perdiera?/ ¿Qué sentido tiene pelear
si no por la gente que amo?/ ¿no es
vacío el trabajar sin mi familia a
mi lado?/ Está claro lo que hay que
hacer/ Hay que salir a buscarla
todos unidos esa es la causa a Rosa
hay que encontrar a Rosa hay que
encontrar.

Todos se ponen de pie. Otros se paran encima de las
sillas.

TODOS

Está claro lo que hay que hacer/
Hay que salir a buscarla todos
unidos es nuestra causa a Rosa hay
que encontrar.

MANUEL

Gracias amigos, los necesito/ No sé
cómo agradecer/ Gracias a todos Es
un orgullo tantos amigos tener.

TODOS

(menos Manuel)

No hace falta decirlo/ Manuel
salgamos ya a buscarla/ todos unidos
en nuestra causa que la vamos a
encontrar.

Todos se dirigen hacia la puerta. Algunos con papeles en
su mano.

TODOS (CONT)

(menos Manuel)

Ya no hay tiempo que perder
Salgamos/ ya a buscarla todos unidos
en nuestra causa/ hoy la vamos a
encontrar/ hoy la vamos a encontrar/
hoy la vamos a encontrar.

Fin de la canción.

CORTE A:

SEC 35. EXT. BOSQUE. NOCHE.

66.

Rosa se encuentra muy sucia de tierra mientras corre por el bosque. Se escuchan sonidos de los animales. Rosa se detiene, mira a su alrededor, se sienta en una roca y se cubre su cara con las manos.

ROSA

Otra vez no. Huir de nuevo...

Rosa toma aire para llorar; pero se detiene.

ROSA (CONT)

No, ya no más. Estoy cansada de ser objeto de humillaciones. ¿Creen que tienen el derecho? (se levanta)
Claro que no. Yo no merezco ser discriminada y maltratada por los demás. No sé si lo merezco o no, pero ya no quiero más de eso en mi vida. Hasta hoy, Rosabel.

Rosabel sonríe y abraza la bolsa con los artículos de metal. La observa y abre. Saca el objeto que compró con Fiodor en el mercado. Rosabel lo mira fijamente y lo guarda. Apoya la bolsa en su espalda, mira hacia el bosque y voltea la mirada hacia el camino de Rusego. Respira profundo y corre hacia la ciudad.

CORTE A:

SEC 36. EXT. PALACIO. NOCHE.

Fiodor llega a la puerta y pone su mano en puño para golpearla. La puerta se abre sola. Fiodor abre sus ojos extrañado y entra lentamente. Hay una gran sala oscura. Fiodor camina despacio y observa los objetos empolvados.

FIODOR

¿Hola? ¿Hay alguien? Soy Fiodor. He venido a hablar con ustedes.

Las puertas del palacio se cierran bruscamente y Fiodor suelta un grito de susto.

CORTE A:

SEC 37. INT. CASA DE FIODOR. NOCHE.

67.

Rosa abre la puerta de un golpe y observa que todas las luces de la casa están apagadas.

ROSA
¿Fidencio?

La casa está silenciosa. Rosa sube las escaleras corriendo y entra en el laboratorio de Fiodor.

CORTE A:

SEC 38. INT. CASA DE FIODOR/LABORATORIO. NOCHE.

Rosa deja su bolsa en el suelo y corre hacia el escritorio de Fiodor. Abre unos libros que se encuentran encima y los lee. Rápidamente toma otro y pasa las hojas. Abre las gavetas y revisa los estantes. Encuentra una gran caja en el fondo del laboratorio, hala la tapa; pero está muy dura, la hala con las dos manos y se abre. Rosa toma una pócima brillante sonriente y corre hacia afuera del laboratorio.

CORTE A:

SEC 39. EXT. PLAZA. NOCHE.

El lugar está lleno de personas que hablan en grupos. Rosa corre entre la multitud.

ROSA
¡Fidencio!

Rosa observa a Fidencio hablando con un grupo de individuos. Rosa corre y lo abraza.

ROSA
¿Qué sucede?

FIDENCIO
La gente está asustada ya que se escuchan estruendos en la montaña.
Nadie sabe lo que sucede.

(CONTINUACIÓN)

ROSA

¿Cómo llego hasta allá?

FIDENCIO

Para llegar al palacio de la montaña subir hasta la cima por allá (le indica con el índice).

ROSA

Lo haré. Nos vemos pronto, Fid. Gracias.

FIDENCIO

Rosabel, trata de que no te vean. Si sucede algo, regresa. No te quedes y, mucho menos, no te enfrentes a ellos.

Rosa asiente con la cabeza y corre a la montaña.

CORTE A:

SEC 40. EXT. MONTAÑA. NOCHE.

Rosa escala por las grandes rocas. Camina por un camino pequeño más liso. Coloca el pie en una roca y se resbala. Se sostiene con sus manos y se impulsa hacia arriba. Rosa llega a la cima y observa el castillo. Se aproxima hacia él escondiéndose detrás de unas grandes rocas.

CORTE A:

SEC 41. EXT. PALACIO. NOCHE.

En una fosa que bordea al castillo se encuentran Cores merodeando. Rosa escala unas rocas que bordean el palacio y se desplaza lentamente hacia un salón que tiene las luces encendidas. Rosa se asoma por una ventana y observa a FAUSTO (30), AURA (23) y AREGNTA (23) desplazándose en forma circular, riendo y agitando sus brazos hacia el centro. Rosa permanece en silencio oculta detrás de la roca.

(CONTINUACIÓN)

Inicio de la CANCIÓN 6: EN EL NOMBRE DE LA MAGIA

Aura, Argenta y Fausto comienzan a cantar.

AURA

Sint mihi dei.

ARGENTA

Faustus propitii.

FAUSTO

Dioses propicios a Fausto.

ARGENTA

ignei, areii, aquatici spiritus.

FAUSTO

Almas del aire, la tierra y el mar.

ARGENTA

Salvete.

FAUSTO

¡Salve! Los llamo.

ARGENTA

Propitiamus vos.

AURA

In nomine Magii.

FAUSTO

En nombre de la Magia.

AURA

Ut appareat.

ARGENTA

Hic et nunc.

FAUSTO

Quiero que aparezcan ya. Finalmente
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

FAUSTO (cont'd)

has venido. Solo has llegado hasta aquí. Lejos del cerco, de la vieja magia. Que te protegía de mí. Hermano, ha llegado el momento Que nuestro padre temió todo termina todo se acaba el cerco romperé hoy tantos años en tu busca necesitaba de ti finalmente hoy mi reino será para mí. No existe cualidad alguna que pueda huir de mi poder todas las almas todos sus sueños estarán a mi merced todas las almas todos sus sueños...

Fin de la canción.

El trio abre el círculo y Fiodor queda inmóvil, agachado, en el centro con los ojos oscuros. Rosa se tapa la boca con las manos.

AURA

Parece que no estamos solos.

Rosa corre alejándose del palacio.

Fausto hace un movimiento con sus manos y Rosa se eleva por los aires, pasa por la ventana y se queda de pie en el salón.

CORTE A:

SEC 42. INT. PALACIO/SALÓN. NOCHE.

El salón es muy grande y lleno de metales y vidrios. Rosa corre hacia Fiodor y lo abraza fuertemente, él se queda inmóvil.

ROSA

¡Fiodor! ¡Respóndeme!

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

71.

Rosa lo abraza, le toca el rostro y las manos. Las lágrimas comienzan a salir de los ojos de Rosabel.

ROSA (CONT)

¿Cómo pudieron hacerlo? ¡Él es su hermano!

Rosa lo abraza fuertemente. Fausto hace un movimiento con sus manos y separa a Rosa de Fiodor. Los hechiceros se ríen. Rosa arquea sus cejas decidida a salvar a Fiodor y corre a gran velocidad hacia él. Saca de su bolsillo la poción, la destapa y le se la da de beber a Fiodor. Fausto hace un movimiento con su mano y la poción sale de las manos de Rosa y cae en el suelo. Una gota se derrama entre los labios de Fiodor. Rosa sostiene la cabeza de Fiodor y lo observa fijamente. Él continúa en su estado petrificado. Los hechiceros se ríen.

FAUSTO

¿De verdad creíste que lo podías salvar?

AURA

Él no tiene poderes, niña.

ARGENTA

Y, ahora, tenemos su creatividad.

FAUSTO

Viniste hasta acá para nada. Ahora ya no tienes hogar ni amigo...

AURA

¿Qué te hizo pensar que podías ayudarlo?

ARGENTA

Eres gorda y fea.

AURA

No tienes amigos.

(CONTINUACIÓN)

ARGENTA

No sabes cantar ni bailar.

AURA

Ni eres especial...

Los tres hermanos la rodean, ella abraza a Fiodor protegiéndolo. Rosa se levanta y se coloca frente a Fiodor.

ROSA

Tal vez sea fea, gorda, quizá no tenga amigos ni sea especial. Por eso no me hay nada que me puedan quitar. Esto es lo que soy y es verdadero.

Los hechiceros arquean sus cejas extrañados.

AURA

Me las pagarás...

Aura extiende sus brazos y los artículos de metal comienzan a volar rápidamente por el salón. Argenta sube sus manos y la tierra comienza a temblar.

ROSA

(interrumpiéndolo)

Además, lo único que son es una farsa. Se han construido una imagen a partir del talento de otros. Ustedes, (hacia las gemelas) no poseen ninguna belleza...

Argenta arquea sus cejas triste y se abraza a sí misma. De su cabeza emerge una estela brillante y sale con gran velocidad a través de la ventana. Todos la observan.

CORTE A:

SEC 43. EXT. PALACIO. NOCHE.

73.

La estela brillante vuela por el castillo y se dirige a la fosa de los Cores. Se detiene frente a uno y entra por su boca. El Cor se cae al suelo lentamente y se transforma en una MUJER (40). Ella se levanta del suelo, se observa sus manos y piernas, ríe, mira a su alrededor, pega un gritito y escala fuera de la fosa.

CORTE A:

SEC 44. INT. PALACIO/SALÓN. NOCHE.

Aura deja caer los objetos de metal.

ARGENTA

¿Qué fue eso?

Todos miran a Argenta con los ojos bien abiertos, sorprendidos. La voz de Argenta ahora suena más grave.

ARGENTA

(desesperada)

¡Es mi voz! ¡Ya no suena armoniosa!

AURA

Es tu voz... original. Parece que la niña tiene algo de inteligencia; pero, podremos quitársela...

Rosa da un paso adelante.

ROSA

Actúan con maldad y egoísmo. Ustedes no tienen una voz melodiosa ni saben tocar instrumentos...

Más estelas comienzan a brotar de Argenta y su cabello cambia de color a negro. Aura baja su cabeza, sale otra estela y le cambia su rostro. Tres estelas salen de Fausto y le cambia su postura corporal a una más encorvada y pequeña.

(CONTINUACIÓN)

ROSA (CONT)

Ustedes no saben nada, ni tienen esas habilidades especiales, eso es robado...

AURA

Detente, no sabes lo que haces.

ROSA

Pueden devolver lo robado. También hay bondad dentro de ustedes.

FAUSTO

¿Crees que puedes conmigo?

ROSA

Fausto, en ti hay más que crueldad, esto no tiene que ser así...

Fausto se observa las manos y hace un movimiento hacia Rosa. Ella se va paralizándose y se va tumbando al suelo lentamente. Fausto cojea y corre hacia la puerta.

FAUSTO

Qué inútil eres.

Rosa levanta su cara lentamente con mucho esfuerzo.

ROSA

(a Fausto)

Y tú... ¡No eres el verdadero rey!

Una gran estela emerge de la cabeza de Fausto, vuela hacia Fiodor y entra por su boca. Fausto cae en el suelo. Fiodor abre los ojos y tose. Rosa se voltea a verlo, gatea hacia él lentamente y se abrazan fuertemente.

FIODOR

(sonriendo)

Rosa... ¿Cómo?

Rosa llora de felicidad.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

75.

ROSA

Todo está bien.

Fiodor se pone de pie rápidamente y camina hacia sus hermanos con pasos muy fuertes. Fausto, Argenta y Aura se encuentran encorvados en el suelo sollozando.

FIODOR

(severo)

No existe perdón alguno para ustedes. Nunca. Ahora son viejos, feos, inútiles, sin talento, no sirven para nada... No son reyes.

ROSA

Fiodor, basta. Estás siendo como ellos...

Fiodor se voltea hacia ella. Rosa se levanta y se coloca a su lado.

ROSA (CONT)

Estoy segura de que hay más en ellos que crueldad e inutilidad.

AURA

Fiodor, lo lamento mucho.

ARGENTA

No sabíamos que era tan fuerte.

FAUSTO

La chica tiene razón... No somos los verdaderos reyes.

Rosa y Fiodor se ven y sonríen.

CORTE A:

SEC 45. EXT. PLAZA. DÍA.

La plaza está llena de gente reunida en grupos. Fiodor,

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

76.

Rosa, Fausto, Argenta y Aura entran al pueblo. Se escucha un sonido de terror. Fidencio sale entre la gente y se queda parado al lado de Fiodor.

PERSONA 1

¡Sáquenlos a esos tres de aquí!

Se escuchan abucheos y la gente les tira cosas a los hermanos.

PERSONA 2

¡Son crueles! ¡Agárrenlos!

FIODOR

¡Silencio! Conozcan a Fausto, Argenta y Aura. Ellos reinaban Rusego. No lo hicieron de la manera correcta y ahora todos estamos actuando de la misma manera. Ellos están arrepentidos y merecen una segunda oportunidad.

Se escuchan abucheos.

FIODOR (CONT)

Les buscaremos el lugar apropiado para que todos podamos convivir. Debemos actuar con madurez y sabiduría, pensar en el perdón. Sabemos que ellos no actuarán de la misma manera nunca más. Por eso, comenzarán una nueva vida.

PERSONA 3

¿Cómo sabemos que no lo harán de nuevo?

FAUSTO

Ciudadanos, he reinado Rusego desde hace muchos años y, les pido perdón, aunque no me lo merezca. Gracias a Fiodor y a Rosa me he

(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

FAUSTO (cont'd)

dado cuenta de muchas cosas y les prometo que no volverá a suceder. El daño causado difícilmente se borraré; pero puedo asegurarles que si nos aceptan en su ciudad, todos viviremos de manera pacífica y armoniosa donde vendrán momentos felices y llenos de alegría para todos.

FIODOR

Démosle una segunda oportunidad y aceptémoslos en nuestra ciudad. Vivirán en mi casa y juntos descubriremos las habilidades especiales y únicas de mis hermanos.

Se escuchan gritos de sorpresa entre el público. Hay silencio. Un NIÑO (7) se acerca a Fausto y lo mira fijamente. Las personas miran con sus ojos bien abiertos. Fausto mira hacia los lados, observa al niño y le ofrece la mano. El niño lo abraza. Todos aplauden. Rosa y Fiodor se abrazan. Las personas los cargan y aplauden.

Inicio de la CANCIÓN 6: BIENVENIDOS A RUSEGO (REPRISE)

Todos cantan menos Rosa y Fiodor.

TODOS

(menos Rosa y Fiodor)

Son los héroes/ han llegado sean
Bienvenidos/ Increíble/ lo han
logrado nuestra libertad/ Endeudados
les estamos y agradecidos/ No nos
cabe en el alma la felicidad/
Salgan todos no hay peligro hay que
Festejarlo/ Nuestros héroes
regresaron y tenemos rey/ Fiodor
vuelve con amigos que habíamos

(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

78.

TODOS (cont'd)
perdido/ Finalmente qué felices hoy
podremos ser/
Bienvenidos a Rusego un gran lugar
para vivir/ Lleno de riquezas y
alegría sin fin.

Fin de la canción.

Las personas bajan a Rosa y Fiodor. Él le sube la cabeza a ella tomándola por el mentón.

FIODOR
Además de lista, eres muy bella.

Rosa baja la cabeza apenada.

ROSA
No, yo soy fea.

FIODOR
¿Fea según quién?

Rosa lo mira con sus ojos bien abiertos. Se abrazan.
Rosa baja su cabeza triste.

FIODOR (CONT)
¿Qué sucede, Rosa?

ROSA
Es que recordé a mi hermano, si
solo pudiera verlo.

FIODOR
Ven.

Rosa y Fiodor caminan hacia su casa.

CORTE A:

SEC 46. INT. CASA DE FEDOR/LABORATORIO. DÍA.

Rosa y Fiodor caminan hacia el escritorio. Fiodor va hacia el fondo y mueve unos libros.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

79.

FIODOR

Toma, es para ti.

Fiodor le coloca en su mano un artefacto metálico con forma de brújula.

FIODOR (CONT)

Esto te llevará a casa. No tomes ningún desvío y no hagas ninguna pausa.

Rosa sonríe.

ROSA

Muchas gracias, Fiodor.

FIODOR

Gracias a ti. Siempre serás conocida como una heroína que nos salvó a todos.

ROSA

Juntos nos salvamos.

FIODOR

Ya es hora.

Rosa asiente.

CORTE A:

SEC 47. EXT. ENTRADA DEL BOSQUE. DÍA.

Rosa y Fiodor corren tomados de la mano hasta la entrada del bosque. Rosa abre la brújula, abraza fuertemente a Fiodor.

FIODOR

Hasta pronto.

Rosa corre hacia el bosque.

CORTE A:

Rosa sale del bosque, mira hacia atrás y se lleva las manos a la cabeza. Observa la brújula y la guarda en su bolsillo. Se escuchan las voces de niños jugando en el patio. Rosa camina hacia el patio. Los alumnos se quedan viéndola y algunos gritan de sorpresa. Se escuchan murmullos.

ALUMNO 1

¿Rosa?

ALUMNO 2

¿Dónde estaba?

Beto y Eduardo se encuentra golpeando a un CHICO (10).

ROSA

Beto, deja a ese chico.

Beto para la golpiza y sube la cabeza para observarla.

BETO

Vaya, vaya, la niña desaparecida.
¿Dónde estabas? ¿En la tienda de
pegamento? ¿Te gusta comértelo?

Eduardo se ríe.

ROSA

Basta. ¿Quién te crees?

Beto y Eduardo se detienen.

ROSA (CONT)

¿Crees que tienes el poder de
destruir y humillar a las personas?
Déjame decirte que solo estás
demostrando lo inútil e incapaz que
eres de tener una relación normal
con otra persona. Madura.

Beto y Eduardo se quedan paralizados con las bocas abiertas. Rosa mira a Eduardo con ojos entreabiertos.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

81.

Ella respira profundo y sigue caminando hacia la salida con su cabeza alta. Todos los demás alumnos se encuentran inmóviles observándola.

CORTE A:

SEC 49. INT. CASA DE ROSA. DÍA.

Rosa entra corriendo por la puerta.

ROSA

¡Hermano! ¡Hermano, ya estoy aquí!
¿Manuel?

Rosa revisa el cuarto y la cocina. Saca de su bolsillo la brújula y la abre.

ROSA (CONT)

¿Dónde está Manuel?

La brújula apunta hacia el norte. Rosa sale de la puerta corriendo.

CORTE A:

SEC 50. EXT. CALLES DE CARACAS. DÍA.

Rosabel corre por la acera de las calles a una gran velocidad.

CORTE A:

SEC 51. EXT. PLAZA DE CARACAS. DÍA.

La plaza está llena de gente. Hay una gran tarima en el centro. Rosa guarda la brújula en su bolsillo, camina entre la multitud hasta que llega a las escaleras que suben hacia la tarima. Observa a su hermano, quien se encuentra en el fondo de la tarima hablando con un grupo de señores.

(CONTINUACIÓN)

MANUEL

(a los señores)

Disculpen, no puedo continuar con esto. No tengo chance de ganar. Voy a anunciar mi renuncia...

Algunos señores se colocan las manos en la cabeza, otros caminan en círculos. Rosa sube las manos de emoción y comienza a saltar.

ROSA

¡Manuel! ¡Manuel!

Rosa trata de subir las escaleras; pero un GUARDIA (40) le muestra su mano deteniéndola.

GUARDIA

No puede subir, señorita.

ROSA

Señor, es mi hermano. Tengo que decirle que estoy aquí, me está buscando.

GUARDIA

Lo siento, espere para confirmar la información.

Rosa observa que Manuel se dirige hacia el micrófono que se encuentra cerca del borde de la tarima. Rosa camina entre la gente y trata de llegar donde está su hermano.

MANUEL

Buenas tardes a todos...

Se escuchan muchos aplausos y vítores. Rosa llega al pie de la tarima donde se encuentra Manuel y agita sus manos violentamente.

ROSA

¡Manuel! ¡Soy Rosa y estoy aquí!
¡Manuel!

(CONTINUACIÓN)

Manuel gira su cabeza hacia los lados, desvía su mirada hacia el pie de la tarima, se agacha, estira su brazo y sube a Rosa hacia la tarima. Se abrazan fuertemente.

MANUEL

¡Rosa!

ROSA

Hermano.

Se escucha un fuerte aplauso y vítores en la audiencia. Todos saltan de alegría. Manuel observa a Rosa con su boca abierta impresionado.

ROSA

Manuel, no renuncies, por favor.

MANUEL

No hay otra opción.

ROSA

Claro que sí. Aquí estoy y estoy dispuesta a darte todo mi apoyo. Por favor, confía en mí.

Manuel la mira a los ojos y baja su cabeza.

ROSA (CONT)

Manuel, eres una persona con muchas habilidades y talento. No dejes que nadie te haga dudar. Nunca. Ahora debes ser fuerte y enfrentarte a este gran reto. Tú y yo sabemos que sí puedes y que esto no es más grande que tú.

Manuel la abraza fuertemente y se aproxima al micrófono.

MANUEL

Buenas tardes a todos, hoy quisiera decirles ¡que vamos rumbo a las elecciones municipales!

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

84.

Se escuchan aplausos y vítores por todos lados. Rosa pega un salto de alegría y corre a abrazar a Manuel. Se abrazan. Rosa sostiene en su mano la brújula. Ríe.

FADE OUT

7. DESARROLLO DE PERSONAJES

Conocer quiénes son los personajes que conformarán un guión, antes de escribirlo, es imprescindible para la creación del guión mismo. El perfil de los personajes: físico, psicológico y socioeconómico permiten determinar cómo se comportará el personaje frente a ciertas situaciones, cuál será su manera de proceder a lo largo de la historia y por qué toma ciertas decisiones y no otras.

Este perfil de los personajes es importante realizarlo por lo menos a los personajes más relevantes de la historia, ya que son ellos los que decidirán el curso de la misma, y son a quienes el espectador debe conocer mejor.

Los personajes más relevantes en Rosabel y el Mundo Mágico son:

Rosabel: Heroína

Malka: Mejor amiga de Rosabel

Dany: Mejor amigo de Rosabel.

Manuel: Hermano de Rosabel.

Fiodor: Noble de la ciudad de Rusego.

Ulula: Guardiana de la ciudad de Rusego.

Fidencio: Mayordomo de Fiodor.

Fausto: Hermano mayor de Fiodor.

Aura: Hermana de Fiodor.

Argenta: Hermana de Fiodor.

Beto: Compañero de clase de Rosabel.

7.1 Rosabel

Físico

Rosabel es una niña de trece años de estatura mediana, en pleno desarrollo. Es de piel tostada y cabello largo marrón oscuro. Rosabel tiene todavía el cuerpo de una niña, tiene la nariz pequeña en comparación con el resto de su rostro y los dientes caninos superiores un poco prominentes. Sus ojos son de color marrón claro y tienen forma alargada hacia los extremos.

Sicológico

Rosabel es una muchacha introvertida, le cuesta expresar en público sus ideas y no le gusta ser notada entre la gente. Rosabel se siente un poco avergonzada de su apariencia, está en la edad en donde la mayoría de sus compañeras se han desarrollado de manera que parecen más adultas, eso dificulta que ella se relacione con otros chicos de su edad.

Leer curiosidades e investigar sobre misterios del universo son los pasatiempos favoritos de Rosabel. Ella pasa mucho tiempo en su casa con su hermano Manuel y le gusta ayudarlo en sus campañas políticas, así como realizar actividades para mejorar la ciudad. En el colegio, Rosabel es parte del taller de arte y es muy talentosa.

Rosabel pasa tiempo en el colegio con su mejor amiga Malka y su amigo Dany, ellos tres se juntan para hacer las actividades de clases, y se cuidan el uno al otro cuando alguien los molesta en. Rosabel, junto con

Malka y Dany son acosados por un grupo de estudiantes de la clase, ellos tres son vistos como inofensivos y tontos y, como no suelen defenderse ante los abusos, son aún más molestados.

En parte, Rosabel es acosada por su apariencia infantil y por las actividades atípicas que le gusta realizar. Ante estos abusos, Rosabel toma una postura evasiva y suele no comentar nada al respecto; los únicos que conocen lo que realmente sucede en el colegio son sus dos mejores amigos, quienes siempre están cerca para apoyarla.

Socioeconómico

Rosabel y su hermano Manuel, pertenecen a la clase media baja de su ciudad. Ambos perdieron a sus padres durante un terremoto que ocurrió en la ciudad hace siete años, por lo que Manuel, quien tiene ahora veintiséis, ha tenido que trabajar muy duro para mantenerse a él y a su hermana menor.

Manuel se dedicó a reparar autos y artefactos eléctricos, mientras Rosabel termina de estudiar. Algunos fines de semana, Manuel y Rosabel se disponen a recoger cierta chatarra de la ciudad y la llevan a un depósito en donde son remunerados por realizar ese trabajo.

7.2 Manuel

Físico

Manuel, el hermano mayor de Rosabel, es un hombre atractivo de veintiséis años, alto y fuerte. De piel tostada y ojos color marrón oscuro, suele llevar su cabello rizado muy corto. Los rasgos de Manuel son negroides y atractivos, es una persona que con su apariencia inspira mucha confianza y seguridad.

Sicológico

Manuel es un hombre seguro de sí mismo. Es un muchacho de fuertes convicciones a quien no le molesta que lo descalifiquen por quien es. Él se esfuerza mucho por mejorar la ciudad en la que vive con su hermana Rosabel, para lo cual hace campañas en contra del gobierno corrupto que domina su país y se ha postulado varias veces como alcalde de su localidad así como dedica sus tiempos libres a limpiar y preocuparse por la seguridad de su comunidad.

Socioeconómico

Manuel y su hermana Rosabel son de clase media baja, Manuel trabaja como mecánico todos los días de la semana para mantener la casa, y a Rosabel, en las mejores condiciones posibles; sin embargo, aunque no viven en una situación muy holgada, tienen lo necesario para vivir bien.

7.3 Malka

Físico

Malka, la mejor amiga de Rosabel, es una niña de trece años de familia judía. Ella tiene la piel muy blanca y el cabello largo marrón muy oscuro. Sus rasgos son prominentes: Tiene las cejas gruesas y oscuras, los ojos oscuros también, grandes. La nariz de Malka es larga y respingada, y tiene la boca muy pequeña. Malka es alta, delgada, y usa lentes gruesos para mirar de cerca.

Sicológico

Malka viene de una familia judía muy tradicional y religiosa. Es una chica muy arraigada a los valores de la familia y a la tradición. Busca siempre hacer el bien, aunque no sabe como imponerse.

Malka es tímida y muy intelectual, le encanta la naturaleza y pasa gran parte del día leyendo sobre biología marina; en su familia eso no está muy bien visto, su padres, quienes son muy severos, quieren que ella estudie derecho, por lo que ella se retrae y oculta su fascinación por las especies marinas.

En clase, Malka es de las niñas más inteligentes, lo cual resulta impertinente para un grupo del salón que opta por molestarla por leer tanto y responder siempre en clase. Ante esta reacción de sus compañeros Malka no sabe cómo reaccionar y tiende a quedarse callada y no comentar nada ni siquiera en su casa, en dónde se espera que ella sea líder.

Socioeconómico

Malka viene de una familia trabajadora y adinerada que ha vivido en el centro de la ciudad desde hace muchas generaciones.

7.4 Dany

Físico

Dany es un muchacho de doce años, es un chico bajo y con sobrepeso, de descendencia asiática. Tiene el cabello negro liso y corto, los ojos pequeños y achinados la nariz pequeña y muchas pecas en todo el rostro.

Sicológico

Dany, viene de una familia pequeña conformada por su madre, su padre y él. Su familia vino de china cuando él era un bebé y se asentaron en el centro de la ciudad en donde montaron un negocio de comida china. Dany es un niño soñador y sensible, le gusta escribir poemas y pintar mientras escucha música clásica, por esa razón tiene conflictos con sus padres quienes se preocupan por su personalidad poco fuerte y creativa. En vista de ello la madre de Dany suele cargarlo con mucho trabajo en la cocina para que pase más tiempo cocinando que escribiendo.

Dany habla con un acento extraño ya que sus padres se han negado a aprender el idioma nacional y le hablan todo el tiempo en chino, Dany solo habla castellano en su colegio y con sus amigos, por ello es fuertemente acosado en clase, le hacen bromas por su sobrepeso, por como habla y porque sus compañeros de clase lo ven demasiado afeminado, así como piensan que siempre huele a comida china.

Socioeconómico

Dany es un muchacho de clase media, trabaja con sus padres en las tardes en el restaurante y recibe una mesada por ello. Sus padres dedican su vida a ese restaurante, por lo que viven en la parte de atrás del mismo.

7.5 *Fiodor*

Físico

Fiodor es un chico de diecisiete años muy alto y delgado. Tiene el cabello castaño claro corto y liso, una nariz prominente cejas gruesas y ojos también grandes, tiene diastema en sus dientes delanteros.

Sicológico

Fiodor es el menor de cuatro hermanos y es quien siempre ha gobernado, por decisión de sus padres, Rusego. Es un chico inteligente y culto a quien le encantan las excentricidades, la diversión y todo lo que sea fuera de lo común. Fiodor promueve en Rusego la originalidad y la diferenciación entre sus habitantes, valora mucho los intentos por innovar, y es muy generoso y cercano con todos los habitantes de su ciudad.

Sin embargo, Fiodor es un joven solitario y sensible que se aburre rápido en su castillo, por lo que siempre está buscando experimentar cosas nuevas y aventurarse a lo desconocido.

Socioeconómico

Fiodor es un noble que habita en la ciudad de Rusego; una ciudad en la que cada habitante se dedica a lo que más le gusta hacer e individualmente cada familia cultiva y cosecha lo necesario para subsistir, y lo que sobra es vendido en el mercado de la ciudad.

La situación económica de Fiodor es cómoda y estable al ser él quien gobierna. Para Fiodor trabajan habitantes de Rusego, quienes le ofrendan comida, e insumos por ser el gobernador; y muchas veces Fiodor también lleva a cabo actividades de cosecha junto con su asistente y gran amigo Fidencio, cuya familia ha sido aliada de la familia de Fiodor por varias generaciones.

7.6 *Fidencio*

Físico

Fidencio es el mayordomo y confidente de Fiodor, es un señor de cincuenta años alto, esbelto y barrigón. Tiene la cara estirada y pellejada, similar a la de un Gran Danés. Suele ser una persona preocupada por lo que tiende a tener el ceño fruncido la mayoría del tiempo. Tiene grandes manos y no tiene casi cabello.

Sicológico

Fidencio es un hombre servicial y silencioso, le gusta mantenerse callado y siente que es el mejor siguiendo instrucciones. En su vida privada le encanta cantar ópera, actividad que a veces comparte con su amigo Fiodor únicamente, le gusta mucho la jardinería y la cocina.

Socioeconómico

Fidencio vive en el castillo de Fiodor, él se encarga mayormente de sembrar y cosechar lo que se produce en las fértiles tierras del castillo, los cocineros de la ciudad hacen maravillas con lo que se cosecha y de esa manera se alimentan en el castillo. Los demás recursos para subsistir se los ofrendan los habitantes de la ciudad, debido a que Fidencio es el asistente y mano derecha del gobernador.

7.7 *Sra. Ulula*

Físico

Ulula es una guardiana alta y fornida, en algunas partes de su cuerpo le crecen plumas, sus ojos son grandes como los de los búhos y se pueden

mover en todas las direcciones al igual que su cabeza, su nariz es aguileña. Sus brazos son dos enormes alas y lleva una larga túnica verde.

Sicológico

Ulula es una mujer sabia y que maneja la magia, tiene la capacidad de anticiparse a los escenarios y tiene un gran instinto maternal; sin embargo, su función es ser guardiana de Rusego, por lo que puede mostrarse muchas veces imponente y ruda cuando la situación lo amerita.

Socioeconómico

Ulula vive en el bosque, y al igual que los búhos se alimenta de insectos y animales pequeños.

7.8 Gemelas Aura y Argenta

Físico

Las gemelas Aura y Argenta son dos chicas de veintitrés años muy hermosas, altas y rubias. Tienen ojos grandes que cambian de color, y una expresión felina. Tienen la particularidad de que pueden controlar el agua y el metal: Argenta el metal y Aura el agua.

Sicológico

Aura:

Esta chica es escandalosa, excéntrica, dominante e impositiva. Es una mujer malcriada y ambiciosa. Su deseo más grande es el de tener belleza eterna.

A Aura le gusta sentirse poderosa a partir de disminuir a sus víctimas, tiene el poder de ver a primera vista las debilidades de las mismas y puede destruirlas a partir de verbalizar tales debilidades frente a ellas.

Argenta:

Esta gemela tiene ansias de gobernar Rusego, esto es su más grande ambición junto con tener siempre el don de la belleza. Esta chica es callada, y mediatruda, y es especialmente manipuladora, no tiene capacidad de sentir afecto por nadie, ni por sus propios hermanos y está dispuesta a hacer cualquier cosa para quitarle el gobierno a su hermano Fiodor.

Argenta tiene el poder de prácticamente quitarle el alma a sus víctimas a partir de recordarles sus errores y sus incapacidades.

Socioeconómico

Estas dos chicas viven de la riqueza que heredaron de sus padres, la cual derrochan en posesiones materiales, comprando en las ciudades de los alrededores ya que no pueden entrar a Rusego

7.9 Fausto

Físico

Fausto es el hermano mayor de Aura, Argenta y Fiodor. Tiene veinticinco años, es un hombre fuerte, alto, e imponente. Fausto tiene barba y las cejas pobladas y prominentes, una mirada agresiva y unos dientes fuertes y relumbrantes.

Sicológico

Fausto no es muy inteligente, le gusta hacer cosas que impliquen fuerza bruta, y las actividades que requieren pensar demasiado le aburren. Le gusta casar a los aldeanos de Rusego, a quienes convierte rápidamente en cores, quitándoles el alma bruscamente, susurrándoles al oído sus más terribles y oscuros pensamientos, los cuales los debilitan y los vuelven en cuerpos sin alma. A través de este procedimiento, Fausto y sus dos hermanas se vuelven más poderosos, ya que consumen el alma de otros seres vivos, y con ellas todas sus cualidades y virtudes.

Fausto quiere vengarse de Fiodor porque siente que Rusego debe pertenecerle a él por ser el mayor de los cuatro hermanos.

Socioeconómico

Al igual que sus hermanas Fausto vive lujosa y cómodamente a expensas del dinero de la herencia de sus padres.

7.10 *Beto*

Físico

Beto es un muchacho de catorce años, alto y fuerte. Tiene el cabello oscuro y un poco largo, su piel es blanca. Tiene rasgos prominentes: Nariz grande y redondeada en la punta, cejas pobladas ojos pequeños y dientes grandes.

Sicológico

Beto es el menor de cuatro hermanos, y en su casa es un chico sometido por sus hermanos mayores quienes se divierten acosándolo y sometiéndolo. Los padres de Beto trabajan mucho, por lo que él tiene que

arreglárselas solo en casa. Los hermanos de Beto lo sobornan para que haga las tareas de la casa y mantenga ocultos algunos secretos de sus hermanos mayores.

Beto, está muy confundido, no sabe qué cosas le gustan en realidad y se aburre con facilidad, por lo que en el colegio se recrea sometiendo a otros niños al igual que lo que le hacen sus hermanos mayores en casa. Someter a otros chicos lo hace sentirse fuerte e inteligente, y le sirve para descargar los descontentos que acumula en casa.

Socioeconómico

Beto pertenece a una familia de clase media alta. Sus padres trabajan en empresas importantes de la ciudad y, dado que no tienen mucho tiempo para dedicarles a sus hijos, los consienten con regalos grandes y costosos.

8. PRE-PRODUCCIÓN

8.1 *Propuesta visual. Justificación.*

8.1.1 *Propuesta de arte*

Partiendo de que Rosabel y el Mundo Mágico es una historia fantástica, se tomaron como referencia varios estilos estéticos para el diseño de la propuesta de arte. La estética más predominante en la creación de la propuesta de arte de Rosabel y el Mundo Mágico fue el *Steampunk*, un estilo nacido de la literatura de ciencia ficción, que mezcla la época Victoriana y las maquinarias de vapor con elementos futuristas.

La función del Steampunk en Rosabel y el Mundo Mágico, pretende recrear un universo que de la sensación de decadencia y descontrol, sobre todo en los escenarios que corresponden al mundo real de Rosabel: La ciudad, su casa, su colegio.

Rosabel y el Mundo Mágico es una historia que se desarrolla en Caracas en la época actual, por lo que la estética del Steampunk solo aplica para la estructura y organización de la ciudad, o mundo real de la historia, más no para los personajes que viven en ella, siendo estos sujetos que visten como lo haría cualquier individuo en la actualidad.

En la ciudad de Rosabel y el Mundo Mágico predominan los colores rojos, que pretenden aludir al gobierno que rige la ciudad. Así mismo en la ciudad es visible la presencia de un gran caballo rojo que igualmente busca ser un recordatorio del gobierno venezolano que lidera la ciudad.

Las industrias grandes que funcionan con vapor ocupan casi todo el paisaje de la ciudad de Rosabel, al igual que las casas con estructuras complicadas y dispuestas de manera amontonada que quieren denotar el colapso y desorden de la ciudad.

En contraste, la ciudad fantástica de Rosabel y el mundo Mágico, Rusego, se planteó como un lugar agradable y divertido. Rusego está cargado de color, la mayoría de ellos vivos y pasteles que se conjugan armónicamente para generar un clima de creatividad y belleza. En este escenario, la estética varía no solo en cuanto a los colores si no en toda su esencia. La ilustración de Theodor Seuss Geisel, mejor conocido como Dr. Seuss, se convierte en el patrón principal en color y formas.

La arquitectura de Rusego se dispone en forma de un gran laberinto de siluetas suaves, curvas y muchas veces estilizadas y los colores abarcan una amplia paleta en donde se mezclan generando tornasol en muchas de las superficies.

Al momento en el que Rosabel sale de su ciudad original y entra a Rusego debe generarse el contraste entre las ciudades, el paso de la ciudad real al mundo fantástico. Este contraste debe ser lo suficientemente fuerte como para que se haga evidente; por ello la intención de variar tan drásticamente la estética.

Por último, el castillo de Fausto, Argenta y Aura se encuentra en las afueras de la ciudad de Rusego, en un terreno baldío e inhóspito, en dónde abunda las aves de rapiña y la aridez. En este lugar la estética es de sequía y recrea un lugar olvidado y en ruinas.

8.1.1.1 *Vestuario*

Los personajes que habitan en la ciudad del mundo real de Rosabel, viven en un universo en donde la alineación es determinante en el estilo de vida. En una ciudad complicada en donde la mayoría de sus habitantes han perdido la fe no muchos se preocupan por verse diferente a los demás.

Pasar desapercibido y sobrevivir al día a día en la ciudad del caos es casi lo único que importa. Igualmente la situación socioeconómica de los personajes exige que sus vestimentas sean muy modestas. Todas estas razones generan que los personajes de este lugar se vistan todos muy parecidos: La mayoría utiliza pantalón de jean y franela; los zapatos son todos de goma.

En cuanto a las personas que habitan la ciudad de Rusego, todos tienen cientos de maneras diferentes de vestir. Esta, es una particularidad de la cultura de esta ciudad: Lo más importante es la variedad, la fuerte distinción entre las personalidades y la creatividad; por esta razón no hay un patrón a seguir, y no existe la alineación, como sí sucede con los personajes del mundo real de Rosabel en donde la forma de vestir es prácticamente igual en todos los personajes.

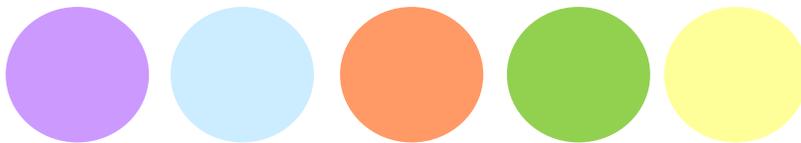
En Rusego algunos personajes visten de forma muy estrafalaria, mientras otros lo hacen de la forma más sencilla y generalmente predominan los estampados y textiles con patrones que combinan muchos colores y figuras.

8.1.1.2 Paleta de colores

Ciudad Mágica:



:



Castillo de los hermanos de Fausto, Argenta y Aura:



8.1.2 Propuesta de fotografía

En Rosabel y el mundo mágico, los encuadres y la iluminación se realizan con el fin de hacer una diferenciación entre los dos mundos que habita Rosa. El primero es el mundo real donde se encuentra su familia, su escuela y su casa. El segundo es un mundo mágico donde viven criaturas extrañas, humanides y hechiceros. En el primer caso, se busca resaltar la soledad y tristeza en la que vive la protagonista y en el segundo, lo emocionante y extraordinario de la aventura.

Las secuencias en las cuales Rosabel se encuentra en el mundo real son al principio y al final del largometraje; sin embargo, se relizan distintas propuestas para cada momento.

En el caso del mundo real al principio de la historia, para resaltar el aspecto depresivo y solitario de Rosabel se busca utilizar planos abiertos en picado donde la protagonista quede en el centro del encuadre. Teniendo en cuenta de que algunas reglas de la fotografía desaprueban centrar objetos en el encuadre, en este caso está justificado su uso ya que recrea la sensación de soledad alrededor del personaje. Además el horizonte caído es otra característica que demuestra la infelicidad que tiene. También el uso de movimientos muy lentos de la cámara acentúan la tristeza y pesadez de la situación. En este caso la iluminación es lúgubre y tiende a la penumbra.

Para las secuencias del mundo real al final de la historia, se busca utilizar planos más cerrados donde la atención vaya enfocada hacia el rostro de Rosabel; también el movimiento de cámara es más rápido. La iluminación contrasta las situaciones tétricas y en este momento, es viva con partes estalladas de luz. Esto demuestra el cambio que sufrió Rosa después de su viaje. Ahora es una persona más segura de sí misma que demuestra una gran valentía.

En cuanto al mundo mágico, el bosque y la ciudad de Rusego están llenos de hechizos, humanoides, casas extrañas y máquinas gigantes. En este caso la intención de planos en contrapicado y abiertos recrean una sensación de grandeza; también se refuerza con planos más cerrados que enfocan las expresiones de los personajes y los detalles de la gran ciudad. Los movimientos de cámara son más fluidos y sutiles. La iluminación resalta los colores vivos y brillantes.

En los filmes *El Viaje de Chihiro* (2001) y *El Planeta del Tesoro* (2002), que son largometrajes que se tomaron como referencia, los encuadres están planteados para que recreen las sensaciones que está viviendo la protagonista y la iluminación apoya la atmósfera en los distintos mundos. Sobre todo da a conocer los momentos de fuerza y debilidad de los personajes en las distintas situaciones que vive.

8.2 Propuesta sonora. Justificación.

La propuesta sonora de Rosabel y el Mundo Mágico implica una combinación de efectos de sonido basta que ambiente la historia en el tiempo y el lugar adecuado. El largometraje se desarrolla en cuatro escenarios principales: El centro de la ciudad de Caracaras, un bosque prohibido, la ciudad mágica de Rusego y la residencia de los villanos.

8.2.1 *El centro de la Ciudad*

En un principio la historia comienza en un mundo ordinario, específicamente el centro de la ciudad de Caracas en la actualidad, allí es dónde vive Rosabel y su hermano Manuel, y es donde transcurre su día a día.

La intención de los efectos sonoros de la ciudad, es recrear un ambiente de caos en donde haya bullicio como de mercado, se hace evidente el tráfico complicado y los sonidos de las industrias de la zona, así como constructoras. Una referencia de esto es la película *El Planeta del tesoro*, película animada de Disney (2002), en la que Jim Hawkins, el protagonista, se adentra en el centro de una ciudad futurista y es explícito el ambiente colapsado de gente y se pueden percibir los sonidos de las naves y maquinarias de ese universo de la ciencia ficción.

8.2.2 *El bosque prohibido*

Los sonidos aterradores de animales ocultos y de los árboles moviéndose, son los sonidos protagonistas del momento en el que Rosabel atraviesa el bosque prohibido. En este momento de la historia la heroína está por atravesar el primer umbral, por lo que el ambiente de misterio y tensión es apropiado.

8.2.3 *Rusego: La ciudad mágica*

En la ciudad mágica de Rusego, habitan todo tipo de seres humanos y humanoides que se pasean por los alrededores en extraordinarias máquinas creadas por ellos mismos. Similar a lo que sucede en el centro de la ciudad, en Rusego también hay bullicio y ruidos que aluden a los mercados, con la diferencia de que el tráfico colapsado del centro de la ciudad no se percibe, dado que la mayoría de los habitantes de ese lugar utilizan objetos voladores como pequeñas naves aerostáticas y globos, lo cual genera sonidos de objetos que surcan los cielos.

El sonido de objetos y construcciones mecánicas al estilo de engranajes es protagónico también en esta ciudad, cada vez que se abre una puerta o se hace presente un personaje se puede percibir junto con él, el sonido mecánico de los zapatos que utiliza, o su medio de transporte, por ejemplo.

Una referencia de los efectos de sonido para la ciudad de Rusego se encuentra en la película *El Viaje de Chihiro* (2001), de Hayao Miyazaki. En donde Chihiro entra en un universo paralelo al suyo y se encuentra rodeada de seres humanoides y animales con vida los cuales, algunos de ellos, vuelan y generan ruidos poco familiares a los de una ciudad convencional.

8.2.4 *El palacio de los villanos*

El castillo en donde habitan los villanos de Rosabel y el Mundo Mágico, queda aislado de la civilización en un terreno árido en donde casi no hay vida más que la de algunos cuervos. Lo que únicamente se escucha es el paso arrastrado, por la tierra seca, de los Cores, o seres sin alma, que merodean alrededor del castillo.

8.2.5 *Musicalización*

La propuesta sonora acompaña a la musicalización de Rosabel y el Mundo Mágico, la cual está presente a lo largo de toda la película, tanto en las canciones de los personajes como en momentos en donde es únicamente instrumental.

Por el estilo de la película, se tomó como referencia a los compositores Dany Elfman y Alan Menken. El estilo de Elfman, que destaca el misterio y lo oculto en sus canciones, va muy acorde con muchos de los momentos de la historia Rosabel y el Mundo Mágico; al igual que la presencia de coros fantasmales y sonidos como provenientes de cajas musicales que generan ansiedad son también muy pertinentes.

En cuanto a la referencia de Menken, la presencia de los grandes y triunfales coros, así como la audaz composición para canciones con letra es el estilo que se busca para los momentos en donde en el largometraje participan los ciudadanos y las multitudes en las canciones que llevan letra y que presentan, por ejemplo la ciudad de Rusego.

Algunos instrumentos fundamentales y protagonistas en la orquesta para Rosabel y el Mundo Mágico:

- Línea de metales (trompetas y saxofones), que hagan referencia a las grandes Big Band de Jazz, para las escenas en la ciudad.
- Instrumentos de viento y de cuerda (fagot, cello), que generen sonidos graves para los momentos en donde aparecen los villanos del mundo mágico y los chicos acosadores del colegio.
- Instrumentos de viento como el clarinete para recrear momentos de misterio en el bosque.
- Coros para las canciones con letra y las instrumentales.

8.3 *Desglose de necesidades de producción.*

Rosabel y el mundo mágico necesita de ciertos elementos para poder llevarse a cabo. Teniendo en cuenta de que se trata de un proyecto de animación 2D (tradicional) y cada trabajo de este tipo tiene necesidades propias y específicas, se elaboró una lista con los requerimientos para la realización de este largometraje.

Para esto se tomó en cuenta los personajes, escenarios, utilería y la realización del *storyboard* para presentar el presupuesto con las necesidades de producción.

A continuación se presenta una tabla en un formato personalizado con una lista de recursos técnicos y de animación que son fundamentales para la realización de este proyecto.

Rosabel y el mundo mágico (51 escenas)		
	Descripción	Cantidad
Herramientas	Tableta gráfica Intuos Pro de Wacom (incluye stylus)	1
	iMac de 21,5", 2013	1
	Disco duro externo marca Lacie	3
Software para animación	Licencia Adobe Photoshop CS6	1
	Licencia After Effects CS5	1
	Licencia Finale 2012	1
	Licencia Final Cut X Pro	1
	Licencia Nuke	1
	Licencia Flame	1
	Licencia PFTrack	1

8.4 Presupuesto

Exiäten pocas casas productoras de animación 2D en Venezuela; sin embargo los siguientes presupuestos fueron aportados por Kaleidoskopio Porducciones y CerroStudio CA. Ambas realizan animaciones 2D y 3D.

El presupuesto presenta el costo de cada departamento y cada etapa que se necesitaría para llevar a cabo el largometraje de 90 min aproximadamente con 20 personajes y 15 escenarios distintos.

Presupuesto de KALEIDOSCOPIO PRODUCCIONES

Descripción	Tiempo estimado (meses)	Precio (BsF)
Dirección del Proyecto	-	300.000
Dirección de Arte	-	250.000
Storyboard	6	150.000
Diseño de personajes (20 aprox.)	8	300.000
Diseño de Sets y Props		300.000
Grabación de voces (Sólo Estudio. No incluye casting ni honorarios)		200.000
Grabación de música (Sólo Estudio. No incluye composición ni músicos)		380.000
Animación (90 mins)	72	2.700.000
Fotografía y Montaje-en-línea	12	350.000
Efectos especiales	4	115.000
Clean-up	8	550.000
Colorización digital	5	150.000
Compositing	4	150.000
Edición (montaje de sonido)	12	750.000
TOTAL	131	6.645.000

Presupuesto de CerroStudio CA

RUBRO	COSTO
Storyboard	500.000
Personajes (11)	550.000
Background y escenas (15)	750.000
Animación 2D	4.320.000
Fotografía	500.000
Montaje	1.000.000
Efx	600.000
Clean-up	300.000
Compositing	300.000
Colorización	400.000
Edición	1.000.000
	TOTAL= BsF. 10.220.000

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

La realización del guión y la pre-producción para el largometraje *Rosabel y el mundo mágico* es una meta alcanzada. Después de meses de investigación, creación y trabajo se logró conseguir los objetivos que se establecieron desde el primer día que se decidió desarrollar este tema.

Para alcanzar esta meta, que constituye solo una parte de lo que puede ser un gran largometraje finalizado, se puso en práctica todos los conocimientos aprendidos no solo los vistos en las materias del último semestre sino de toda la carrera de Comunicación Social. Además de todo el conocimiento adquirido de las personas que brindaron su apoyo a este proyecto.

El bullying o acoso escolar es un tema de gran importancia para el mundo entero y fue la inspiración de este proyecto, por esto, constituye la base de todo el trabajo. Es imprescindible prestarle atención a este tema y tratarlo de la manera correcta ya que es una situación que se presenta en nuestra vida cotidiana y puede causar daños tanto físicos como psicológicos a cualquier persona. Esta fue la motivación para que se escogiera al cine como el medio audiovisual que transmitiera este mensaje, en principio, a todos los venezolanos.

Las artes audiovisuales, específicamente el cine, presenta un lenguaje particular que requiere de preparación, creatividad, investigación y pasión para que se pueda transmitir el mensaje correctamente.

En este orden de ideas, *Rosabel y el mundo mágico* hace uso de esta forma de comunicación para expresar emociones y situaciones. Las

escogencia de la paleta de colores y estilo en la propuesta visual; el planteamiento de instrumentos y musicalización en la propuesta sonora; la historia, los sucesos, los diálogos y, en general, todo el trabajo fue hecho de tal manera que el tema del bullying estuviera presente y, así, se pudiera transmitir la información adecuada.

Transmitir un mensaje sobre el acoso escolar es un tema delicado y se debe pensar muy bien la manera en que se va hablar sobre la sociedad y la manera de actuar y razonar de los estudiantes; pero resulta provechoso utilizar la herramienta musical y la animación para amenizar y contar la historia desde otra perspectiva, demostrando otros elementos que muchas veces son difíciles de identificar en la vida cotidiana.

Este trabajo contiene información específica sobre cómo se debe realizar este largometraje; sin embargo, este proyecto alberga muchas posibilidades y nuevas fronteras en tanto que se pueden tomar muchas decisiones innovadoras al momento de realizar la producción. Esto depende del equipo que decida realizarlo, el momento, entre muchas otras variables.

Se decidió llevar a cabo este proyecto hasta este punto, sin la producción ni post-producción, debido a las requisitos de tiempo y financiamiento que este trabajo exige y con los cuales no se disponía. Por lo tanto, la resolución de estas condiciones podrán definir mejor cuál será el rumbo de este trabajo.

Se le recomienda a las personas que decidan realizar el guión y la preproducción de un largometraje animado que se tomen la libertad de soñar, se apasionen y se esfuercen; también que tengan mucha paciencia y sean organizados ya que para lograr esta meta, el cine requiere de un trabajo minucioso para que todo se pueda dar con fluidez.

En cuanto a las personas que quisieras participar en este proyecto y continuarlo, se les recomienda que siempre recuerden, principalmente, la esencia y el mensaje que se quiere transmitir ya que esta es la base del proyecto, lo que lo hace hermoso y distinto. También, en cuanto al presupuesto, buscar aliarse con personas que puedan financiar este proyecto o buscar casas de animación en el exterior del país que puedan dar seguridad de la calidad del proyecto con otro costo.

Finalmente, *Rosabel y el mundo mágico* es un proyecto alimentado de mucho entusiasmo y valor; también tiene un fin más allá que el de entretener y que busca promover el buen trato, la convivencia, la tolerancia y la amistad.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Fuentes Bibliográficas

Field, S. (1984). *El Manual del Guionista*. Décima edición. Madrid. Plot Ediciones.

Gubern, R. (2001) "Historia del Cine", Barcelona: Editorial Lumen.

Halas, J. y Manvell, R. (1980) "La técnica de los dibujos animados", Barcelona: Ediciones Omega.

Krause, M. y Witowski, L. (1996) "Blancanieves y los siete enanitos: La realización de un arte", Barcelona: Edición B.

Laybourne, K. (1979) "The Animation Book", Nueva York: Crown Publishing Group.

Mendoza, María (2011) "La violencia en la escuela: bullies y víctimas", México: Trillas.

Pereira, F. Y Misle, O. (2009) "Violencia en los pupitres", Caracas: El Papagayo, Cecodap.

Rincón, María (2011) "Bullying Acoso escolar", México: Trillas.

Vogler, C. (s.f). *El viaje del Escritor*. Cuarta edición. Madrid. Ma Non Troppo Ediciones.

Winder, C. y Dowlatadabi, Z. (2001) "Producing animation", Woburn: Focal Press.

Fuentes Electrónicas

Baer, K. (s.f.) "Thehistoryofanimation" [Artículo]. Consultado el 12 de agosto de 2004 en la World Wide Web

<http://www.hash.com/lectures/histanim/page1.html>

Barrón, Z. (2011). "Bullying" en:

<http://sicologiaeducativaiteusbullying.blogspot.com/p/normal-0-21-false-false-false-es-x-none.html>, recuperado el 25 de noviembre del 2013.

CECODAP. "Sobre CECODAP" en: <http://www.cecodap.org.ve/nosotros.php>, recuperado el 25 de noviembre del 2013.

González, I. (s.f.). "La Música: Elemento indispensable en el cine" en:

<http://www.nnc.cubaweb.cu/cultura/cultura7.htm>, recuperado el 18 de junio del 2014.

Jensen, K. (2013). "Bullying" en:

http://integraser.cl/causas_del_bullying.html, recuperado el 25 de noviembre del 2013.

Libenson, A. (2013). "¿Qué es el Bullying?" en:

<http://www.tudiscoverykids.com/padres/articulos/que-es-el-bullying/>, recuperado el 25 de noviembre del 2013.

Llevellyn, R. (2004) "Chronologyofanimation" [página web] Consultada el 12 de agosto de 2004 en la World Wide Web [http:// www.public.iastate.edu/~rllew/chronst.html](http://www.public.iastate.edu/~rllew/chronst.html)

Mújica, R. (2013). "Bullying y Discriminación, entrevista con Ricardo Bucio" en <http://www.fundaciontelevisa.org/valores/articulos/bullying-y-discriminacion-entrevista-con-ricardo-bucio/>, recuperado el 25 de noviembre del 2013.

Padrón, J. (2003). "Música y lenguaje cinematográfico" en: http://padron.entretemas.com/Musica_Cine.htm, recuperado el 23 de agosto del 2014.

Toro, V. (2013). "Qué debe saber sobre el bullying" en: <http://adolescentes.about.com/od/Escuela/a/Qu-E-Debes-Saber-Sobre-El-Bullying.htm>, recuperado el 25 de noviembre del 2013.

Vílchez, K. (2013). "El 'bullying' se expande por igual en colegios privados y públicos del Zulia" en: <http://panorama.com.ve/portal/app/push/noticia89325.php>, recuperado el 25 de noviembre del 2013.

Tesis Consultadas

Chávez, W. (1986) "La música como elemento generador de imágenes mentales en el cine". Tesis de grado inédita, Universidad Católica Andrés Bello, Caracas.

Iriarte, C. Y Pérez, J. (2003) "Del Castillo a la corporación: Villanos y

monstruos al estilo Disney”. Tesis de grado inédita, Universidad Católica Andrés Bello, Caracas.

Bernal, K. y Bilbao, A. (2004). Feérica. El nacimiento de un mundo animado. Trabajo de grado de Especialización no publicado. Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.

Medios Audiovisuales

Miyazai, H. (2001). *Spirited Away* [Película de cine]. Japón. Studio Ghibli.

Musker, J. (2002). *El Planeta del Tesoro* [Película de cine]. Estados Unidos. Walt Disney Pictures.

ANEXOS

- Diseño de personajes y escenarios



Rosabel (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



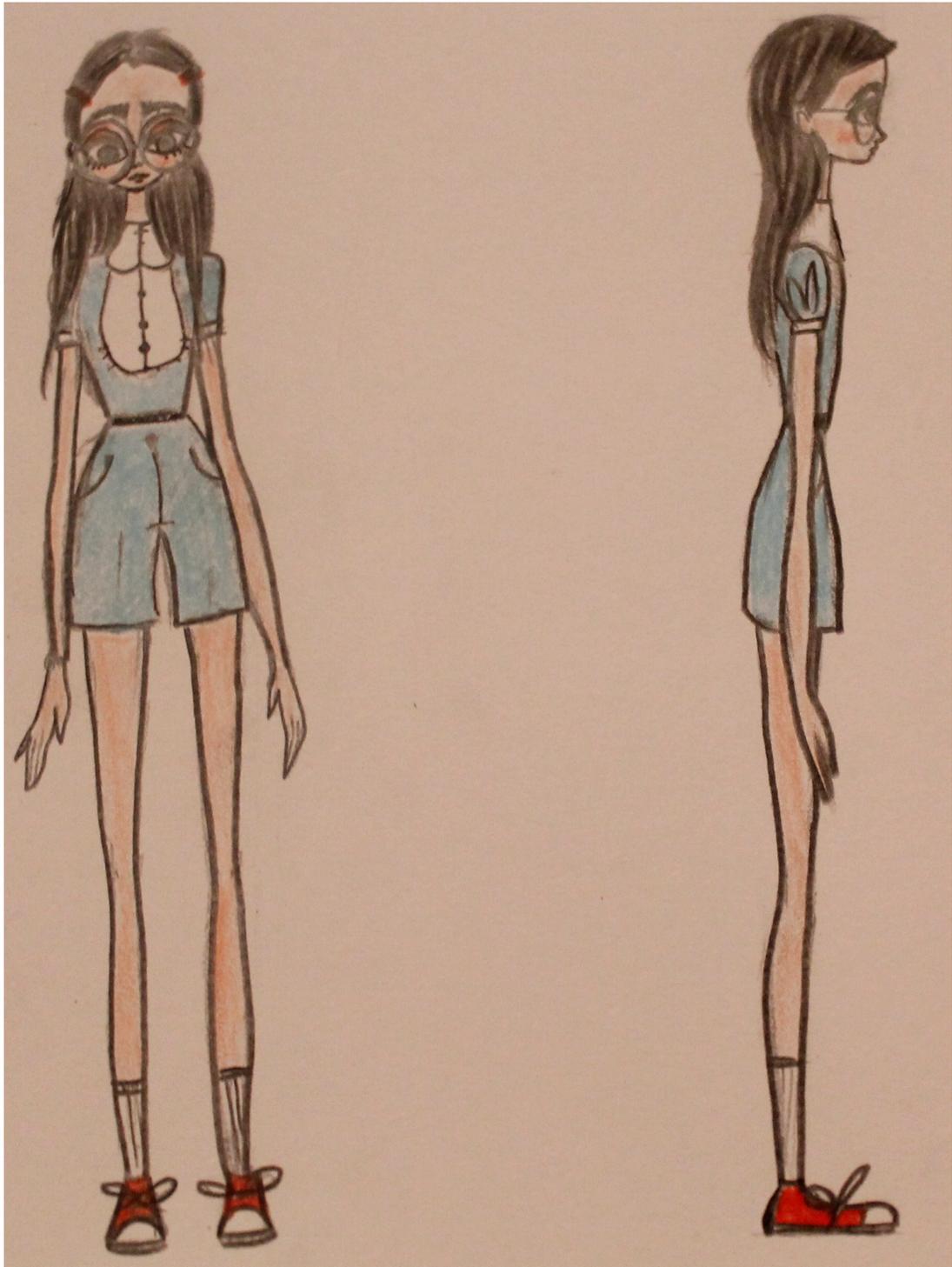
Fiodor (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



Aura y Argenta (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



Fausto (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



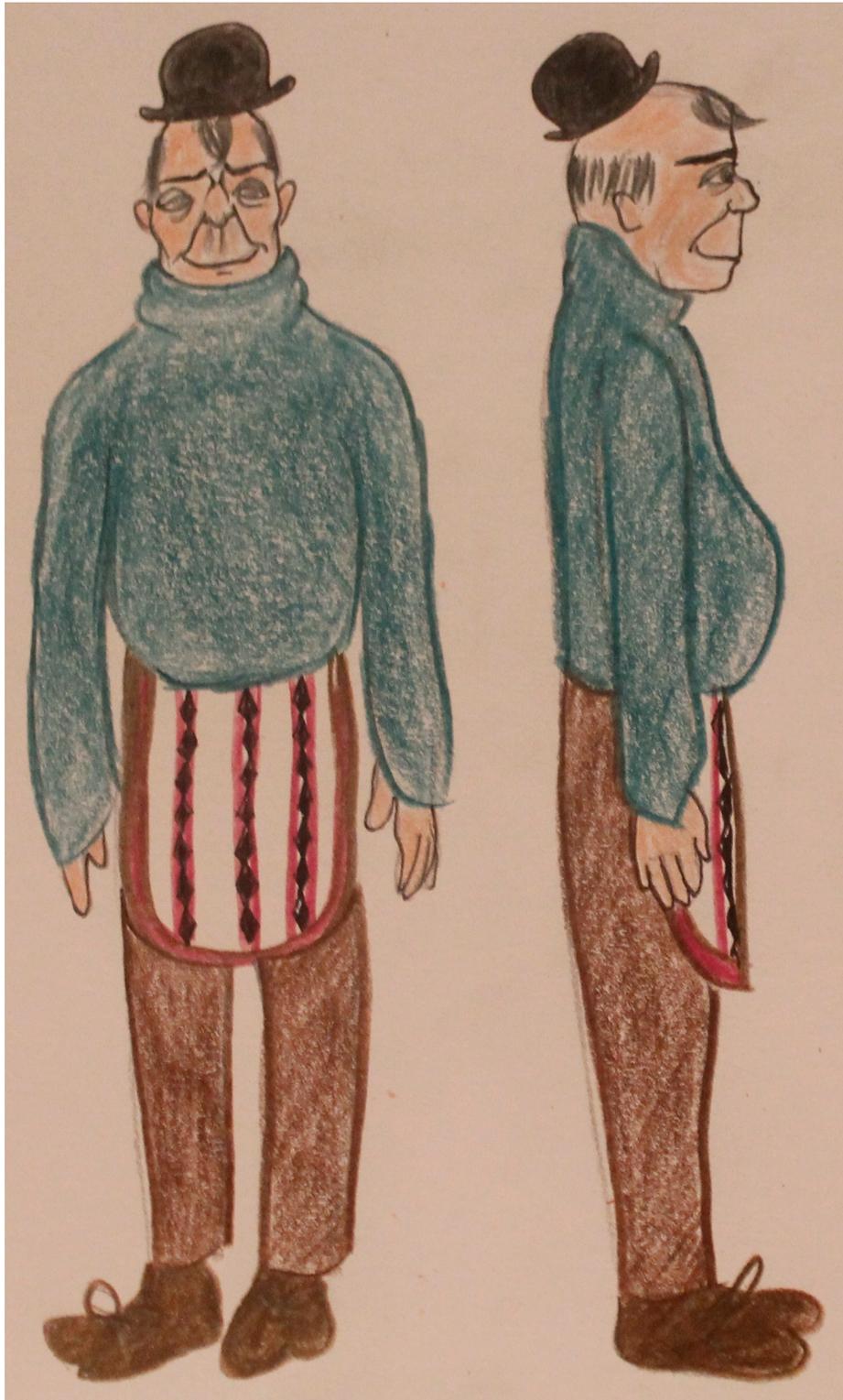
Malka (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



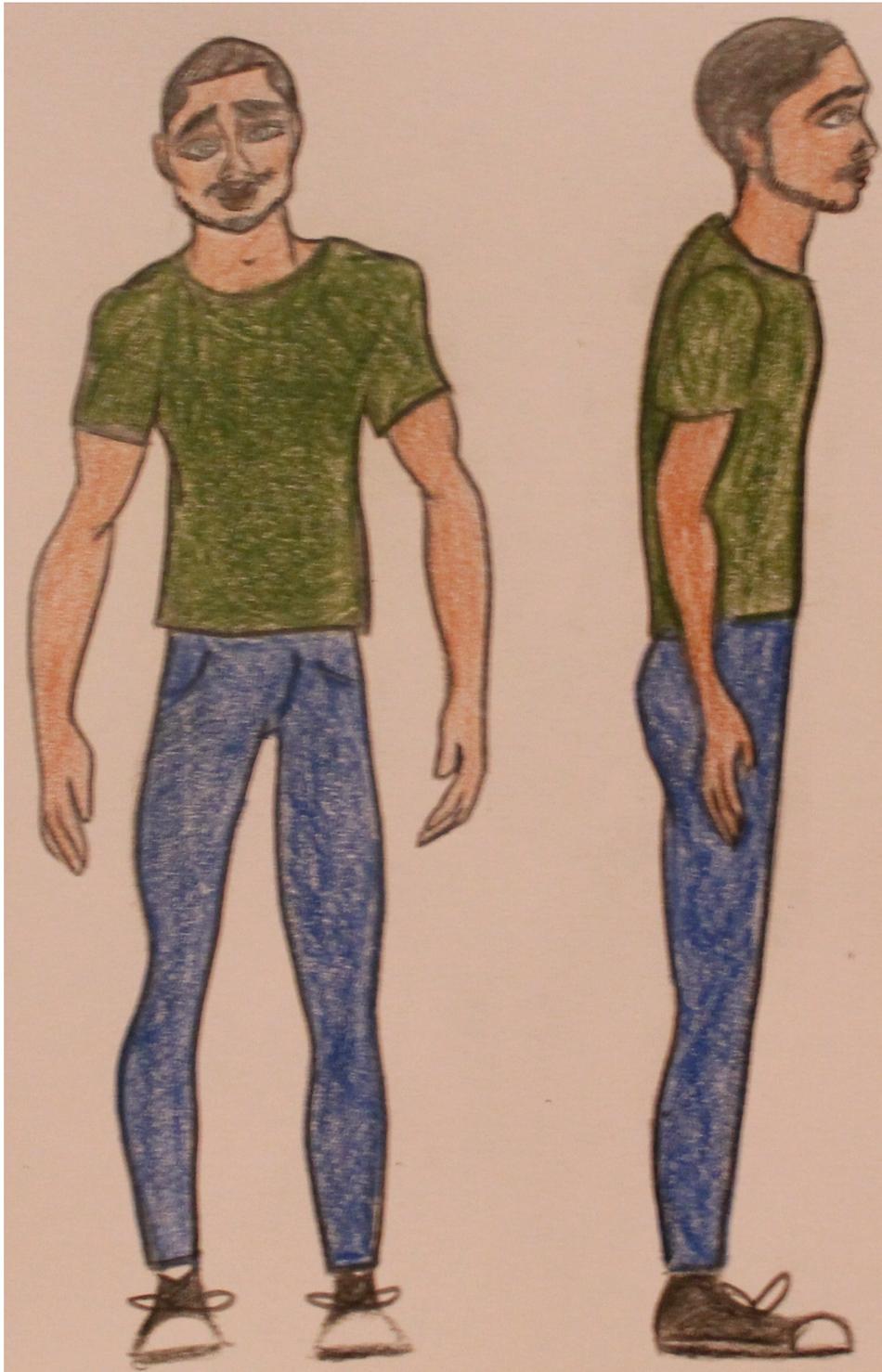
Dany (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



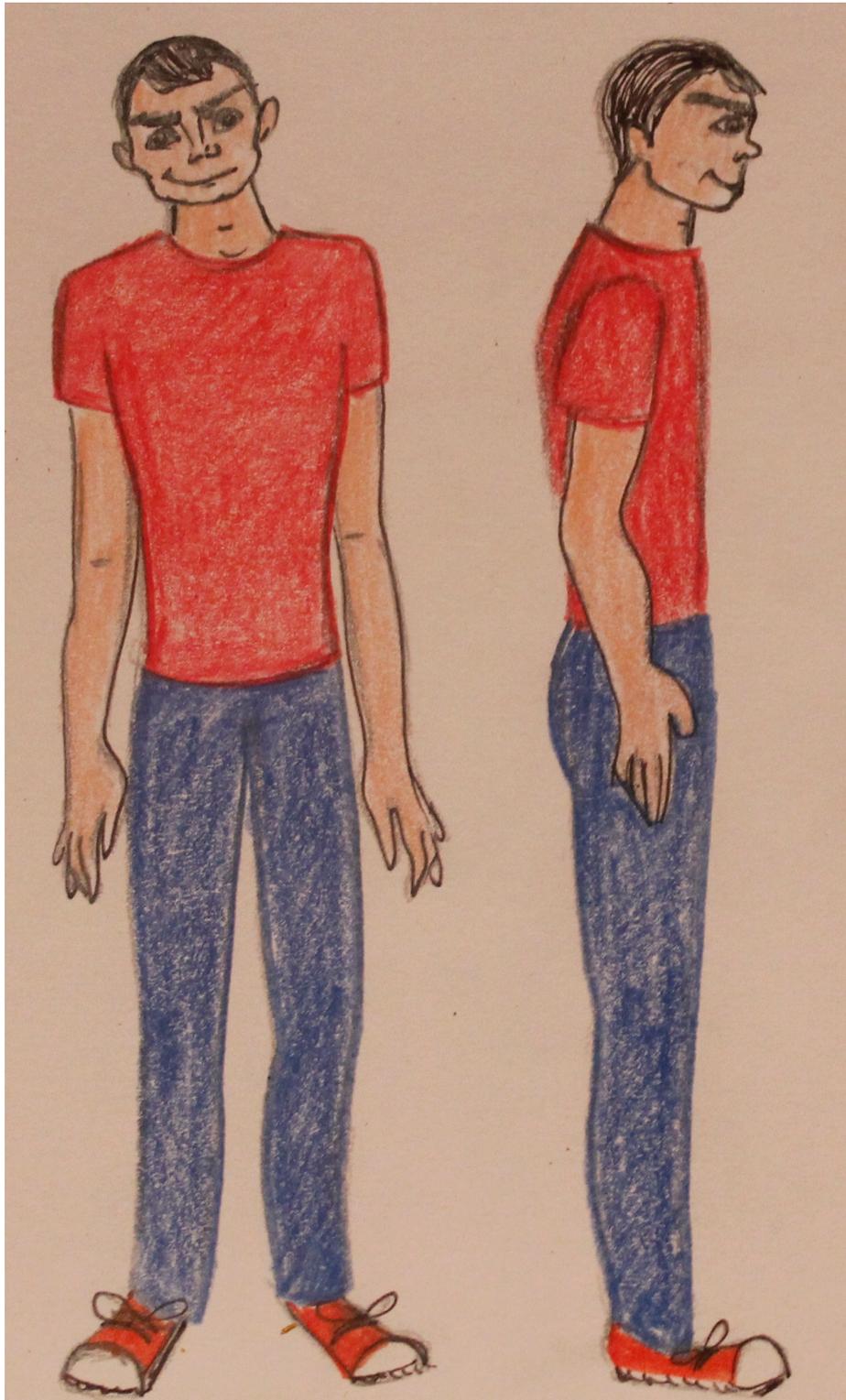
Sra. Ulula (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



Fidencio (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



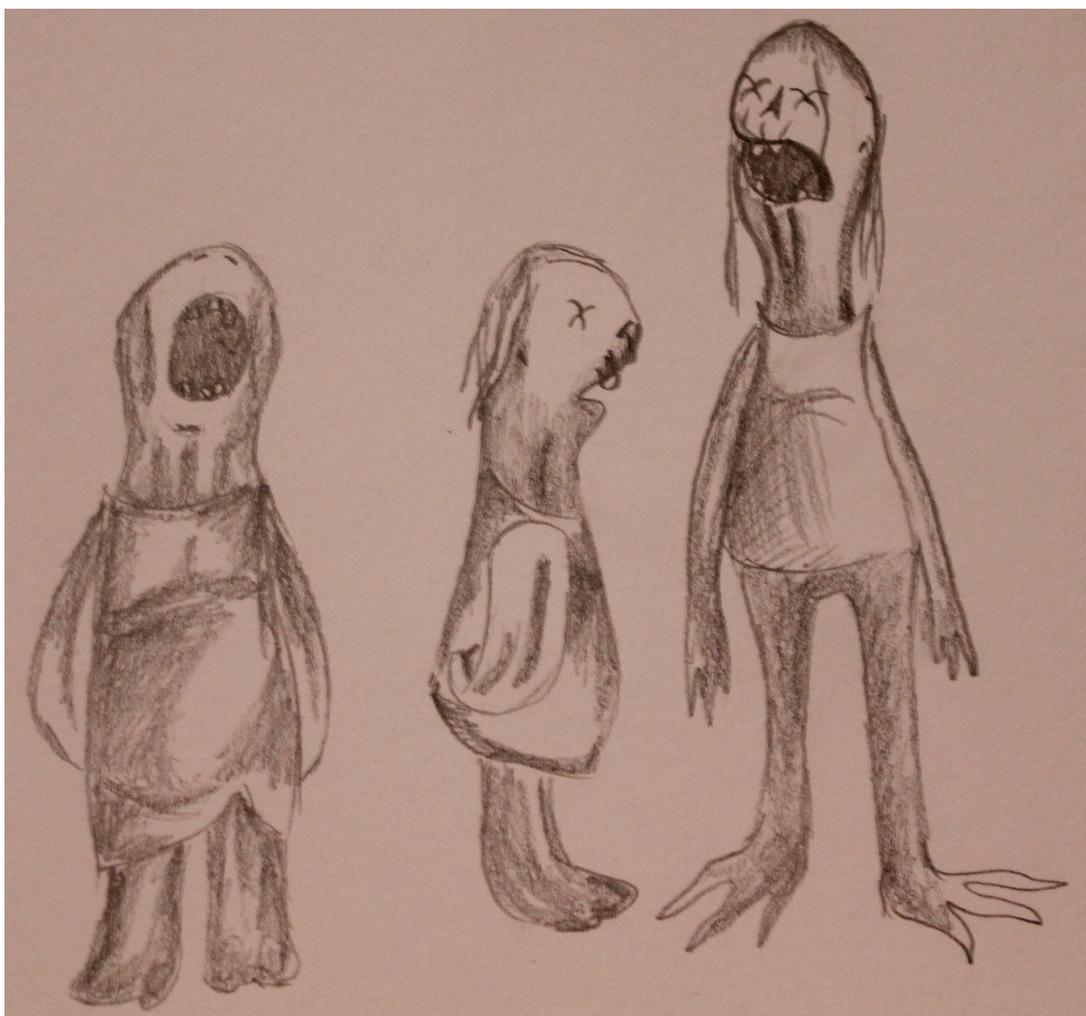
Manuel (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



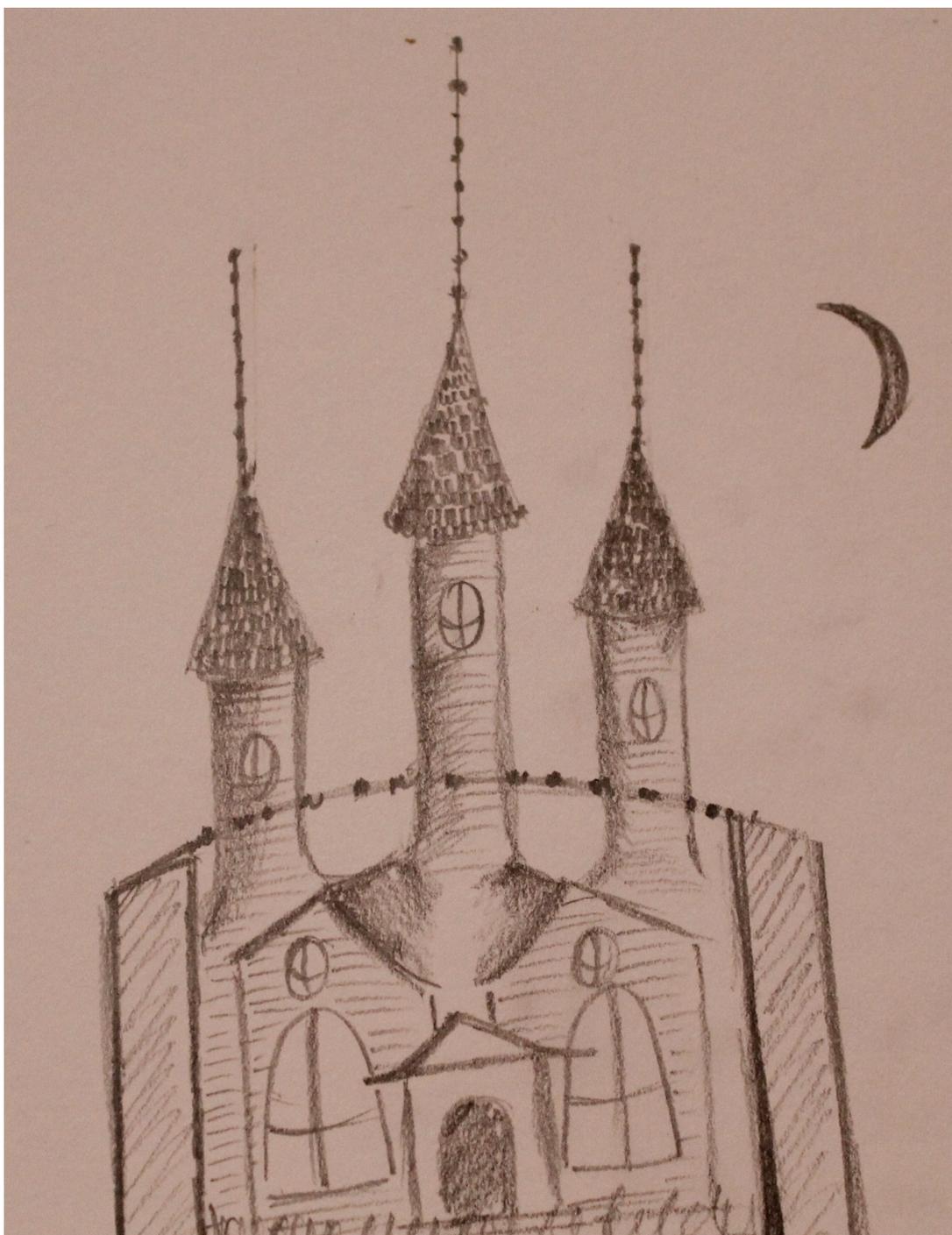
Beto (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



Rusego (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



Cores (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



Palacio de villanos (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



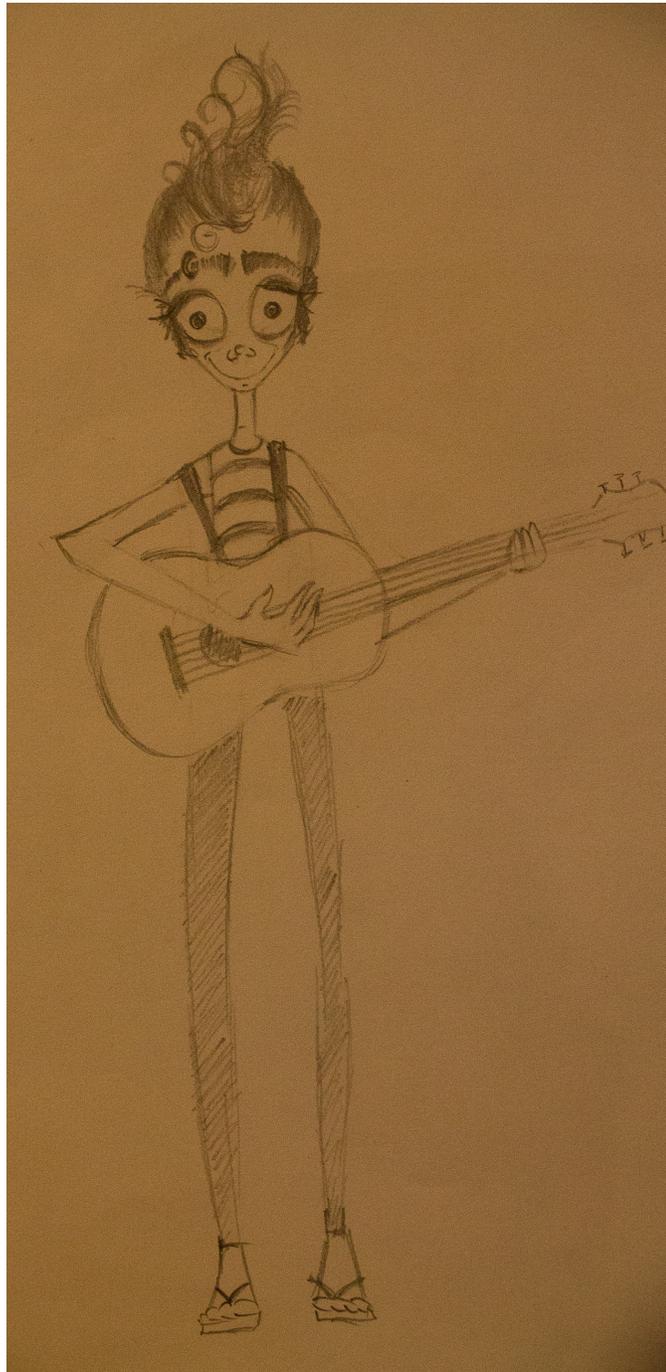
Casa de Fiodor (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



Habitante de Rusego (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



Habitante de Rusego (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)



Habitante de Rusego (*Rosabel y el mundo mágico*, 2014)

- Adjunto, en el CD, se encuentran dos canciones de *Rosabel y el mundo mágico*. La primera es el tema principal y la segunda es “Bienvenidos a Rusego”. Música compuesta por Nicolás Boada, 2014, para este proyecto.

SCORE

ROSABEL Y EL MUNDO MAGICO

NICOLAS BOADA ROSSI

The musical score is arranged in a standard orchestral format. The instruments listed on the left are: Flute, Clarinet 1, Clarinet 2, Violin 1, Violin 2, Viola, Cello, and Double Bass. The score is in 2/4 time and begins with a tempo marking of *J=60*. The music features a variety of notes, rests, and dynamic markings such as *pp* and *mf*. A *Fin.* marking is present at the end of the piece. The score is presented on a single page with a large margin.

2

ROSABEL Y EL MUNDO MAGICO

1540

Fl.

Ob.

Cl.

Fag.

Tbn.

Tbn.

Tbn.

Perc.

Cu.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vcllo

Cb.

1540

This page contains a detailed musical score for the piece "Rosabel y el Mundo Mágico". The score is arranged in a standard orchestral format with multiple systems of staves. The instruments included are:

- Flutes (Fl. 1, Fl. 2)
- Oboes (Ob. 1, Ob. 2)
- Clarinets (Cl. 1, Cl. 2)
- Saxophones (Sax. 1, Sax. 2)
- Trumpets (Tbn. 1, Tbn. 2, Tbn. 3)
- Trombones (Tbn. 4, Tbn. 5, Tbn. 6)
- Timpani (Tim.)
- Drum (Dr.)
- Harmonica (Har.)
- Violins (Vln. 1, Vln. 2)
- Violas (Vla.)
- Cellos (Vcl.)
- Double Basses (Cb.)

The score features complex rhythmic patterns, including sixteenth and thirty-second notes, and various articulations such as accents and slurs. The notation is presented in a clear, professional layout with appropriate dynamic markings and performance instructions.

This musical score is for the piece "Rosabel y el mundo mágico". It is arranged for a large ensemble. The score is divided into several systems of staves. The instruments included are:

- Flute (Fl.)
- Clarinet in B-flat (Cl. Bb)
- Clarinet in E-flat (Cl. Eb)
- Saxophone in E-flat (Sax. Eb)
- Saxophone in B-flat (Sax. Bb)
- Trumpet in B-flat (Tbn. Bb)
- Trombone in E-flat (Tbn. Eb)
- Trombone in B-flat (Tbn. Bb)
- Tuba (Tuba)
- Percussion (Perc.)
- Piano (Pn.)
- Violin I (Vln. I)
- Violin II (Vln. II)
- Viola (Vla.)
- Cello (Cello)

The score features complex rhythmic patterns, including sixteenth and thirty-second notes, and dynamic markings such as *mf* and *ff*. The key signature is one flat (B-flat major or D minor), and the time signature is 3/4. The score is written for a full orchestra with woodwinds, brass, percussion, and strings.

ROSABEL Y EL MUNDO MAGICO

5

Fl.

Pic.

Cl. Bb.

Fag.

Sax. Bb.

Tbn. Bb.

Tbn. Bb.

Tbn.

Perc.

Ba.

Vln. I

Vln. II

Vla.

Vcl.

Cb.

6

ROSABEL Y EL MUNDO MAGICO

The musical score is arranged in a standard orchestral format. The instruments are listed on the left side of the page, including Flute (Fl.), Clarinet (Cl.), Saxophone (Sax.), Trumpet (Tr.), Trombone (Tbn.), Percussion (Perc.), Violin (Vln.), Viola (Vla.), Cello (Vcl.), and Double Bass (Cb.). The score consists of multiple staves for each instrument, with various musical notations such as notes, rests, and dynamic markings (e.g., *mf*, *pp*) throughout. The music is written in a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C).

The musical score for page 7 of 'Rosabel y el mundo mágico' features a variety of instruments. The woodwind section includes Flute (Fl.), Clarinet (Cl.), and Saxophone (Sax.). The brass section consists of Trumpet (Tbn.) and Trombone (Tbn.). The percussion part (Perc.) has a rhythmic pattern of eighth notes. The string section includes Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vcllo), and Contrabajo (Cb.). The score is written in a key signature of one sharp (F#) and a common time signature (C). It contains various musical notations such as notes, rests, slurs, and dynamic markings like *mf* and *ff*.

This musical score is for the piece "Rosabel y el Mundo Mágico". It is arranged for a large ensemble. The instruments included are:

- Flute (Fl.)
- Clarinet in Bb (Cl. Bb)
- Clarinet in Eb (Cl. Eb)
- Saxophone in Eb (Sax. Eb)
- Saxophone in Bb (Sax. Bb)
- Trumpet in Bb (Tbn. Bb)
- Trombone in Bb (Tbn. Bb)
- Piano (P.)
- Violin I (Vln. I)
- Violin II (Vln. II)
- Viola (Vla.)
- Cello (Vcl.)
- Double Bass (Cb.)

The score is written in a common time signature (C) and features a variety of musical notations, including melodic lines, harmonic accompaniment, and dynamic markings such as *mf* (mezzo-forte) and *f* (forte). The piano part includes complex chordal textures and arpeggiated figures. The string section provides a rich harmonic and rhythmic foundation. The woodwind and brass sections have melodic and harmonic parts, with some instruments like the saxophones and trumpets playing more active, rhythmic roles.

ROSABEL Y EL MUNDO MAGICO

This page of the musical score, titled "ROSABEL Y EL MUNDO MAGICO" and numbered "9", contains a complex orchestral arrangement. The score is divided into two systems, each beginning with a tempo marking of "♩=200". The first system includes parts for Flute (Fl.), Oboe (Ob.), Clarinet in B-flat (Cl. Bb.), Bassoon (Fag.), Piccolo (Pic.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vcllo.), and Contrabasso (Cb.). The second system includes parts for Flute (Fl.), Piccolo (Pic.), Violin I (Vln. I), Violin II (Vln. II), Viola (Vla.), Violoncello (Vcllo.), and Contrabasso (Cb.). The score features various musical notations such as dynamics (e.g., *mf*, *f*), articulation (accents), and phrasing slurs. The woodwinds and strings play melodic and harmonic lines, while the brass instruments provide harmonic support. The overall texture is dense and rhythmic, characteristic of a modern orchestral style.

This musical score is for the piece "Rosabel y el Mundo Mágico" and is page 10 of the score. It features a variety of instruments and parts:

- Flute (Fl.):** The top staff, playing a melodic line with eighth and sixteenth notes.
- Clarinet 1 (Cl. 1) and Clarinet 2 (Cl. 2):** Playing a similar melodic line to the flute.
- Saxophone (Sax.):** Playing a melodic line with eighth notes.
- Trumpet 1 (Tr. 1) and Trumpet 2 (Tr. 2):** Playing a melodic line with eighth notes.
- Trombone (Tbn.):** Playing a melodic line with eighth notes.
- Piano (P.):** The bottom staff, providing harmonic support with chords and arpeggios.
- Violin 1 (Vln. 1) and Violin 2 (Vln. 2):** Playing a melodic line with eighth notes.
- Viola (Vla.):** Playing a melodic line with eighth notes.
- Double Bass (Cb.):** Playing a melodic line with eighth notes.

The score is written in a common time signature (C) and features a key signature of one flat (B-flat). The music is characterized by a steady eighth-note rhythm in the upper parts and a more complex, arpeggiated texture in the piano and string parts.