



UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN LUIS

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS

TRABAJO FINAL DE LA LICENCIATURA EN PRODUCCIÓN DE RADIO
Y TELEVISIÓN

**TRANSPOSICIÓN DE LENGUAJES LITERARIOS A
LENGUAJES TELEVISIVOS**

Loyola, María Renata

Directora: Nodar, María Alejandra

Co-director: Saad, Fernando Andrés

Asesora de Contenidos: Fernández, Zulma Karina

San Luis - Argentina

2018

AGRADECIMIENTOS

A mis directores por la constante motivación para realizar el presente objeto de creación, y por continuar compartiendo conocimientos y momentos. Por brindarme tiempo, tanto para las correcciones, como para enseñarme la profesión en oficio.

A la Facultad de Ciencias Humanas y los docentes de la carrera Producción de Radio y Televisión por brindarme un espacio para formarme académicamente.

Al proyecto de investigación “Los Lenguajes Simbólicos en la Construcción de Producciones Artísticas” PROIPRO N°4-0614 por ofrecer un espacio para el desarrollo del presente trabajo.

A mis padres por educarme en valores, apoyarme y alentarme en cada paso. Son mi ejemplo a seguir.

A mis hermanos, Juan Martín, Joaquín y Luciana, que son mis tres motores y me inspiran día a día. “Los hermanos sean unidos porque ésta es la ley primera”.

A los artistas, dibujante y actores, que hicieron posible la realización del capítulo piloto del objeto de creación.

A mis amigos que estuvieron en todo el proceso compartiendo mates, risas y contención.

El presente trabajo no hubiera sido posible sin la presencia de una forma u otra de cada uno de ellos. Desde el fondo de mi corazón, ¡MUCHAS GRACIAS!

PREFACIO

Esta monografía es presentada como parte de los requisitos para optar al grado académico de Licenciada en Producción de Radio y Televisión, de la Facultad de Ciencias Humanas, perteneciente a la Universidad Nacional de San Luis. El producto final ha sido creado íntegramente por la autora del presente trabajo. La monografía versa en distintas teorías que nutren la realización del mismo. Ambas etapas del trabajo final fueron desarrolladas entre Julio de 2016 y Febrero de 2018, bajo la dirección de la Diseñadora de Imagen y Sonido María Alejandra Nodar, jefa de trabajos prácticos e investigadora y co- directora del proyecto de investigación “Los Lenguajes Simbólicos en la Construcción de Producciones Artísticas” PROIPRO N°4-0614 de la casa de altos estudios; la co-dirección del Licenciado Fernando Andrés Saad, docente de la cátedra de Práctica Integral de Televisión III; y bajo la supervisión de la asesora de Contenidos, Magister Zulma Karina Fernández, docente y directora del proyecto de investigación antes citado.

María Renata Loyola

Renata.loyola91@gmail.com

UNIVERSIDAD NACIONAL DE SAN LUIS

San Luis, 27 de Julio de 2018

RESUMEN

El presente objeto de creación fue desarrollado para la obtención del título de grado de la carrera Licenciatura en Producción de Radio y Televisión. El trabajo está compuesto por una parte teórica y otra práctica, realizado entre Julio de 2016 y Febrero de 2018.

Desde el aspecto teórico se desarrollaron los conceptos necesarios para sustentar la realización práctica. Los lenguajes tanto literarios como cinematográficos dan un marco general para poder desarrollar el eje central de este trabajo que es la transposición. La transposición se presenta como termino aconsejable para referirse a lo que se conoce como adaptación, exponiendo las diferencias terminológicas entre una expresión y otra, las tipologías de este recurso y las necesidades para recurrir al uso del mismo. La puesta en escena fue otro gran bloque teórico, abordado desde distintos autores especializados en cada uno de los conceptos. La puesta en escena es esencial a la hora de realizar un producto como el que pretende el presente trabajo final. Desde la producción se trabajaron las nociones como sus etapas, el armado de proyectos, presupuesto y plan financiero y, por último, el pitch para la venta y su final distribución. Conceptos primordiales para el éxito de un producto audiovisual.

Desde el aspecto metodológico y práctico este objeto de creación se usó como fuente de inspiración una obra de la literatura oral folklórica de argentina, para la realización del guión literario que le dio vida al producto final. Para el mismo se utilizó el recurso de figura recortada sobre animación. Un intenso pero grato trabajo realizado íntegramente por la autora del presente trabajo final.

Palabras claves

- Transposición, Lenguaje Cinematográfico, Puesta en Escena, Producción, Animación

ABSTRACT

This final work was done in fulfillment of the requirements for the Licentiate Degree in Radio and Television Production. It consists of two parts: theoretical and practical. Both were completed between July 2016 and February 2018.

From the theoretical point of view, essential concepts were developed to support the practical realization. Both literary and cinematographic languages provide a general framework for developing the core of this work, which is transposition. This notion is presented as a recommended term to refer to what is known as adaptation. It explains terminological differences among different expressions; it accounts for the typologies of this resource and the need to resort to its use. Staging was another great theoretical block. It was dealt with from the perspective of different authors specialized in each concept of this work. Staging is essential to create a product like the one intended for the present final work. Production was addressed considering its stages, the design of projects, budget and financial plan. Finally, the pitch for the sale and its final distribution was studied. All of these concepts are fundamental for the success of an audiovisual product.

From the methodological and practical points of view, this final work was inspired by a piece of Argentinean folk oral literature, which helped in the realization of the literary script that gave life to the final product. A cut-out figure on animation was used to this end. This intense but pleasant work was entirely carried out by the author of this dissertation.

Keywords

- Transposition, Cinematographic Language, Staging, Production, Animation

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN	9
OBJETIVOS	12
OBEJTIVO GENERAL.....	12
OBJETIVOS SECUNDARIOS	12
SUSTENTO TEÓRICO.....	13
ANTECEDENTES DE LA TRANSPOSICIÓN	13
Lenguaje Literario: antecedente narrativo del lenguaje cinematográfico... 14	
Lenguaje Cinematográfico.....	16
TRANSPOSICIÓN	18
Definición y Características: ¿Por qué transposición y no adaptación?	18
Tipologías de las Transposiciones	19
Complejidades de las Transposiciones	21
Necesidad de las Transposiciones.....	22
PUESTA EN ESCENA	22
Guion Audiovisual.....	22
Propuesta Estética.....	26
Géneros Audiovisuales	30
Formato Audiovisual	32
Plano y Movimientos de Planos.....	34
Montaje	36
PRODUCCIÓN	39
Etapas de producción.....	40
Armado de proyectos de producción	44

Presupuesto y Plan Financiero.....	47
Pitch	48
MARCO METODOLÓGICO.....	51
MOTIVACIÓN.....	51
IDEA Y TEMA.....	52
FORMATO	52
TIPO DE CUENTO	53
SELECCIÓN DE LAS OBRAS LITERARIAS	54
TIPO DE TRANSPOSICIÓN.....	55
TÍTULO DEL CICLO	57
SINOPSIS	57
GUION LITERARIO	59
FICHA DE PERSONAJES.....	61
PROPUESTA ESTÉTICA.....	62
DESGLOSES	67
GUION TÉCNICO	68
PLAN DE RODAJE	69
REALIZACIÓN.....	70
Selección del Dibujante	70
Grabación de Voces	73
Composición Musical	74
Post Producción	75
PITCH.....	78
CONCLUSIÓN.....	80

BIBLIOGRAFIA	82
SITIOS WEB CONSULTADOS	83
FILMOGRAFÍA CONSULTADA	86
ANEXOS	87

INTRODUCCIÓN

El presente trabajo corresponde a un objeto de creación para la obtención del título de Licenciada en Producción de Radio y Televisión. El mismo representa la creación de un capítulo piloto de un microprograma televisivo basado en la transposición de la obra literaria infantil “Andanzas de Juancito el Zorro”¹, y el desarrollo de la sinopsis de siete capítulos, que completarán un ciclo audiovisual propuesto para televisión.

El ciclo de microprogramas estará destinado a un público entre cuatro a ocho años, y se realizará a través de dibujos animados empleando la técnica de figura recortada, con actores que pondrán las voces para los personajes. Constará del capítulo piloto basado en el cuento “El regalo del zorro”, con un *corpus* que incluye sinopsis, guion y realización integral del capítulo. También se procederán a realizar las sinopsis de los siete capítulos restantes del ciclo.

La obra que recolectan Romera y Martínez (1987) está basada en la tradición oral de distintas provincias de Argentina, que tiene como particularidad la participación del zorro como personaje principal.

Este personaje forma parte de varias obras de literatura tradicional de Argentina lo que fundó mi particular interés por el mismo. La escritora Berta Vidal de Battini² recopiló gran número de cuentos sobre el zorro. Realizó una profunda investigación sobre el mismo y su recorrido como protagonista de fábulas en todo el mundo. En el primer tomo de su libro “Cuentos y Leyendas Populares de la Argentina” (1995), expone cómo este personaje fue representado en las distintas culturas regionales y la importancia que tiene en nuestro país.

El zorro fue fundamental en la literatura argentina y en especial en la literatura para los niños. Actualmente el público infantil es una generación dominada por los dispositivos móviles, plataformas multipantalla y el acceso a la Internet. Esto nos lleva a pensar en un formato de divulgación que se adapte a los requerimientos de este público. El formato de ficción es lo que más se adecuó al tipo de narración que se pretendió en el

¹ Romera P. y Martínez P. (1987).

² Berta Elena Vidal de Battini nació el 10 de julio de 1900 en la ciudad capital de la provincia de San Luis y falleció el 19 de mayo de 1984, se doctoró en Filosofía y Humanidades en la Universidad Nacional de Buenos Aires.

presente trabajo final, siendo este un formato que también representó un desafío personal en el transcurso de mi carrera. Es un formato que nos permite un rango de duración de programas temáticamente variados. Teniendo presente el público al que se destina y los productos que los mismos demandan, el formato de microprograma es el que mejor cumple sus requerimientos de éste público. La puesta en escena de un producto audiovisual cuenta con una técnica particular en el recurso de la transposición. Aunque, tanto el literario como el cinematográfico, cuentan la misma historia; para comunicarse utilizan distintos recursos. La literatura expresa a través de múltiples lenguajes, principalmente con la palabra escrita y oral y el cine o la televisión con la imagen y el sonido, incluyendo el uso de la palabra.

En el proceso de búsqueda, se seleccionó la obra literaria que recolectan Pirucha Romera y Paulina Martínez (1987), ya que respondía a la necesidad antes expuesta de divulgar obras literarias basadas en la tradición oral de nuestro país.

La provincia de San Luis cuenta con un canal de aire que tiene alcance provincial, Canal 13; pero no cuenta con una programación dedicada exclusivamente al público infantil. Sin embargo, introduce programas infantiles en distintas franjas horarias de la emisión.

El canal estatal contó con programas infantiles como “¿Me lees?”, que se emitió de 2012 a 2013, que consistían en micros diarios donde leían cuentos antes de ir a dormir. Este es el antecedente a nivel provincial más próximo al tipo de producto al cual se apunta con el presente trabajo. El canal también contó con otras producciones como “El Reino de Zitto”, “El Club del Barrilete”, “Maru, aprendiendo a volar”, “Planeta Recreo”, “Stereo Chicos”, además de los dibujos animados segmentados en etapas de dos a cuatro años y de cuatro a ocho. Aunque la producción provincial es abundante, en el mismo no hay ningún programa que se emita actualmente con las características que se pretenden con el trabajo a presentar.

El objetivo de este objeto de creación consiste en la realización de un programa piloto, usando como fuente de inspiración la literatura tradicional. El formato elegido fue microprograma, con una duración de hasta cinco minutos, usando el recurso de figuras recortadas para la realización del mismo. Se decidió la utilización de doblaje para caracterizar las voces de los personajes. Fue pensado como un ciclo de ocho microprogramas, con el desarrollo de las sinopsis de los restantes siete capítulos. El

personaje principal, el zorro en este caso, fue el elegido como hilo conductor para todos los microprogramas.

Como parte de los antecedentes que cuenta la provincia a nivel de producción de transposición de cuentos infantiles a un formato audiovisual, el canal Acua Mayor realizó una convocatoria. En la misma se detallaba la realización de microprogramas con una duración de cinco minutos, además en la convocatoria se detalló una estructura estética, con el fin de que cada producto realizado por diferentes productoras compartiese una misma unidad estética. En la provincia, siguiendo los lineamientos de esta convocatoria, se realizó una transposición del cuento de Polo Godoy Rojo³, “El zorro Melero”. El producto consistía en adultos mayores leyendo un cuento para un público infantil. El mismo cumplía con la premisa de ser una transposición de lenguajes, se usó como inspiración una obra literaria escrita para crear una audiovisual.

En el ámbito nacional, el canal Televisión Pública destina la franja horaria de la mañana al contenido de la señal PakaPaka dirigido a un público infantil. Distintas productoras del país han realizado parte de sus creaciones artísticas haciendo uso del recurso de transposición de distintos lenguajes para generar un producto audiovisual, por ejemplo, hay un ciclo de 13 programas de hasta de 5 minutos de duración denominado “Cuentos para no dormirse”⁴, que se emitió por el canal Encuentro. Estos programas tenían la característica de retomar cuentos y/o leyendas argentinas y eran transpuestas para ser destinadas a un público infantil.

En el canal PakaPaka encontramos dos ciclos de programas con una duración de no más de 15 minutos cada capítulo, el ciclo se llama “Cuentos de había una vez”⁵, actualmente se está emitiendo la segunda temporada.

³ Polo Godoy Rojo es un poeta y escritor oriundo de la Provincia de San Luis. Nació en el año 1914 y falleció en Córdoba Capital en 2004.

⁴ Fiorito, V. (Coordinadora de producción). (2015). Cuentos para no dormirse [serie de televisión]. Buenos Aires, Argentina: Banda-Aparte.

⁵ Sánchez, M. (productora ejecutiva). (2016). Cuentos de había una vez [serie de televisión]. Buenos Aires, Argentina: Caramba Estudio.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

- Realizar la producción del capítulo piloto en formato televisivo como microprograma de ficción con dibujos animados teniendo como base la transposición de un cuento de la obra “Andanzas de Juancito el Zorro” de las recolectoras Pirucha Romera y Paulina Martínez.

OBJETIVOS SECUNDARIOS

- Realizar la transposición de un cuento de la obra “Andanzas de Juancito el Zorro”.
- Crear y desarrollar el guion del capítulo piloto.
- Realizar la producción del capítulo piloto.
- Realizar la sinopsis de cada capítulo del ciclo.
- Desarrollar la puesta en escena del capítulo piloto, disponiéndolo para su distribución en televisión.

SUSTENTO TEÓRICO

ANTECEDENTES DE LA TRANSPOSICIÓN

La historia de la transposición comienza con la historia del cine, cuando los hermanos Lumière, luego de varios esfuerzos por crear imágenes en movimiento, inventaron el cinematógrafo en 1895. Ese mismo año rodaron su primera película, “La llegada del tren a la estación”⁶, un gran éxito de público pasó por las salas de cine para disfrutar de lo que fue esa primera proyección de un producto audiovisual. Este triunfo comercial fue lo que hizo que el trabajo resulte fructífero.

Pasaron varios autores de diferentes latitudes hasta que en Estados Unidos, David Wark Griffith a través de una secuencia de filmes sistematiza las formas de contar una historia en el cine, disponiendo los recursos narrativos desarrollados en la época. Este director también se apoyó en el lenguaje escrito de obras literarias para dar origen al lenguaje cinematográfico.

A partir de Griffith, el cine se convierte en un lenguaje narrativo estructurado según los módulos de la narrativa decimonónica, en el que el montaje alterna las diversas posibilidades del plano, desde el primer plano hasta el plano general. (Gimferrer, 1985, p.11)

Este director tenía una particular predilección por la literatura. En 1907 llegó a Edison Company con su primera obra escrita, una transposición cinematográfica de “La Tosca”, de Victorien Sardou, pero fue rechazada por Edwin S. Porter debido a que tenía demasiadas escenas. El año siguiente, Griffith se convierte en director; uno de los primeros cortos que publica es “The adventures of Dollie”⁷, una obra que cuenta las travesías de una niña que es raptada y logra volver junto a su familia. Griffith comienza a utilizar obras literarias como base de sus argumentos, pero logra reconocer que no se podía transferir a la pantalla el sentido dramático de la obra sin realizar variaciones. En “For love of Gold”⁸, una obra basada en el cuento de Jack London “Just meat”, ubicó la

⁶ Lumière, L. y Lumière, A. (directores). (1896). *L'arrivée d'un train à La Ciotat*. Francia: Lumière.

⁷ Griffith, D. W. (director). (1908). *The adventures of Dollie*. Estados Unidos: American Mutoscope & Biograph Company.

⁸ Griffith, D. W. (director). (1908). *For love of gold*. Estados Unidos: American Mutoscope & Biograph Company.

cámara cerca de los actores para mostrar sus expresiones faciales. Esta obra fue el inicio del director en el uso de la técnica de transposición.

Griffith consolidó técnicas que ya eran usadas en el cine y les dio una justificación narrativa, como el uso de las variedades de plano, que lo usó para dar mayor énfasis y dramatismo, también el fundido encadenado, el flashback, el montaje (alternante, paralelo, invertido), a partir de las innovaciones de este director se comienza a hablar de un cine moderno.

Resulta evidente el aporte de la literatura en los productos audiovisuales como fuente de inspiración de historias y argumentos. Con el surgimiento del lenguaje audiovisual nace el cine, y de la mano del cine surge la transposición.

Lenguaje Literario: antecedente narrativo del lenguaje cinematográfico

Las obras literarias son creaciones artísticas por excelencia. Estas obras se manifiestan principalmente por medio del lenguaje verbal y exponen su estructura lingüística según la forma natural por la que transitan: la lírica o poesía en verso, la narrativa en prosa y la dramática en prosa dialogada.

Nos vamos a detener para analizar el tipo de obra literaria que nos interesa en la presente monografía, la narrativa en prosa, y particularmente en los cuentos tradicionales. Son historias contadas por un narrador que puede o no formar parte del relato, y siempre pertenecen al género ficcional.

Los cuentos tradicionales son relatos breves basados en historias contadas de forma oral que fueron reagrupadas gracias a la escritura, generalmente buscan recordar las leyes fundadoras de una sociedad, según Soriano (1995, p. 188). Esta última particularidad es la que hace que un relato sea semejante entre una civilización y otra. Al tener su base en la cultura oral, ha sobrevivido a lo largo de los siglos y sigue formando parte de la tradición de los pueblos.

Los cuentos tradicionales no estaban destinados en su esencia a los niños, ya que por lo general contaban historias con situaciones escabrosas y detalles licenciosos. Sin embargo, en la tradición oral hay lugar para los jóvenes y niños, esta función la cumplen los cuentos tradicionales de advertencia.

Este tipo de cuentos, de advertencia, cumplían la función de advertir por medio de obras de ficción sobre un posible peligro. Son relatos funcionales que buscaban alejar a los niños de amenazas, generalmente tenían la intención de que los pequeños aprendan por medio de la ficción los peligros de ciertas acciones. Generalmente se usaban personajes maravillosos, que no necesariamente debían ser reales podían tener la característica de la fantasía, como las brujas, enanos, hadas, entre otros.

Los cuentos que relatan historias y correrías de pícaros que siempre logran sobrevenir a las adversidades del medio, también eran otro tipo de cuentos que se contaban a los niños.

Vladimir Propp en su libro “Morfología del Cuento” (1971) realiza una exhaustiva investigación en relación a los componentes que forman a los cuentos maravillosos. Estos cuentos son relatos contruidos sobre la base de un conjunto reiterado de situaciones humanas para explicar aspectos de la vida. Incluye hechos extraordinarios que causan maravilla o admiración. Este autor reconoce que algunos cuentos no maravillosos se pueden construir con el mismo esquema, por ejemplo: leyendas y cuentos de animales.

Para realizar una categorización de los cuentos maravillosos, Propp distingue que hay una única función obligatoria presente en los mismos, las fechorías o la carencia. En general los cuentos maravillosos, y dentro de los mismos incluimos los cuentos de animales, están contruidos a partir de una situación inicial, continuada por una fechoría o carencia, y un final que habitualmente termina bien para el héroe de la historia.

Cuando Propp se refiere al héroe de la historia, habla del protagonista, es sobre quién gira toda la historia, el conflicto y la resolución del mismo. Suele enfrentarse a una prohibición, la cual trasgrede.

Ahora hace su entrada en el cuento un nuevo personaje; se le puede calificar de agresor del protagonista (de malo). Su papel consiste en turbar la paz de la familia feliz, en provocar una desgracia, en hacer daño, en causar un perjuicio. (Propp, 1971, p. 39)

En el caso particular del presente objeto se trabaja con los personajes del zorro y el tigre.

El zorro ocupa un papel protagónico en nuestros cuentos y fábulas de animales. “Esopo⁹ lo consagró en la narrativa como símbolo de astucia y picardía, y así figura en nuestros cuentos y en los más antiguos de la tradición occidental” (Vidal de Battini, 1995, p. 20). Los cuentos que tienen como protagonista al zorro y al tigre son los que más encontramos en la tradición oral de nuestro país con esta característica.

En varios relatos el zorro burla y humilla a animales de mayor tamaño y ferocidad como el tigre, pero también suele suceder que un animal más pequeño logra vengarse de todas las picardías del zorro. Esto evidencia el contenido que este tipo de relatos intenta expresar, en este caso el triunfo de la inteligencia sobre la fuerza y del humilde sobre el poderoso.

Lenguaje Cinematográfico

El lenguaje escrito de una obra literaria está principalmente construido por palabras, pero responde a multiplicidad de lenguajes, el lenguaje audiovisual está construido por imágenes y sonidos.

En este último, la variedad de imágenes y sonidos que se pueden organizar y ordenar de acuerdo con la voluntad del director. Principalmente este lenguaje cuenta algo, una historia. Existen una gran variedad de historias que están categorizadas en géneros.

El lenguaje cinematográfico discrimina la imagen del sonido, pero reconociendo que ambas técnicas deben contar algo, funcionales a la historia. El guion es el primer recurso que se utiliza en este lenguaje, en él se cuenta la historia, describiendo personajes, paisajes, momentos del día, diálogos, sonidos y hasta efectos especiales.

El mecanismo técnico es esencial a la hora de referirse al lenguaje cinematográfico. Según Lawson (1974), la cámara, el sonido, la pantalla y el montaje son los cuatro factores principales de este mecanismo.

La cámara es el objeto que representa el ojo humano, ya que el espectador ve lo que la cámara le muestra. Es a través de ella que se cuenta la historia. La imagen en movimiento que genera la cámara está compuesta por fotografías, pero el lenguaje

⁹ “Esopo elaboró, seguramente, algunos motivos de las narraciones campesinas de la Grecia del siglo VI antes de Jesucristo, época en la que se asegura que vivió y en la que ya se atribuían al zorro humanizado, estas características.” (Vidal de Battini, 1995, p. 20).

cinematográfico no se trata de imágenes estáticas. Cada movimiento generado por los actores y por la misma cámara son los que cuentan la historia. Los recursos para contar la historia a través de la cámara son los filtros de una cámara, los planos que se realizan, los objetos que se muestra y la luz, estos mismos son los que determinan el ambiente y el valor psicológico de cada escena.

La cámara nos da una amplia variedad de opciones para contar una misma historia con distintos puntos de vista. Dependiendo la articulación de los planos, las luces y los filtros podemos darle un nuevo sentido a una misma historia.

Siguiendo los conceptos de Lawson, los sonidos han sido un área del lenguaje poco explotado. Sin embargo, la musicalización, los diálogos, los sonidos ambientales y los efectos sonoros son una parte integral del lenguaje. Como lo hacen los diferentes recursos de la cámara, el sonido tiene complejidades que permiten generar emociones y variaciones en el sentido de una escena. Pero a diferencia de la imagen que puede separarse fotograma de fotograma, el sonido no se puede fragmentar.

El sonido en el lenguaje cinematográfico tiene su antecedente en la orquesta y, como en esta última, el sonido se compone de los diferentes recursos antes mencionados y son los que componen la historia.

Las pantallas forman parte del lenguaje audiovisual, ya que dependiendo de la dimensión de la misma será la cantidad de contenido audiovisual con el que cuente la historia.

Las dimensiones de las pantallas han ido variando durante el correr del tiempo hasta llegar a la dimensión generalmente usado para un producto cinematográfico 16:9. Actualmente, un nuevo formato, el de internet, permite una amplia variedad de dimensiones en la pantalla.

Por último, el montaje es el aporte esencialmente cinematográfico. El montaje fue el recurso que surgió con el lenguaje cinematográfico, permitiendo contar historias de distinta forma gracias a la estructura que ofrece. Esta se puede generar a partir del orden de las escenas, de los movimientos de cámara. Ambos son utilizados como recursos para contar la historia. La historia es la acción que sucede confluendo el aspecto visual como el sonoro. La selección de ciertos recursos, y no otros, tendrán distintos significados en el relato audiovisual.

El lenguaje cinematográfico se nutrió de diferentes lenguajes para tomar forma, el teatro, la ópera, la pintura y, principalmente, la literatura. En líneas generales del teatro recupero el arte escénico; de la ópera los aspectos sonoros; de la fotografía la pintura; y de la literatura los géneros y los argumentos. Con el lenguaje cinematográfico surgió la noción y recurso del montaje.

Se pueden citar numerosas producciones cinematográficas que usaron a la literatura como fuente de argumentos. Algunas obras maestras basadas en obras literarias: *Fausto* (1926)¹⁰ del director Friedrich W. Murnau quién se basa en los cuentos tradicionales de la figura de Fausto recogidos en la obra dramática de Goethe; *Amanecer* (1927)¹¹, del mismo director, está basada en la obra “El Viaje a Tilsit” del escritor Hermann Sudermann; *Rebeca* (1940)¹², del director Alfred Hitchcock, está basada en la novela homónima de la escritora Daphne du Maurier; *La Naranja Mecánica* (1971) del director norteamericano Stanley Kubrick, tiene como fuente de argumento a la obra homónima del británico Anthony Burgess; *Campanadas a Medianoche* (1966) del director Orson Welles está basada en 5 obras del escritor William Shakespeare (Ricardo II, Enrique IV, Enrique V, Enrique VI y Ricardo III).

TRANSPOSICIÓN

Definición y Características: ¿Por qué transposición y no adaptación?

El autor Sergio Wolf, en su libro “Ritos del Pasaje”¹³ da una clara comparación entre los dos términos. En el mismo expone cómo el término adaptación tiene una implicancia médica, y otra, material.

En primer lugar, Wolf, se refiere a que la palabra “adaptación” comprende un aspecto médico, haciendo que la literatura sea el formato que no consigue integrarse a un sistema y que el cine es la solución haciendo que este formato, rígido y altivo, haga que todo se subordine a él.

¹⁰ [FerrazVoraz] (2012, 26 de junio). F. W. Murnau- Faust (Full) [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=cbfTMEtxy4>

¹¹ [iconauta] (2013, 6 de noviembre). Friedrich Wilhelm Murnau: Sunrise- A Song Of Two Humans (1927) [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=rcIinIj8Jtg>

¹² [DrFreudstein 1981] (2015, 14 de febrero). Rebecca (1940)- Director: Alfred Hitchcock- Subtítulos en español [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=WNCU84zzaWM>

¹³ Wolf, S. (2001). *Ritos del pasaje*. Editorial Paidós. Argentina. Página 15 a la 28.

Por otro lado, en relación a la implicancia material, el autor se refiere a cómo este término exige la adecuación de un formato a otro.

La cuestión se plantea en términos de que el formato de origen - literatura- “quepa” en otro formato -cine-: que uno se ablande para “poder entrar” en el otro, que adopte la forma del otro. La literatura estaría representada por el formato duro que pierde sus rasgos característicos, su especificidad, en una maquinación conspirativa que aspira a destruir su autonomía. (Wolf, 2001, p.15)

El autor no hace simplemente una diferencia en cuestiones terminológicas, sino que se centra en los problemas, sentidos y efectos de una operación y de la otra. El término transposición hace referencia a “la idea de traslado pero también la de trasplante, de poner algo en otro sitio, de extirpar ciertos modelos, pero pensando en otro registro o sistema” (Wolf, 2001, p. 16). La transposición supone usar un lenguaje para que sirva de fuente de argumentos para otro, en este caso analizamos el uso del lenguaje literario como fuente de argumentos para el lenguaje cinematográfico.

José Luis Sánchez Noriega (2000) habla de transposición como un sinónimo al término adaptación, pero también como una tipología de esta última. Este autor define a la transposición como el proceso que busca medios específicamente cinematográficos en la construcción de un auténtico texto fílmico, respetando la esencia de la obra literaria, reconociendo sus valores, y generando un texto cinematográfico con entidad propia.

Tipologías de las Transposiciones

Siguiendo a Sánchez Noriega, este teórico español reconoce los diferentes tipos de transposiciones según un criterio de fidelidad, la coherencia o no entre los dos tipos de relato literario y fílmico, y su extensión.

En primer lugar, teniendo en cuenta el grado de similitud entre una obra literaria y una audiovisual, se pueden diferenciar distintos tipos de adaptaciones según la dialéctica fidelidad/creatividad¹⁴. Convergen distintos modelos de adaptación, dentro de

¹⁴ Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la Literatura al Cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Editorial Paidós Ibérica. España. Página 63 a la 67.

los cuales se encuentra el que analizaremos en particular en este trabajo monográfico: la ilustración, la transposición, la interpretación y la adaptación libre.

Como ilustración, también conocida como adaptación fiel, es tratar de plasmar en el relato fílmico la obra literaria que le dio su origen. La característica principal es la de respetar el conjunto de personajes y acciones sin transformaciones entre un lenguaje y otro.

La transposición sirve al autor literario, reconociendo los valores de su obra, y también con la intención de crear un texto fílmico que tenga entidad por sí misma y sea autónomo respecto al literario. En este tipo de relatos fílmicos se utiliza la obra literaria como fuente de argumento, respetando las cualidades estéticas, culturales o ideológicas.

La interpretación significa que una obra fílmica se aparta notoriamente del relato literario, pero que a su vez es deudor del mismo en aspectos esenciales. El texto fílmico logra ser autónomo del relato literario, ya que se proyecta el mundo propio del cineasta (Sánchez Noriega, 2000).

Como último modelo de adaptación encontramos la adaptación libre, que es una obra fílmica que tiene un menor grado de fidelidad con la obra original. En este tipo de relatos se realiza una reelaboración enfocándose en diferenciarse de la obra original casi al punto de no reconocerla como fuente de argumento para el relato fílmico.

En segundo lugar, se puede diferenciar las transposiciones según la coherencia o no entre los dos tipos de relato literario y fílmico. Se distinguen dos tipos de relato: el clásico y el moderno. Se diferencian las obras que mantienen una coherencia estilística y las que tienen divergencia estilística, el primero significa la continuidad de un tipo de relato -clásico o moderno- en ambas obras -literaria y audiovisual-, y en el segundo caso se emplea una obra literaria clásica como fuente de argumentos para la creación de una obra audiovisual con un relato moderno o viceversa.

Otra forma de categorizar las transposiciones es según su extensión. En el proceso de transposición de la obra literaria a la obra audiovisual se optó por realizar una reducción del argumento, teniendo presente las necesidades del lenguaje audiovisual.

La reducción representa la selección de las acciones más notables de la obra literaria, suprimiendo episodios y hasta personajes. Lo que implica condensar capítulos

enteros en pocas páginas de un guion. La literatura y el cine cuentan con una cualidad que las une, poder representar desarrollos en el tiempo, contar historias, ambos lenguajes tienen la capacidad de darle existencia material y de narrar esa historia.

Complejidades de las Transposiciones

La literatura y el cine cuentan con una cualidad que las une: poder representar desarrollos en el tiempo, contar historias. Ambos lenguajes tienen la capacidad de darle existencia material y de narrar esa historia.

Se considera que la transposición implica una especie de adulterio a la obra literaria, siendo que la obra audiovisual rescata los aspectos esenciales de la historia escrita para fundar la otra, y no es una copia fiel de la misma. Pero estas diferencias suelen ser las que le dan fidelidad a la obra cinematográfica, ya que haciendo un trabajo de traslación del conflicto e historias de los personajes, se rescata la particularidad y se la proyecta en la obra audiovisual, de esta forma se logra captar la tensión dramática de las acciones y proyectarlas en los audiovisual. En este sentido, entendemos como fidelidad, no la copia fiel de una obra y la otra, sino el respeto por el sentido dramático de la obra. De esta forma se puede encontrar un producto audiovisual que no es igual en su totalidad al texto literario, pero que en su esencia respeta la idea original de la que la inspira.

En el proceso de transposición hay zonas de conflicto. Las escrituras y los estilos de ambas obras es un camino a sobrellevar, ya que en la narrativa escrita podemos remitirnos a la conciencia del personaje y, a partir de esa conciencia se construye el mundo social del mismo. En cambio, en el trabajo audiovisual la conciencia debe deducirse, ya que en el cine se muestran objetos, cosas, personas. En relación a los estilos la dificultad se representa a la hora de querer respetar los estilos narrativos de la obra literaria. Por ejemplo, si la narración está redactada en primera persona a la hora de transponerla nos encontramos con la dificultad de resolverlo sin perder el sentido de la misma, una de las soluciones puede ser usar el recurso de una voz en off.

El problema de los estilos de escritura y el problema de los formatos da pie a otra complicación a la hora de transponer, las dificultades de equivalencia. Es imprescindible reconocer si la forma de narrar argumentos literarios puede convertirse en formas de narrar argumentos cinematográficos (Wolf, 2001).

Necesidad de las Transposiciones

La necesidad de historias, la garantía de éxito comercial, el acceso al conocimiento histórico, la recreación de mitos y obras emblemáticas, el prestigio artístico y cultural, o la labor divulgadora son algunos de los principales motivos por los cuales se recurre a las transposiciones como técnica para la creación de obras audiovisuales.

La labor divulgadora fue la que fundó el motivo de este trabajo, ya que se usó el lenguaje cinematográfico para dar a conocer el patrimonio literario, reconociendo que en la actualidad este tipo de productos tienden a ser más populares y masivos que una obra literaria escrita u oral. Teniendo la posibilidad de esta forma con la obra audiovisual de potenciar la obra literaria en la que está basada.

Los dos lenguajes comparten su condición de relato, ambos narran sucesos ficcionales, encadenado de acuerdo a una lógica maravillosa, ubicado en un espacio y desde un tiempo, protagonizado por personajes y con un principio y un final.

PUESTA EN ESCENA

Guion Audiovisual

Cuando estos procesos están resueltos, se procede a la redacción del guion literario. Realizamos una agrupación de distintas definiciones de guion a partir de distintos autores que reflejan el concepto de guion que se desea tener para el trabajo.

El guion es una historia contada en imágenes y palabras que describen las acciones y los diálogos en los que participan los personajes, así lo definió Syd Field en su libro “El manual del guionista”.

Cuando escribe una escena o secuencia, está describiendo lo que dice y hace el personaje, los incidentes y acontecimientos que componen la historia. Cuando escribe un guion, está describiendo lo que ocurre; ésa es la razón de que los guiones se escriban en presente. El espectador ve lo que ve la cámara, una descripción de la acción situada [...] (Field, 1995, p. 19).

Doc Comparato (1998) habla del guion en comparación con otros tipos de escritura. Reconoce que en el guion se hace uso de distintos códigos para comunicar el

mensaje, siendo éste el principio de un proceso visual y no el final de un proceso literario. Habla del guionista como parte fundamental del producto final, ya que escribe pensando en la imagen, con miradas y silencios, movimientos, conjuntos de imágenes y sonidos.

El guion debe tener tres aspectos esenciales, según Doc Comparato. El *logos* que hace alusión a la herramienta de trabajo que es la palabra, es la que le da forma al guion y lo estructurará, es la organización verbal de un guion y su estructura.

El segundo aspecto a tener en cuenta es el *pathos*. El pathos es el drama, un guion provoca identificación, dolor, tristeza o alegría. El pathos hace referencia a la acción dramática, afecta a las personas y personajes.

Cuando se escribe siempre se intenta llevar una intención, se escribe para producir una influencia. Esto hace referencia al último aspecto para realizar un guion, el *ethos*. El ethos es la ética, el significado último de la historia con sus implicaciones sociales, políticas, existenciales y anímicas.

En las fichas de estudio de la guionista Michelina Oviedo (2011) presenta la definición que realizó sobre el guion Serguéi Eisenstein ¹⁵, este director lo que dice es que el lenguaje del guion consiste en una acumulación de detalles y acciones que permiten hacer surgir una imagen. Michelina Oviedo agrega a esta definición el concepto de que el relato transcurre en un tiempo dramático audiovisual.

El guion es una herramienta audiovisual que utiliza la herramienta literaria para contar una historia formada con imágenes y sonidos -diálogos, música, efectos ambientales- con un tiempo dramático especial.

Según Doc Comparato, la escritura del guion debe tener una estructura lógica. El proceso de la creación de un guion comienza con el reconocimiento de una idea que se quiere contar, éste es un suceso que origina la necesidad de relatar. La idea es la definición de lo que se quiere hacer, presenta el eje central y el punto de partida para un producto audiovisual. En la misma se exhibe el tema que tratará.

La segunda etapa es el conflicto que reúne a la idea audiovisual y dramática, y queda definida a través del story line. El conflicto es la lucha de fuerzas opuestas. Surge

¹⁵ Serguéi Mijáilovich Eizenshtéin (23 de enero de 1898-11 de febrero de 1948), más conocido como Serguéi Eisenstein fue un director de cine y teatro soviético de origen judío. Su innovadora técnica de montaje sirvió de inspiración para el cine posterior.

a partir de una necesidad dramática que está representada a partir de la necesidad de acción dramática. Esta necesidad nace debido a un estado de carencia, insatisfacción y/o angustia existencial que es común e inherente y que comparten todos los personajes de la historia.

El conflicto cuenta con elementos constitutivos que son los que permiten el desarrollo y resolución del mismo. En primer lugar, encontramos un sujeto de conflicto que gracias a su voluntad logra calmar su necesidad dramática a través de su objetivo a cumplir. Para explicarlo de manera resumida, los elementos constitutivos son: un sujeto de conflicto, la voluntad, la necesidad dramática y el objetivo a cumplir. La necesidad dramática es lo que permite sostener la tensión dramática a lo largo de toda la obra, los personajes pueden cambiar sus objetivos, pero siempre en función de resolver esta necesidad (Oviedo, 2011).

La tercera etapa es donde se define a los personajes. Son estos quienes viven el conflicto básico y el desarrollo de los mismos se hace a través de la elaboración de la sinopsis, donde se los localiza en el tiempo y espacio, y se define su carácter.

Cuando ya tenemos definidas la idea, el conflicto y los personajes que van a intervenir en la historia, es necesario organizarlo según una estructura; es en ese momento cuando hablamos de la cuarta etapa que es la construcción de la acción dramática. La acción dramática es el cómo vamos a contar esta historia.

Los productos audiovisuales se caracterizan por tener una estructura particular, definida a partir de escenas, donde cada escena tiene una localización en el tiempo, espacio y acción. Las escenas representan la unidad dramática del guion.

Se pueden diferenciar dos tipos de escenas en los guiones, las esenciales y las de transición o integración; aunque en la actualidad no es normal encontrar escenas con funciones puras.

Las escenas esenciales son las que contienen lo fundamental de la historia para su desarrollo. Encontramos cinco categorías que cumplen diferentes funciones dentro de un guion.

- Las escenas esenciales de exposición, que buscan exponer un motivo o presentar a los personajes o conflictos.

- Las escenas esenciales de preparación son las escenas que nos advierten de algo que va a suceder.
- Las escenas esenciales de complicación, que sirven para ilustrar el desarrollo del conflicto.
- Las escenas esenciales de clímax que son el punto más alto del drama.
- Las escenas esenciales de resolución son donde el conflicto ya está solucionado y la mayoría de las veces son las que encontramos al final de cualquier producto audiovisual.

“El orden de los factores no altera el producto” dicen los matemáticos, y en este caso es aplicable dicho concepto. Porque, aunque pareciera que los guiones deben tener un orden lógico, como el que acabamos de exponer previamente con la enumeración de los tipos de escenas esenciales, no necesariamente debe cumplir ese orden de factores. Un guion puede comenzar su trama desde las escenas esenciales de resolución, y luego desarrollar los demás. La estructura del guion es maleable, se puede realizar cualquier combinación.

La segunda tipología de escenas es la de transición e integración, cumplen la función de unir escenas esenciales y sirve como recurso para desarrollarlas también. Hay una amplia variedad de este tipo de escenas, pero lo fundamental es que funcionan como escenas de transición.

- El paso del tiempo es una forma de transición. El espectador está tan acostumbrado a este recurso que no es necesario que sea evidente. Los recursos que se pueden utilizar para representar el paso del tiempo son: el calendario, los diálogos y acciones que pueden dejar en claro esta transición, el pasar de los días o las horas, cambios físicos evidentes en los personajes. Cuando el paso del tiempo es muy largo nos referimos a elipsis, este recurso sirve para pasar de una escena esencial de complicación a una de resolución de manera rápida.

- El flash-back es otro tipo de transición. Este es un recurso que sirve para contar algo que paso en un tiempo anterior al que

sucede realmente la historia, interrumpen el avance de la historia. Un flash- back puede evocar un pasado, contando algo que le paso al personaje tiempo atrás para poder entender mejor al mismo; o puede ser explicativo, donde el personaje explica a otro lo que paso tiempo atrás.

- El flash- foward es un recurso utilizado para contar algo que va a suceder en un futuro. Es la técnica inversa al flash- back.

La quinta etapa para el desarrollo del guion es el tiempo dramático. Dentro de una escena se desarrolla una acción dramática determinada que recorre un tiempo, que puede ser largo, corto, lento o rápido. Esta noción hace referencia a cuánto tiempo durará una escena. Ya definimos idea, conflicto, personajes, estructura de la historia; cuando queremos desarrollar el tiempo dramático comenzamos a agregar los diálogos, lo que empieza a dar forma al guion. En este punto ya tenemos definidos el tiempo dramático y la función de cada acción que sucede junto a su dialogo y los personajes.

Por último, nos encontramos frente al concepto de unidad dramática. Este concepto se desarrolla en un primer momento con la definición de las escenas del guion. Es el momento en el que el guion se transforma en producto audiovisual. Donde ya está clara la idea, el conflicto, los personajes, la historia y el tiempo dramático.

En esta etapa se comienza a definir el guion técnico a partir del guion literario. El último contiene todos los detalles de la historia dividida en escenas, sin hacer referencia a cuestiones técnicas. Es en el guion técnico donde se presentan las indicaciones técnicas para la transformación de la historia en un producto audiovisual.

Propuesta Estética

La propuesta estética representa el proceso creativo donde se detallan las cualidades estético- formales que le dan singularidad a la obra audiovisual. En la misma se da cuenta de los aspectos generales, recursos estéticos, y también las herramientas técnicas que se utilizarán para la realización poética de la obra. Esta debe mantener una coherencia, exponiendo cómo se abordarán y relacionarán los significantes audiovisuales a lo largo del proceso de producción de la obra.

Algunos de los elementos para tener en cuenta a la hora de desarrollar la propuesta estética son los personajes, el punto de vista, género, tamaños de plano, encuadre y composición, profundidad de campo, formato, uso del color, fondo, contraste, objetos, atmósfera lumínica, clima emocional, *physique du rôle*, fragmentación del espacio y tiempo, universo sonoro, entre otros aspectos estéticos que le dan entidad y particularidad, que hacen única a la obra (Acosta Larroca, P., 2015, pag. 2).

La propuesta estética sirve para lograr una comunicación amplia y clara entre todas las áreas involucradas en la realización de la obra, y para atraer posibles inversores, que con la lectura del documento podrán tener una idea de la singularidad, sólido, factible y coherente del proyecto.

La propuesta debe ser sintética y directa, se debe referir a uno o varios conceptos que definen el proyecto. El tipo de aspecto que tendrá la imagen, el color, luz, la idea de montaje, la relación entre los planos, los sonidos deben estar contemplado en el documento. Debe detallar con qué materiales y equipos se llevará a cabo la realización de la propuesta.

La propuesta estética está compuesta del argumento, las consideraciones personales del director, las descripciones (abstracts), casting, fotografía y cámara, arte (ambientación, escenografía, utilería, vestuario, maquillaje), sonido y música, montaje, efectos especiales, y diseño de los títulos de inicio.

Argumento

El argumento da una descripción de lo que se tratará en la obra audiovisual, es contar la historia decidiendo acciones dramáticas. Está compuesto por el inicio, nudo y desenlace de las acciones, se narra en tercera persona del singular y en tiempo presente para que sea claro y objetivo.

Es el desarrollo literario de la obra audiovisual, contando lo esencial para su entendimiento.

Consideraciones personales del director

Este apartado detalla qué se quiere comunicar y deja clara la valoración del director frente a la historia. Toda obra cuenta con decisiones de carácter ideológico y es

preciso definir los aspectos éticos, sociales y políticos que se buscan comunicar. La motivación que tiene el director, o productor, debe estar clara para atraer inversores.

Descripciones

Son palabras claves que caracterizan a la obra, pueden estar enumeradas locaciones, personajes, oficios de los mismos, formato, género, idea, tema, entre otros conceptos que se pueden detallar.

Casting

El casting dentro de la propuesta estética describe el tipo de actores que se busca para personificar los personajes, se tiene en cuenta aspectos físicos y psicológicos de los mismos. Se intenta detallar de la mejor manera las características de los personajes en la historia para que la tarea de casting sea lo más eficiente y que los actores logren una buena interpretación según lo que se busca estéticamente.

Fotografía y cámara

Los tamaños de planos, encuadres y composición, profundidad de campo, la luz requerida y el uso del color son aspectos que le dan al proyecto una entidad única, es primordial que en la propuesta estética se detallen todos estos aspectos.

Cada uno de estos detalles comunica distintas emociones, puntos de vista, evoluciones de personajes. Tener en cuenta esto permite generar un acercamiento visual al proyecto.

Arte

El arte en la propuesta estética busca detallar cómo será la escenografía, ambientación, utilería, vestuario y maquillaje. Esta debe tener una coherencia con la fotografía y la cámara.

El vestuario y maquillaje acompañan al personaje en su evolución, el color y textura comunican la psicología y emociones del mismo. Ambos dan información implícita, como si trabaja o la situación socio-económica.

La ambientación, escenografía y utilería contextualizan la historia y acompañan el recorrido estético que realiza el director.

Sonido y música

El sonido y la música mantienen la coherencia en la propuesta estética. Si la obra mantiene diálogos, que tipo de música la compone, si hay efectos de sonido especiales dan particularidad al proyecto.

La obra puede contar con música incidental, ésta no proviene de fuentes naturales y los personajes no la escuchan en la obra. Buscan describir el ambiente emocional o psicológico de los personajes. La música diegetica, por el contrario, es la música que escuchan los personajes en la historia y surge de elementos presentes en la escena, contextualiza.

El uso de los diálogos y cómo son los mismos también le dan al proyecto una singularidad, puede llegar a describir la historia de los personajes sin necesidad de representarlo en imagen, por ejemplo, el tipo de tono o el regionalismo.

Montaje

El montaje en la propuesta estética da cuenta de los aspectos de fragmentación de espacio y tiempo. Sirve para darle ritmo interno a la obra. En este aspecto se detalla la continuidad y el raccord.

En esta etapa se tienen presentes todas las herramientas para contar la historia, se piensa en los planos, encuadres, sonidos, diálogos, escenografías y efectos visuales.

Efectos especiales

Los efectos especiales se detallan si la obra requiere de ellos. No todos los proyectos requieren de dicho recurso, pero cuando son utilizados le da singularidad y originalidad al producto. Este proceso requiere de un arduo trabajo de post producción, y necesita estar detallada de manera clara para lograr la visión del director o productor en el resultado final.

El croma es un efecto especial, es una técnica que consiste en extraer un color de la imagen y reemplazar esa área por otra imagen.

Diseño de los títulos de inicio

Los títulos de inicio cuentan con un diseño que acompaña la estética general de la obra. Es lo que le brinda una entidad y una línea en común si se tratara de un ciclo. Lo primero que ve el espectador y la apertura del proyecto.

Géneros Audiovisuales

Los géneros son otra herramienta que el lenguaje audiovisual adoptó del lenguaje literario. Hay patrones que se aplican a distintas historias, y se clasifican en géneros.

Partiendo de las ambientaciones, de los estilos interpretativos o de las técnicas de realización, se crean supragéneros que contienen toda una gama de géneros autónomos. Son como mansiones con muchas habitaciones donde encuentra su hogar uno de los géneros básicos o cualquier combinación de ellos. (McKee, 2004, p. 111)

Se categorizan a los supragéneros en: drama histórico, biografía, docudrama, falso documental, musical, ciencia ficción, género deportivo, fantasía y la animación.

El drama histórico consigue su fuente de inspiración en las historias reales. Este género trae al presente sucesos que tuvieron lugar en un pasado para un público actual. La historia es una fuente inagotable de material narrativo.

La biografía se centra interpretar los hechos que vivió una persona en particular como si fuera una ficción. El joven Lincoln defiende al inocente en un drama de tribunales; Gandhi se convierte en héroe de una épica moderna; Isadora sucumbe ante una trama de desilusión; Nixon sufre en una trama punitiva (McKee, 2004, p. 112).

El docudrama tiene como eje central el contar en un producto audiovisual un acontecimiento actual, cuenta con un gran parentesco con el drama histórico lo único que los diferencia es la cercanía en el tiempo de los hechos reales que se cuentan de una manera ficticia.

El falso documental se comporta como un documental con la diferencia que es totalmente distinto. Ya que el falso documental se basa en historias reales para hacer una crítica de manera satírica.

El musical tiene su antecedente en la ópera, en este género los personajes cantan y bailan sus historias. En general se tratan de historias de amor, pero también podemos encontrar este género en un drama social.

Los futuros hipotéticos que están basadas en distopías tecnológicas están representados en el género de ciencia ficción. Pueden poseer una naturaleza real, lo que significa que cuentan con un fundamento real para reflejar su trama; o una naturaleza irreal, que desarrolla utopías para describir estados sociales imaginarios.

El género deportivo que puede desarrollar diferentes tramas: de madurez, de redención, educativa, punitiva, desilusión, de pruebas, entre otras. Pero lo que reúnen todas las historias en común es que sus personajes principales practican o han practicado deporte en sus vidas.

En la fantasía se juega entre el tiempo, el espacio y lo físico, mezclando las leyes de la naturaleza y de lo sobrenatural. Viajes en el tiempo, transformaciones de humanos a animales, el uso de súper poderes, animales con características humanas, son algunos de los temas que suele contener este género. A diferencia de la ciencia ficción que respeta las leyes naturales, en este género las leyes físicas no se aplican.

La animación se define a través del uso de los dibujos animados para contar la historia. Temáticamente puede desarrollar cualquier historia, pero en general su público natural es el joven.

El autor antes mencionado considera que cada uno de estos supragéneros contiene a uno o más megagéneros. Estos últimos están divididos entre comedia, policiaca, drama social, y acción/aventura.

Y en cada megagéneros reconoce a una serie de géneros y subgéneros, que implica una división más profunda según la temática que desarrolla, las ambientaciones donde se desarrolla, los personajes que intervienen, y los valores que se defienden. Entre los géneros y subgéneros el autor diferencia entre: la historia de amor, la película de terror, la historia épica moderna, la película de vaqueros, el género bélico, la trama de madurez, la trama de redención, la trama punitiva, la trama de pruebas, la trama educativa, y por último la trama de desilusión.

Aunque McKee (2004) presenta una categoría de géneros, pero deja en claro que no hay ninguna lista de categorías definitiva o exhaustiva. Debido a la gran cantidad de fusión entre distintos géneros.

Formato Audiovisual

Como los géneros son esenciales en el cine para especificar la narrativa, los formatos lo son en la televisión especificando duración y producción de los distintos géneros.

En la Guía para la presentación de contenidos en la televisión digital presentado por la presidencia de la Nación, la televisión digital y en conjunto con la Universidad de Matanza (2010) define al formato como lo que le brinda a cada programa televisivo su particularidad.

El formato reúne los rasgos artísticos, formales y de contenido que hacen que el producto audiovisual sea único y diferente a los demás. El formato define el recorte temático, su estructura formal y sus características artísticas y audiovisuales.

El recorte temático de un programa televisivo se define según el contenido que el mismo desarrolla. La forma de presentación del programa. Esto está relacionado estrechamente con el contenido de nuestro producto, con el tono que se trabajará, con los protagonistas y con la estética.

La estructura formal incluye las delimitaciones de la duración, la cantidad de capítulos, la cantidad de bloques y la manera en que los contenidos del programa se desarrollan en cada uno de ellos.

La noción de periodicidad, supone que el programa se diseña para su repetición en el tiempo. Esta característica presume el reconocimiento del público al que va destinado el producto audiovisual. Ya que el mismo se concibe para un grupo de individuos que, por lo general, comparten gustos e intereses que se mantienen en el tiempo lo que genera un hábito. En esto último es en lo que se sostiene un formato para mantenerse en el tiempo.

Los tipos de frecuencia de emisión se dividen de la siguiente manera, siguiendo la Guía para la presentación de contenidos en la televisión digital abierta:

- Diaria. El tipo de emisión es de lunes a viernes y es conocida con el nombre de tira. Dentro de este tipo habitualmente se ubican las telenovelas, noticieros y magazines.
- Semanal. Son programas que se emiten una vez a la semana, es característica de los unitarios, programas de debate, programas temáticos.
- Especial. Programas que se emiten una única vez, debido a que su puesta al aire supone una ruptura en la transmisión habitual de un canal, habitualmente cuenta con una producción de envergadura que justifica esta alteración. Generalmente son programas de interés social o cultural, por ejemplo, festivales nacionales transmitidos en vivo por televisión, programas dedicados al día de la mujer, al día de la memoria.
- Maratón. Son programas que cuentan con un gran prestigio en la sociedad en donde se transmiten y se repiten durante un tiempo prolongado de emisión.

La duración de un programa está delimitada, un programa de una hora no tiene 60 minutos reales de contenido. Los productos se sostienen a partir de publicidad que se ubican en tandas entre bloque y bloque, y también publicidad dentro del programa. Por lo tanto, un programa de media hora de aire tendrá una duración neta de 23 a 26 minutos dividido en 2 o 3 bloques; y un programa de una hora de aire contará con 44, 48 o 52 minutos de duración neta segmentado en 3, 4 o 5 bloques.

El concepto de microprograma está relacionado con la radio, la palabra *micro* hace referencia a la duración real del formato, que generalmente no supera los cinco minutos. Por lo tanto, la palabra no define al formato en sí. En una investigación titulada “Preferencia juvenil en nuevos formatos de televisión. Tendencias de consumo de televisión en jóvenes de 14 a 25 años”¹⁶, se habla de *micro espacios*, pero como en la noción anterior, se refiere a la duración y no tanto a las características del formato. Otro

¹⁶ Investigación titulada “PREFERENCIA JUVENIL EN NUEVOS FORMATOS DE TELEVISIÓN. TENDENCIAS DE CONSUMO DE TELEVISIÓN EN JÓVENES DE 14 A 25 AÑOS”. Entidad financiadora Observatorio del ocio y el entretenimiento digital, OCENDI-Lúdico (NEO Comunicación Profesional, SL.). Periodo 2009-2011. Cód.: OCENDI010911. Investigadores: Nereida López Vidales (IRTVE) directora del proyecto-IP; investigadores: Elena Medina de la Viña (URJC), Mercedes Miguel Borrás (UVA), Dolores Rodríguez Barba (UCM), Julia González Conde (CEU), Patricia González Aldea (UC3M). Colaboradores: Marta Pacheco Rueda (UVA-Segovia), Pilar Yébenes (UEM), Alicia Tapia López (UFV), Ramón Salaverria (UNAV).

nombre de este tipo de formato es la de *capsula*. Las nociones de capsula y microprograma están relacionadas a formatos radiofónicos, pero es viable su adaptación a la televisión.

El microprograma se caracteriza por su brevedad y su desarrollo temático específico. La duración oscila entre los dos y cinco minutos, y puede insertarse en diferentes espacios de la programación de un canal. Temáticamente los microprogramas pueden abarcar la política, efemérides, flash de noticias o hasta infantil, y en relación a los géneros, la amplitud es igual de variada, lo importante es que en esa breve duración pueda ser conciso con el mensaje a comunicar.

En relación al estilo, suelen tener una apertura y un cierre que los identifican y separan del resto de la programación. Además, pueden estar dentro de la pauta publicitaria de un canal, dentro de un programa como segmento independiente o hasta en la web.

Las características artísticas y audiovisuales del formato se precisan la escenografía, la música, los efectos sonoros y el perfil que deben tener los personajes o conductores. Son las herramientas con las que se genera el formato y las que las diferencian uno del otro. Es la estructura del programa.

Las características de este formato lo hacen atractivo para su difusión a través de nuevas plataformas y dispositivos. Las nuevas plataformas están modificando la forma de entretenimiento preferida por los jóvenes y los formatos se han adaptado a los nuevos dispositivos.

Plano y Movimientos de Planos

La cámara es una de las principales herramientas técnicas en la puesta en escena. Esta herramienta trabaja a través de tomas; cada toma es el tiempo en el que se filma sin interrupción. En cada toma se desarrollan los diferentes planos especificados según el director en el guion técnico.

Los planos son los recursos que se utilizan para contar la historia. Cada plano cuenta con una función narrativa particular. El plano es la extensión de imagen que se va a capturar.

Según Doc Comparato (1997) los planos pueden dividirse en planos fijos o en movimiento. Entre estas dos categorías, el autor realiza una descripción de los principales planos de cada una.

Entre los planos fijos, el autor considera que los principales son el primer plano, el plano medio (o americano) y el plano general.

El primer plano hace referencia a un plano próximo a un objeto, en encuadre se toma el rostro comenzando el plano por debajo de los hombros. Dentro de esta categorización se encuentran tanto el plano detalle y el primerísimo primer plano. En el plano detalle se hace énfasis en un objeto, destacando elementos que en otro plano podría pasar desapercibido, pero que es importante para la historia. Con este plano se destaca una pequeña parte del todo, permite subrayar un elemento que interesa dramáticamente. En el primerísimo primer plano se hace foco en los ojos o la boca, crea un espacio íntimo con el personaje destacando expresiones fundamentales para la historia. Este tipo de planos ponen énfasis en un detalle. Se corresponde con una distancia íntima, sirve para mostrar confianza e intimidad con el personaje y la historia.

El plano medio corta al personaje por la cintura, mientras que el americano lo hace por sobre las rodillas. Pero en ambos se ve el personaje de la cintura para arriba, y permite mostrar movilidad y aproximación al mismo tiempo.

El plano general enfatiza en el entorno y el plano de conjunto o gran plano general describe una escena. En ambos casos abarca a todos los personajes y sirven para situar un lugar y contexto. Su función es descriptiva y generalmente se usan al comienzo de una escena. Sirven de pausa o de puntuación en una imagen.

Además de los planos en relación a la apertura que se registra con la cámara se pueden identificar distintos ángulos para los mismos.

Plano frontal, o también denominado neutro o normal. En el mismo la cámara se encuentra paralela al suelo y a la altura de los ojos o del objeto que se está registrando.

Otro de los ángulos, es el plano picado. Se sitúa a unos 45° aproximadamente por encima del sujeto u objeto que se registra, de esta forma el objeto o personaje está visto desde arriba. Generalmente este plano se emplea para transmitir al espectador una

sensación de inferioridad y fragilidad, o para destacar aspectos psicológicos o de poder del personaje.

Moviendo el ángulo de cámara un poco más arriba se define como plano cenital. La cámara se encuentra arriba del sujeto u objeto, perpendicular a los mismos.

El plano contrapicado se sitúa la cámara frente al sujeto, pero a una altura por debajo de la de los ojos del mismo. Con este plano se muestra al personaje magnificado y haciéndolo más importante.

Por último, el plano nadir es el opuesto al cenital. Se ubica la cámara debajo del sujeto. Con este tipo de ángulo de cámara se logra obtener una escena más dramática y dinámica, dándole a veces la sensación de vértigo.

Doc Comparato (1997) categoriza a los planos en movimiento entre el travelling, dolly shot, punto de vista, panorámica y zoom. Todos estos planos hacen participar al espectador en la escena.

El travelling la cámara acompaña el movimiento del personaje. Busca aumentar la intensidad de una escena darle sensación de movimiento.

El dolly shot tiene las mismas características que el travelling, con la diferencia que el primero tiene un movimiento vertical y el segundo es horizontal. El dolly shot busca dar la sensación de aproximación o alejamiento con el objetivo.

El punto de vista o subjetivo sitúa a la cámara al nivel de los ojos del personaje, lo que da una sensación de mirar a través de él.

El plano con un movimiento panorámico es el movimiento horizontal o vertical sobre su eje de la cámara, permite describir el ambiente.

El zoom es la aproximación o alejamiento de la imagen por la distancia focal de la cámara. Este recurso intensifica la situación dramática.

Montaje

Toda obra audiovisual comienza con una idea, un punto de vista, algo que contar, el realizador, director o productor es consciente y trabaja en función de ello. Los productos audiovisuales se componen de sucesiones de escenas con un único fin, contar

una historia. El montaje es la técnica que permite desarrollar una ficción rompiendo la realidad física.

En el texto de Vicente Sánchez-Biosca (1991) se desarrollan dos definiciones de montaje, uno aludiendo a sus características técnicas y otro a la estructura narrativa de la historia.

Desde el aspecto técnico, el montaje es el proceso de seleccionar, organizar y disponer las distintas tomas rodadas para dar a la obra su forma definitiva. Esta tarea está relacionada con el concepto de autor de la obra y trata de conseguir que ésta tenga sentido.

Este proceso también se conoce como edición y es la última fase cronológica del proceso para realizar el producto, ya que es posterior al guion técnico y al rodaje. Según Sánchez-Biosca (1991), el montaje gozaría de una posición privilegiada debido a que tiene el poder de confirmar, tergiversar, transgredir y dar forma definitiva al producto que ya paso por todas las etapas previas.

Pero el montaje representa más que solo ordenar los clips rodados, desde el punto de vista narrativo el montaje es el que le da sentido a la obra, haciendo que distintas situaciones que suceden en un mismo momento cuenten con una relación y se comprenda tanto para el realizador como, y principalmente, para el espectador.

El montaje está presente en toda la realización de la obra audiovisual, Roger Crittenden (1981) habla de rodar con el montaje en mente, incluso antes de comenzar el proceso de edición, esto significa que se encuentra latente en todo el proceso de realización. No se trata sólo de unir escenas sino de hacerlo según una dirección determinada, la continuidad y el raccord son las herramientas para realizarlo.

La continuidad hace referencia al proceso para que la totalidad de la obra mantenga una línea, que una escena se continúe de otra conservando el sentido. Sanchez- Biosca (1991) habla de la continuidad como la palabra mágica que otorga unidad al trabajo, uniendo bajo una dirección determinada.

Siguiendo al autor antes mencionado considera que el raccord es el ajuste de movimientos y detalles que afecta a la continuidad entre distintos planes y significa unir dos planos de modo que el paso de uno a otro no dé lugar a una falta de coordinación entre ambos. Permite crear en la mente del espectador una identificación clara y precisa

de todo. Es lo que logra llegar a la invisibilidad del corte, es decir, cortar haciendo que el corte no sea percibido. Esto logra que el espectador vea la obra en su totalidad como un conjunto sin que le queden espacios vacíos de la historia sin contar. De esta manera el *raccord* es el garante de la imperceptibilidad del montaje, una herramienta necesaria para lograr la continuidad y la ilusión del espectador.

Con todas estas características, el montaje se convierte en la esencia de la obra, ya que su objetivo es asegurar la continuidad sintáctica para que el producto se construya como discurso a los ojos del espectador.

Según Sanchez- Biosca (1991), se reconocen dos clasificaciones generales de montaje. El montaje según la totalidad del relato y el montaje según la escala y la duración de los planos.

Teniendo en cuenta la totalidad del relato se reconocen distintos tipos de montaje.

- El montaje lineal. Tiene la característica de que la acción se desarrolla en una misma unidad de tiempo y espacio. Este tipo se divide entre continuo o condensado, el continuo tiene la particularidad de que los cortes entre escena y escena representan una selección de momentos significativos para la historia; por otro lado, el condensado comprende distintas etapas de un proceso de la historia que suceden en diferentes épocas y lugares.
- El montaje de tiempos alternados. Cuenta con la particularidad de contar dos o más acciones yuxtapuestas, entre ellas existe una correspondencia temporal estricta y suelen unirse en un mismo hecho al final de la secuencia o la obra audiovisual. Dentro de este montaje se suelen desarrollar herramientas como la *elipsis*, *flashbacks* y *flashforward*.
- El montaje conceptual. Este montaje no pretende una estructura en relación al tiempo y lugar desarrollando una estructura lógica de los hechos, sino que las tomas se unen y desarrollan en relación a los conceptos de la historia.
- El montaje rítmico. Este montaje tiene como base la banda sonora, es ella la que da la velocidad a los planos, escenas, secuencias de la obra

audiovisual. Busca subrayar el impacto psicológico, haciendo que el ritmo real de un suceso se retrase o acelere.

- El montaje paralelo. Tiene la característica de unir dos sucesos que se desarrollan en un mismo tiempo, pero en distintos espacios físicos, creando asociación entre ambas escenas. Su finalidad es crear un significado a partir de la comparación de ambas escenas.

Si se toma en cuenta la escala y la duración de los planos de una obra, el montaje se clasifica en analítico o sintético. El primero se realiza con encuadres que contienen numerosos planos cortos y de corta duración, crea un ritmo rápido para contar la historia. El segundo, sintético, se realiza en base a encuadres que contienen planos largos y generalmente con el uso de la profundidad de campo y generalmente una mayor duración de los encuadres, esto le da una visión más completa de la realidad.

En los microprogramas o capsulas el montaje tiende a ser lineal, principalmente por la corta duración de los mismos y la necesidad de contar la historia de una manera comprensible.

PRODUCCIÓN

La actividad de producir un producto audiovisual presupone planificación. A nivel profesional, esta actividad cuenta con los mismos componentes que cualquier otra actividad industrial, está inmersa dentro de un mercado, se dispone de una cantidad finita de capital para invertir, y cuenta con un equipo de trabajo necesario para su realización.

Según Fernández Díez (1997) la producción debe dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿qué es lo que registrará?, ¿quién deberá estar presente en cada momento?, ¿dónde se producirá el registro?, ¿cuándo tendrá lugar?, y ¿cómo se realizará?

En el principio de la industria audiovisual, se concebía a la producción como la parte profesional que administraba los gastos de una producción. Actualmente la producción trabaja de una manera más interdisciplinaria, donde intervienen elementos de diferente carácter: creativo, en relación a la originalidad del guion y las soluciones de realización; dirección y gestión, enfocados en la organización y programación; seguimiento y control, para asegurar el cumplimiento del plan de trabajo; económicos,

administración de los costos de producción y realización; y, mercado, conocimiento de las motivaciones y deseos del cliente y espectadores.

El trabajo del equipo de producción es la de coordinar los medios y las personas que intervienen en la obra.

Para hablar de producción es necesario reconocer en el medio en el cual se va a ejercer dicho trabajo. La televisión, el cine y las nuevas plataformas audiovisuales donde está presente dicha tarea ofrecen un amplio abanico de opciones a la hora de desarrollar diferentes producciones.

Siguiendo al autor antes mencionado, la televisión le otorgó a la tarea del productor una fuerte expansión, generando de igual manera una alta competencia entre programas para asegurar la supervivencia del producto.

A la hora de producir es necesario reconocer el modelo de televisión donde se va a distribuir la obra. En un primer lugar se diferencia la televisión según la titularidad del mismo, pudiendo ser públicas o privadas. La principal diferencia entre una y otra es el tipo de financiamiento del canal, en el caso del primero es el Estado el que vela por el cumplimiento de la financiación haciéndose cargo en su totalidad o en parte de los gastos económicos del canal. En el caso de las privadas se financian exclusivamente con publicidad.

La televisión también se puede categorizar según su cobertura, que puede ser local, regional, nacional e internacional. La principal característica es el alcance de la señal.

Otro modelo de televisión lo podemos categorizar a partir de la programación de cada señal. Puede ser generalista o especializada. En el primer caso la programación es variada e intenta satisfacer los gustos de un amplio rango de público. Por el contrario, la especializada transmite una programación finita, por ejemplo: deporte, noticias, música, cine, entre otros géneros.

Etapas de producción

Un producto audiovisual es principalmente una actividad económica, con consideraciones culturales y sociales, como cualquier otro tipo de industria.

Si lo asimilamos a otro tipo de industria, las tres bases sobre las que se asienta el negocio cinematográfico serían: la producción, que englobaría la investigación, el desarrollo y la fabricación; la distribución sería la venta al por mayor; y la exhibición sería la venta al por menor y el producto final sería la película. (Batlle Beltrán, 2013, pág. 40)

Teniendo presente esta cadena de valor las etapas de producción como se concebían no se adecuan a la realidad actual de esta industria.

Antes las etapas se dividían entre: la preproducción, donde se lleva a cabo la búsqueda de locaciones, conformación del equipo técnico, ficha de personajes, casting de actores, elaboración del presupuesto, plan de rodaje, entre otros conceptos que se tienen en cuenta previos al rodaje. El rodaje, donde se materializaba todo lo realizado en la preproducción llevando adelante la grabación del producto. Y por último, la post producción, donde se realizaba la tarea de edición de todo lo grabado en la etapa de rodaje.

La preproducción consiste en el armado del diagrama de trabajo que se tendrá a partir del análisis del guion literario. Se realiza el desglose general y por áreas del mismo, los desgloses sirven para que tanto el productor como los distintos técnicos que intervienen en la realización del producto con el fin de que conozcan los materiales necesarios para cada escena en particular. En la etapa de preproducción también se procede a la realización del guion técnico, realizados por el director y el productor o su asistente, en el mismo se especifican las técnicas para realizar el audiovisual. La búsqueda de locaciones surge a partir del guion literario y del técnico, las locaciones son los lugares donde se desarrollarán las distintas escenas, se intenta asemejar lo más posible lo descrito en el guion con lo que realmente se puede conseguir.

La ficha de personajes es la descripción a nivel físico, psicológico y características esenciales de los personajes, esta ficha es útil para el productor y director a la hora de realizar el casting de actores, y también es necesario para los actores para entender las motivaciones de los personajes y poder interpretar de manera correcta a los mismos.

Esta etapa es primordial el trabajo de producción, porque la buena planificación de trabajo representará una buena realización del mismo. Dentro de las tareas del productor en esta etapa se concreta el plan de rodaje y el llamado diario. El plan de

rodaje es organizar cómo se llevará adelante la etapa de rodaje, teniendo en cuenta las escenas que se rodarán, los personajes que participan, el equipo técnico que interviene, la fecha concreta que se llevará a cabo y los horarios de entrada y salida al set. En el plan de rodaje se tiene un plan de contingencia en caso de ser imposible rodar las escenas programadas en un principio. El llamado diario surge a partir del plan de rodaje, pero consiste en una ficha diaria donde se especifican nombre de actores con los nombres de los personajes que interpretan, nombre del equipo técnico, horario de entrada de cada uno y un horario para descanso si el rodaje implicará una jornada completa.

La etapa que continúa es la de rodaje, en esta se procede a cumplir el plan de rodaje previamente realizado. Se trata de la materialización del guion frente a cámara y la interpretación de los actores. El productor interviene proveyendo los materiales necesarios para la realización y recordando a cada uno de los actores y personal técnico días y horarios de rodajes. En esta etapa es fundamental la buena realización de la planilla de continuidad, que supone una descripción de cada toma que se realiza tomando apuntes de los detalles importantes para conservar la continuidad de plano a plano, además se puede dar una observación si la toma sirve o no.

Cuando todo el material rodado se encuentra digitalizado se procede a la etapa de post producción. Con la planilla de continuidad a mano y el material procesado en un programa de edición de video profesional se realiza la edición. Esta tarea es desarrollada por un editor junto a la mirada vigilante del director y el productor, para que el técnico respete el montaje de la historia. En esta etapa se realiza la masterización de video y audio, se aplican los créditos y la imagen de apertura del producto audiovisual. Es el final de todo el proceso de realización del mismo.

Actualmente las etapas de producción se dividen en: desarrollo del proyecto, producción (incluyendo preproducción, rodaje y post producción) y distribución.

La etapa de desarrollo del proyecto tiene en cuenta las tareas previas a la producción, da la posibilidad de ordenar y sistematizar los procesos. El resultado de esta etapa es una Carpeta de Proyecto, un documento donde se detalla la información relacionada con el proyecto a realizar y quienes van a participar en el mismo. Su fin principal es lograr atraer inversionistas para obtener financiamiento. Esta carpeta también permite reducir la incertidumbre y el riesgo inicial que toda empresa

representa. Proporciona una facilidad para el análisis de viabilidad técnica y económica del proyecto.

Esta primera etapa también consiste en el proceso de guion, donde se llega a la versión final del guion, y el proceso de negocio, donde se establece la dimensión de mercado del proyecto y su costo. En este último proceso tiene una participación principal el productor ejecutivo quien identifica al público potencia y el valor de mercado, pautando los límites del presupuesto.

La segunda etapa es la de producción, que incluye a todas las etapas que se concebían anteriormente, preproducción, rodaje y post producción (previamente desarrolladas).

La última etapa es la distribución. Consiste en la comercialización del producto audiovisual ya terminado en distintas plazas, tanto locales como a nivel internacional. En esta etapa se intenta recuperar toda la inversión realizada en un principio. Dependiendo el producto y cómo se pensó para su distribución puede insertarse en la televisión, plataformas digitales o en el cine. En esta etapa también se realiza la publicidad del producto. Entre las principales tareas que se desarrollan en la distribución, se negocia la fecha para su publicación, la cantidad de repeticiones del mismo, el plazo de duración del contrato y los territorios donde se ceden los derechos para distribuir la obra. Además, se procede a cesiones de derecho sobre la obra como: derechos de reproducción, distribución, doblaje, subtulado, cambio de título y hasta el merchandising. Esta tarea la puede realizar el productor general, un distribuidor o, en el caso de las comercializaciones internacionales, se puede recurrir a un agente de ventas internacionales.



Figura 1: Apunte de Cátedra Landau (2016). La importancia de la etapa de Desarrollo de Proyecto, Facultad de Diseño y Urbanismo de la Facultad de Diseño y Urbanismo, Universidad Nacional de Buenos Aires, recuperado de: <http://www.convergenciamultimedial.com/landau/documentos/bibliografia-2016/apunte-catedra2.pdf>

En cada una de las etapas interviene en mayor o menor medida un productor, pero forma parte de cada uno de los procesos. Actualmente, se reconoce una amplia gama de posibilidades para la difusión de obras audiovisuales, por lo que los productores requieren estar más atentos a las nuevas plataformas. Se habla de transmedia, crossmedia, merchandising y productos licenciados.

Eduardo Prádanos (2013) se refirió a estos conceptos. Define el transmedia como una técnica que permite contar historias a través de distintas plataformas formando parte del mismo relato sin perder el vínculo entre cada soporte. De esta manera cada parte de la narración es única, ya que se encuentra definida por la esencia de la plataforma donde se inserta, en otras palabras, cada historia es independiente pero cada una forma parte de una obra general, de un total. En las narrativas transmedia los espectadores colaboran en la construcción de la historia, lo que les permite vivir una experiencia de inmersión en el relato.

Armado de proyectos de producción

En la etapa de desarrollo de proyecto se presenta el concepto de una carpeta de producción, según Pablo Del Teso (2011), la misma representa la materialización fáctica del proyecto de producción con nociones precisas para inversionistas y para el equipo que trabajara en el mismo.

La carpeta de producción es la herramienta del productor para describir el proyecto audiovisual y atraer inversores, en el mismo se describe el proyecto a realizar en sus fases y siguiendo la estructura al medio e industria a la que va dirigido.

Para la realización de la carpeta hay que tener presente ciertas cuestiones que deben verse reflejadas en la misma, conceptos que deben estar claros y concisos para minimizar la incertidumbre y el riesgo inicial de la empresa. En la misma se debe detallar el tema (idea y concepto) del producto audiovisual, los objetivos que se persiguen, la comercialización y lugares de distribución, el público al que va dirigido el producto, el cliente, la complejidad que requerirá la realización del producto, el plan de actuación, los recursos materiales con los que se cuenta, y por último los recursos económicos que se tienen y los que se requieren para la realización.

En primera instancia, Del Teso (2011) reconoce que la carpeta debe contar con la información de contacto, que generalmente se ubica en la portada del documento,

detallando el nombre de la producción, nombre de la empresa o productor audiovisual encargado, fecha de realización de la escaleta y una imagen representativa de la obra audiovisual. La página que le sigue cuenta con un índice detallado por puntos y paginado.

Luego se presenta el listado de agentes, figuras profesionales, que intervienen en el proyecto. Para la carpeta de producción aquí se detallaría el equipo profesional, con números telefónicos de contacto y mails de cada uno de los agentes.

La carpeta de producción prosigue con la ficha técnica de la producción donde se presenta el título del producto audiovisual. En la descripción del mismo se define el formato. Si se tratará de una ficción a continuación se detallaría el género cinematográfico. Se delimita el público al que se pretende dirigir la obra, con la clasificación de la edad. En este mismo apartado se define la duración estimada del producto, proponiendo una franja horaria para el mismo, el número de capítulos, y el reparto que intervendría, si ya estuviera definido. Se define una fecha aproximada en la que se tendrá el producto. Y, por último, se indican los posibles inversores y patrocinadores.

Continúa con la definición del tema a tratar en el producto audiovisual. El tema debe estar presentado de manera concreta y breve, se definen los objetivos, narrados en infinitivo y organizado por guiones y ordenado secuencialmente.

Posteriormente, se exhibe la sinopsis argumental, donde se detalla la información argumental y la información estructural. Se desarrolla un resumen del guion, y se especifica si es original o adaptado. Este apartado debe contener información sobre los personajes, la acción y la estructura de la producción, esto permite evaluar la viabilidad del producto.

Luego de tener detallados todos los conceptos anteriores se procede a la presentación de la escaleta. La escaleta es un listado y descripción por escenas, donde se describen los sucesos más relevantes a partir de la sinopsis.

La carpeta de producción continúa con el tratamiento de la historia o biblia. En el mismo se presenta la evolución y ampliación de la escaleta desarrollado previamente. Deben concretarse las escenas y situaciones, no se plantean los diálogos, pero si se indica que hablaran los personajes.

A medida que la carpeta de producción se va desarrollando se amplían las ideas, por este motivo luego de la realización del tratamiento de la historia se presenta el guion literario.

A raíz de este guion, se procede al desarrollo de las fichas de desglose, que surgen a partir de la lectura y análisis del guion literario. Las mismas son hojas técnicas de trabajo en producción, se detallan los elementos requeridos en cada escena y puede aglutinar todas las áreas o estar divididas por equipo de trabajo, locaciones, vestuario, utilería, ambientación, iluminación, por ejemplo.

Luego del guion literario se desarrolla el guion técnico. El mismo es una herramienta de trabajo en producción, y representa la evolución del tratamiento y la traducción técnica del guion literario. Algunos de los elementos a tener en cuenta en este guion son las secuencias, planos, angulaciones, iluminación, sonido, descripción de la imagen y el storyboard.

El storyboard es la traducción visual del guion técnico. Es un conjunto de ilustraciones ordenadas secuencialmente y ofrece información de cómo deberían ser vistas las imágenes por la cámara. Deben estar presentes en la carpeta de producción para dar una idea a los técnicos y posibles inversores de lo que se verá en pantalla.

Siguiendo con la propuesta de Del Teso (2011), teniendo todos los elementos definidos, se presenta un diseño de producción, en el mismo se define una estética y una identidad visual del producto. Pueden ser ilustraciones, maquetas y modelos, animaciones, o diseños gráficos general. Permiten tener una idea estética del producto. Esto se conoce como propuesta estética del producto audiovisual.

Ya habiendo definido las cuestiones estéticas y narrativas, se procede a la planificación de ejecución del proyecto. En este apartado de la carpeta de producción se detalla el plan de rodaje, los cronogramas de cada área, el plan de edición y el plan de post producción. Se detalla desde el comienzo de la producción hasta el día límite para la entrega del producto terminado.

Por último, la carpeta de producción contendrá el presupuesto del proyecto. Es un listado de coste del mismo, detallado por áreas, con el precio por unidad, un subtotal y un presupuesto total. Además, se detalla el plan financiero, el cual dará una referencia

a los posibles inversionistas el costo de la realización de la obra audiovisual por semana aproximadamente, dependiendo de la unidad de tiempo que se toma para realizarlo.

Esta carpeta de producción ofrece dos finalidades. Una técnica, para el equipo que integrará el proyecto, donde cada agente interviniente podrá conocer en su totalidad el producto. Y una segunda finalidad, es una carta de presentación para posibles patrocinadores.

Presupuesto y Plan Financiero

El trabajo de producción previo al rodaje de una obra finaliza, normalmente, con la realización del presupuesto.

Para llevar adelante este es necesario contar con todos los desgloses realizados, el plan de rodaje, tener presente las múltiples variables y contar con los proveedores que conformaran el resto del equipo técnico, esto permitirá tener los gastos parciales que luego el productor general reunirá para realizar el presupuesto final.

El presupuesto da la posibilidad al productor de conocer la viabilidad de su obra. También, permite atraer inversores para financiar la misma.

Esta herramienta es fundamental para cualquier productor, ya que permite estimar el costo del proceso de producción. Se trata de una evaluación de gastos que generalmente surgen luego de la lectura del guion técnico final.

Para Kamin (1999) el presupuesto se puede dividir en dos instancias. Una que él define como “bajo la línea” que se refiere a los factores que tienen precios ya determinados por el mercado. Y otra instancia que son los gastos “sobre la línea”, que son costos que conllevan decisiones políticas, se trata en líneas generales de los gastos realizados con el “talento” y cuya participación se espera que desate importantes resultados finales. Aunque, hay que tener presente los imprevistos, que significa estimar una cierta cantidad de dinero a posibles riesgos en distintas áreas.

No existe un único modelo, ya que cada producto audiovisual cuenta con características individuales entre uno y otro. Pero se puede pensar en un presupuesto tipo que sirva como referencia, basándose en los datos que ofrece el mercado y la experiencia profesional.

Siguiendo a este autor, el presupuesto tipo se define como presupuesto por rubros, que se utiliza para una producción media y para las prácticas normales de la producción profesional. Cada planilla contiene uno o más rubros que están categorizados por ítems, en sentido vertical. En columnas figuran las cantidades, ya sea unidades, tiempo, tipos, entre otros, que conforman cada rubro. Las celdas que figuran entre cada columna y fila contienen los valores numéricos que cuantifican la planilla final. Estos valores provienen de tres fuentes: una base de datos, determinado por los precios del mercado; los datos de la productora, que corresponden a las decisiones que se realizan desde esta área; y el desglose, que resulta del análisis detallado del guion.

Cuando este presupuesto por rubro se extiende a los aspectos de organización en el tiempo de los gastos se habla de un plan financiero. Siguiendo al autor, en este se incluyen las obligaciones de pago a ser cumplidas a lo largo de las diferentes etapas de la producción. Generalmente la unidad de tiempo es la semana, contiene los mismos rubros que el presupuesto, aunque cada rubro exige distintas distribuciones en el tiempo.

El plan financiero representa una planilla, al igual que el presupuesto por rubros, donde se ubica en columnas el rubro, y en las filas superiores se considera un total del gasto por áreas y se procede a realizar una división por semanas de cada etapa de la producción. Al igual que en el presupuesto por rubro, en las celdas que se encuentran entre las columnas y filas antes mencionadas se detallan el monto a pagar.

Resumiendo, según Kamin (1999) el presupuesto por rubros y el plan financiero se diferencian principalmente en que el primero realiza un análisis global del gasto que significará la realización del producto audiovisual y el segundo representa el gasto por etapas que tiene cada rubro, observando de esta manera cuánto dinero será necesario para cada semana de trabajo.

Pitch

Para una buena producción y distribución del producto audiovisual es fundamental una estrategia de venta, en este momento entra en juego el *pitch*. Este es un término derivado del inglés que hace alusión a la palabra “lanzamiento”.

Se usa para denominar a la presentación oral del proyecto que tiene como objetivo despertar el interés del interlocutor y persuadirlo de realizar determinada acción. (Del Teso, 2011, pág. 307)

Para que el pitching sea exitoso es necesario conocer la industria donde se busca posicionar el producto, conocerse a uno mismo, las limitaciones y potencialidades que se tiene para la venta, y conocer el proyecto para poder realizar una buena exposición.

Hay ciertas nociones básicas para realizar un buen pitch. En primer lugar, hay que exponer de manera clara y concisa las motivaciones que llevaron a desarrollar el proyecto o el guion, es el porqué del proyecto. Explicar la importancia de la historia, la relevancia que tendrá para quién lo produce y para el espectador, estas nociones dan una idea clara al potencial inversionista si vale la pena financiar el proyecto.

Luego de dar cuenta de las motivaciones es preciso caracterizar qué se realizará. Dejar claro quién es el personaje principal, como empieza y termina la historia que se busca contar con el proyecto. Describir el personaje, que pretende, necesita, que hace para conseguirlo y cuáles son sus miedos dan una idea general sobre lo que abordará el guion. En esta etapa dejar claro el arco de transformación del personaje, el punto climax, formato y la estética del proyecto dará una noción en aspectos narrativos y técnicos de lo que se busca.

Cuando ya se expuso sobre el personaje, su transformación, el formato y la estética del proyecto, es preciso proseguir con el universo al que pertenece, el mundo en el cuál se desarrolla la historia. Para venderlo es necesario destacar algo de la misma, haciendo que sobresalga por encima del resto, lo que la hace diferente al resto.

En el pitch también se incluye el estado financiero y de producción que se tiene para el proyecto. Esto da una idea de cuánto será lo necesario para su realización. En esta instancia se expone los costos, aportes, financiamiento y el dinero que será necesario para completar el presupuesto.

Y por último se presenta a quiénes formarán parte del proyecto. Actores, técnicos y cabezas de equipos, lo que permite al posible inversor tener una idea del tipo de profesional que llevaran adelante el producto audiovisual.

Para un buen pitch es necesario dejar en claro la entidad del producto, nombrar la mayor cantidad de veces posibles el nombre del proyecto, demostrar que el mismo

cuenta con potencial, dar relevancia del personaje principal, lograr atrapar al inversor en el discurso. Todo consiste de una buena estrategia comunicacional de venta.

Revisar el proyecto, investigar el mercado, escribir el pitch con anterioridad, ensayar las veces necesarias, lograr una sintonía emocional, solicitar la ayuda económica y esperar la respuesta del posible inversor. Son los aspectos principales para que el pitch sea efectivo.

El pitch surge a partir del inicio del proyecto, cuando se lo presenta a los actores, cuando se recluta al equipo técnico, a los inversionistas privados. Es una herramienta indispensable y de uso constante.

En la venta suelen participar el productor, guionista y director, cada uno cumple un rol frente al inversionista presentando distintas cualidades del proyecto.

El productor en esta instancia presenta al equipo técnico y su experiencia, describe el proyecto en relación a la producción, género, público al que va dirigido, formato y story line si lo hubiera. Comenta el estado de producción del proyecto, su presupuesto estimado, lo que se tiene y lo que falta.

El guionista desarrolla en el pitch una sinopsis corta, la historia contada de una manera creativa, describe los personajes y sus cualidades.

El director explica como transformará el guion en una obra audiovisual. Da cuenta de las locaciones y muestra porque es importante financiar en el proyecto.

MARCO METODOLÓGICO

MOTIVACIÓN

La motivación para la realización del microprograma “Las travesuras de Juan el Zorro” fue principalmente el interés personal desde la producción por este tipo de formato y género. Su particularidad es la breve duración, que no superan los cinco minutos y el uso de una obra literaria como fuente de inspiración para la redacción del guion del capítulo piloto realizado y para el desarrollo de la sinopsis de los restantes capítulos del ciclo. Lo que permite brindar una divulgación de la literatura, que fue otro aspecto importante que motivó el presente trabajo.

La participación en el proyecto de investigación “Los Lenguajes Simbólicos en la Construcción de Producciones Artísticas” PROIPRO N°4-0614 RES CS 179/14 FCH-UNSL incentivó la lectura y el análisis de obras, logrando reconocer personajes, ideas, conflictos o historias para desarrollar a nivel audiovisual. La literatura aporta una amplia variedad de opciones de inspiración para el lenguaje cinematográfico.

El público al que se dirige es infantil y dentro de esta categoría los niños de cuatro a ocho años de edad. La oferta audiovisual es amplia y variada para los espectadores a los que se apunta, pero la particularidad que persigue “Las travesuras de Juan el Zorro” es acercar la literatura a los chicos que entran en edad escolar. El ciclo ofrece obras tradicionales de distintos puntos de Argentina a través del lenguaje audiovisual.

El formato de microprograma es el elegido con una duración no superior a cinco minutos. El recurso utilizado para contar la historia es técnica de figura recortada. Esta técnica consiste en dibujos de los personajes, los mismos pueden ser filmados con una cámara, o animados dándoles movimiento en la edición. Se optó por el último analizando el tipo de programas que consume el público al que apunta el proyecto.

Otra motivación para tomar la decisión de realizar el presente objeto fue la participación en la producción y realización del microprograma para el canal Acua Mayor “Zorro Melero”. Se trató de una adaptación de un cuento de Polo Godoy Rojo¹⁷

¹⁷ Polo Godoy Rojo es un poeta y escritor oriundo de la Provincia de San Luis. Nació en el año 1914 y fallece en la capital de la provincia de Córdoba en 2004.

y los personajes fueron interpretados con actores, el personaje principal de la historia fue el zorro. Se trató de un formato similar al presente en relación a la duración.

La participación realizada en dicho proyecto resultó en un aprendizaje del mundo de este personaje, conociendo sus travesuras, su personalidad, sus motivaciones y necesidades, su conflicto y como logra resolverlo. El zorro es un personaje típico del sur latinoamericano, sus conflictos giran en torno a los engaños que realiza, logrando salir, en casi todas las oportunidades, ileso de dichos timos. Su antítesis es el tigre, quien es el que más sufre los fraudes y quién termina pagando travesuras que realiza el zorro. Su picardía e ingenio fue lo que motivó el uso de este personaje para la realización del proyecto.

IDEA Y TEMA

La idea para “Las travesuras de Juan el Zorro” surgió a partir de la lectura de la obra literaria “Andanzas de Juancito el Zorro” de las recolectoras Pirucha Romera y Paulina Martínez.

De la obra arriba mencionada surge la historia de Juan el Zorro, quién recorre distintas provincias de Argentina encontrándose con otros personajes a los cuales les juega distintas travesuras, cayendo siempre en problemas con su tío, el Tigre.

Para el capítulo piloto se seleccionó el cuento “El regalo del zorro”, donde Juan el Zorro es atado a una cuba por unos abuelos, a quienes les había robado vino, aparece su tío, el Tigre, luego de un engaño de Juan el Zorro, logra que su tío lo desate y ata a este último, logrando salirse con la suya.

FORMATO

El formato elegido para la realización del ciclo audiovisual “Las travesuras de Juan el Zorro” es el de microprograma, con una duración de no más de cinco minutos y que utilizará el recurso de figura recortada.

El público elegido fue lo que definió la decisión del formato, en la actualidad los niños de esas edades consumen dibujos animados con una duración que oscilan los cinco a los quince minutos. Teniendo en consideración dicha realidad se optó por los microprogramas como formato que responde a las necesidades del público elegido.

El ciclo de microprogramas cuenta con ocho capítulos, aunque mantienen un hilo conductor que es el personaje principal, la idea y el tema, cada capítulo es independiente uno de otro. Cada uno cuenta con un inicio, desarrollo y desenlace, haciendo posible al espectador ver cada capítulo independiente uno del otro. Esto da la posibilidad de ver cada capítulo y poder entender la historia sin necesidad de ver el capítulo anterior.

El género audiovisual elegido no es puro, convergen la ficción, animación y la comedia. Es una ficción, ya que no responde a una situación real ni supone acercarse a una realidad concreta; es una comedia porque busca entretener al público infantil a través de las ocurrencias de los personajes; y una animación porque fue recurso usado para contar dicho relato, específicamente se realizó a partir de figuras recortadas y luego animadas utilizando un software diseñado para ello.

El ciclo compartirá una apertura, generando un sentido de identificación del producto y un rápido reconocimiento para el público. No contendrán cortes de bloques, ya que su corta duración no lo requiere, con una extensión de tiempo de no más de cinco minutos, incluyendo apertura y cierre de programa.

Los microprogramas tienen la particularidad de que son fugaces y se pueden distribuir por distintas plataformas. Este formato fue pensado para su distribución en el canal de aire de la provincia de San Luis, Canal 13; pero también se reconoce el potencial del trabajo para su distribución en otros soportes.

TIPO DE CUENTO

Se decidió utilizar cuentos con personajes de animales como protagonistas, respondiendo al interés personal por este tipo de obras y reconociendo lo atractivo que resultan para el público elegido.

Las obras con animales como protagonistas permiten desarrollar temas que cuentan con cierta complejidad adaptados para un público infantil. Este tipo de cuentos cumplieron una función aleccionadora, pero también buscaban entretener, haciendo que la literatura llegara a los más chicos y jóvenes de una manera interesante. Los animales hablan, tienen motivaciones, conflictos y otras peculiaridades que son propias de los seres humanos.

La participación en la producción del “Zorro Melero” generó un interés particular en el personaje del zorro. Su picardía y astucia ofrece una extensa variedad de posibilidades para la conformación de una idea, tema e historias para llevar al formato pretendido.

Desde el proyecto de investigación “Los Lenguajes Simbólicos en la Construcción de Producciones Artísticas”, atentos al interés personal por este personaje, se ofreció una amplia gama de cuentos que contaban con este personaje como protagonista. Resultando de esta oferta, la selección final del cuento elegido para la transposición y realización del capítulo piloto del ciclo audiovisual.

SELECCIÓN DE LAS OBRAS LITERARIAS

La obra elegida para la transposición fue “Andanzas de Juancito el Zorro” de las recolectoras Pirucha Romera y Paulina Martínez. La misma consta de veintidós cuentos tradicionales de Argentina que tiene al zorro como protagonista de cada una de las historias. Cada cuento presenta distintas travesuras que realiza este personaje, en la mayoría sale airoso de sus engaños y en unos pocos es descubierto.

Esta obra compuesta por cuentos breves reunía las características buscadas para la transposición. En primer lugar, cada cuento era posible de ser usado como fuente de inspiración para el lenguaje audiovisual, están redactados de tal forma que es posible su representación en imágenes. En segundo lugar, el personaje principal de cada cuento era el zorro, lo que permitió utilizar una misma obra para desarrollar la sinopsis de cada capítulo del ciclo. También en la obra literaria intervienen otros personajes animales con peculiaridades humanas. Y, por último, el público al que está dirigido el cuento es el segmento infantil, se reconoce a partir del tipo de prosa, la lógica maravillosa y le aporta valor agregado las ilustraciones que acompañan el texto.

La historia literaria transcurre en varias provincias de Argentina, teniendo el zorro distintas travesuras con otros personajes. Su antítesis es el tigre, su tío en la ficción, quién siempre cae en las trampas de su sobrino. El zorro consiente de esta ingenuidad logra salirse con la suya, haciendo que los *platos rotos* los pague el tigre.

Los cuentos seleccionados para el ciclo fueron “El regalo del zorro”, “El roto lleva al sano”, “El puma desagradecido”, “Un extraño animal”, “Los dos socios”, “El yacaré enamorado”, “El decreto” y “El trozo de queso”. Cada uno analizado para la

realización de la sinopsis correspondiente de los capítulos. Para el piloto se eligió el cuento “El regalo del zorro”, meramente por un interés personal.

“El regalo del zorro” tiene origen en la provincia de San Juan y los personajes que intervienen, junto al zorro y el tigre, son una pareja de abuelos que viven en un campo. Juancito el zorro llega al campo por la noche junto con problemas, al tirar unas botellas de vino, los abuelos salen en busca del ladrón, encuentran al zorro y lo atan a una cuba para darle una lección a la mañana siguiente. Cuando ya estaba amaneciendo aparece en el lugar el tigre y encuentra a su sobrino en dicha situación, Juancito aprovecha para tenderle una trampa y hace que cambien de lugar, pudiendo de esta forma salir ileso del campo y sin su correspondiente castigo. Finalmente, los abuelos encuentran al tigre, en lugar del zorro, lo marcan con un hierro caliente, es liberado y promete vengarse de su sobrino.

La historia congrega a personajes animales y humanos, haciendo que parezca natural esa interacción. Esto motivó un particular interés en la historia, porque se trató de un desafío el lograr audiovisualmente un intercambio entre ellos.

TIPO DE TRANSPOSICIÓN

La obra literaria fue trabajada según su fidelidad como una transposición. Se respetó la cualidad estética y cultural. El cuento fue fuente de inspiración para la creación del ciclo audiovisual, se respetaron los personajes y dos de los escenarios. Muchas de las acciones se convirtieron en diálogos. El conflicto dramático que presentaba el cuento fue respetado y usado para articular la obra audiovisual.

Ambas obras comparten una coherencia clásica, ya que cuentan la historia linealmente, comenzando por el principio y terminando con el desenlace.

Para la elaboración del producto audiovisual se realizó una reducción del cuento, rescatando las acciones consideradas de importancia para la comprensión del mismo. En la transposición se procedió a eliminación de escenarios presentados en el mismo, con el fin de lograr la duración pretendida para el capítulo piloto. Se eliminó el final de la obra literaria para acentuar la característica picara del protagonista, considerando innecesario el final propuesto de las recolectoras.

El proceso de transposición constó de diferentes instancias, en primer lugar, se procedió a la lectura de los cuentos. En ese momento se reconocieron los tres momentos

principales de la historia literaria el inicio, el nudo y desenlace, también se identificó la idea y el tema y se distinguió a los personajes que intervienen.

Luego de la lectura y análisis de la obra literaria, se seleccionó, según un criterio personal y a raíz de un criterio de producción, las acciones que iban a formar parte del capítulo piloto para el microprograma “Las travesuras de Juan el Zorro”. Las tres instancias narrativas están presentes en el producto audiovisual con algunas modificaciones. El inicio de la historia se resumió, dándole prioridad a lo que resultaba fundamental para poder darle una continuidad coherente al objeto audiovisual. El nudo se extendió, para lograr desarrollar el conflicto, aportando diálogos. Y el desenlace se modificó, la obra literaria muestra un final con el personaje del tigre, en el capítulo piloto se buscó darle principal énfasis al protagonista del ciclo, el zorro.

Cada aspecto de la obra literaria se trabajó en profundidad. Los personajes de los abuelos sufrieron un cambio cuando se procedió a la transposición, en el microprograma la abuela tiene un carácter sumiso, mientras que en la obra literaria ella es la que tiene la iniciativa para tomar las decisiones y pone mano dura frente a los problemas; el abuelo por su parte en el capítulo piloto tiene un temperamento irascible, por el contrario en el cuento es mucho más amigable. Los personajes de Juan el zorro y el tigre mantuvieron su perfil psicológico para la realización del objeto.

Los diálogos se elaboraron para que sirvan de hilo conductor frente a acciones que, por cuestiones de producción, no se podían realizar para el capítulo piloto. Se seleccionaron las acciones que dramáticamente brindaban una mejor comprensión del conflicto, de esta manera se redujeron y agregaron situaciones que permiten un entendimiento de la historia en su totalidad.

En relación al tiempo (horas, días, años) que transcurre en ambas obras, también se modificó, utilizando el recurso de condensación. El cuento relata la historia contextualizando la situación de los abuelos en el transcurso de muchos años y da cuenta que el conflicto con el zorro en el tiempo. Para llevar dicha situación al formato que se busca, atentos al tiempo real del microprograma, se redujo la historia a un día y una noche, haciendo que todas las acciones transcurran en ese lapso.

La transposición se ve reflejada en el guion literario, donde se materializó dicho trabajo.

TÍTULO DEL CICLO

“Las travesuras de Juan el Zorro” es el título del ciclo de microprogramas. Se utilizó el término *travesuras* haciendo alusión a la idea y tema de la obra audiovisual, esta palabra también remite al espectador al género de comedia. Dentro del título también se destaca al protagonista de todo el ciclo, *Juan el Zorro*.

La selección de dichas palabras logra dar una idea al espectador de lo que ver en el microprograma, pudiendo reconocer desde el principio que el personaje principal será Juan el zorro. Esto se debe a que el protagonista es a su vez el animal de la mayoría de los relatos tradicionales de Argentina, lo que logra un fácil reconocimiento de las características de este personaje.

Conociendo que el personaje está en la mayoría del inconsciente de los espectadores, hacer referencia a las travesuras del mismo, brinda un mayor énfasis sobre el tema que se desarrolla en el ciclo.

Cada capítulo contará con un título específico. Para algunos capítulos se eligió parte de refranes para hacer referencia a situaciones que se presentarán en el capítulo.

SINOPSIS

La sinopsis de cada capítulo del ciclo fue analizado y desarrollado a partir de otros cuentos de las recopiladoras antes mencionadas. Cada sinopsis realizada respondió a la idea principal del ciclo, siendo siempre el protagonista el zorro y tendiéndole trampas a su tío, el tigre, o a otros animales.

Cada microprograma cuenta con diferencias en relación a la obra original que lo inspiró. Es así como se modificaron finales y personajes, estos cambios se realizaron en función de respetar la esencia del zorro.

Para el capítulo piloto se utilizó el cuento “El regalo del zorro”, el título propuesto para el microprograma fue “Tigre atado, Zorro suelto”. Esta historia tratará sobre Juan el zorro que llega al campo de unos abuelos entra a la bodega y tira unos vinos, la pareja de ancianos, que lo escuchan, lo atan a una cuba para darle una lección al día siguiente. Antes del amanecer, llegó su tío el tigre, Juan lo engaña y logra hacer que cambien de lugar.

Para este trabajo se realizó sólo un capítulo del microprograma pero se desarrollaron las sinopsis de los restantes siete capítulos. Cada obra literaria proviene de la tradición oral de diferentes provincias de Argentina.

El cuento “El roto lleva al sano” fue pensado como capítulo del ciclo de microprogramas, bajo el nombre “Quién ríe último”. Esta historia cuenta las travesuras del zorro, quién convence al tigre de ir a comer a una boda, cuando la familia se da cuenta de que los intrusos le robaban comida corren a atraparlos. El tigre fue capturado, Juan el zorro logra escapar, pero se toma su tiempo para darse vuelta mirarlo y burlarse.

“El puma desagradecido” es otra de las obras de las autoras empleada como fuente de inspiración. El título propuesto para uso de la transposición fue “El que come y no convida”. La historia audiovisual gira en torno a Juan el zorro y el Tigre. Juan ayuda a cazar a un animal a su tío, cuando llegó la hora de dividir el premio, el tigre no le dio nada. Para vengarse, al día siguiente, el zorro esconde unas ramas con espinas y hace el rastro de huellas de un animal. Le hace creer a su tío que entre las ramas había un ternero, el tigre, ingenuo, se tira sobre las ramas con espinas y Juan a lo lejos ríe a carcajadas.

El cuento “Un extraño animal” sirvió para pensar en otro de los capítulos del ciclo. El título para el microprograma fue “Un disfraz para Juan el Zorro”, la historia versa en el castigo que quiere darle el tigre a Juan el zorro. Su tío lo busca para retarlo por todas las travesuras que le había jugado y se queda esperándolo agazapado al lado de un arroyo. Juan se entera y decide camuflarse, untándose en miel y tierra, para poder escapar de los retos. Llega al arroyo junto a otros animales y pasa desapercibido, el zorro toma agua y antes de irse corriendo se burla de su tío.

“Soy tu amigo fiel” fue el título definido para el microprograma basado en el cuento “Los dos socios”, recopilación de Romera y Martínez. En este capítulo las travesuras del zorro lo llevan a engañar a un ingenuo perro, ambos deciden formar una sociedad haciendo todas las tareas a medias, pero el zorro no aparece ni en el momento de sembrar ni de cosechar el maíz. Cuando la tarea pesada ya está realizada por el perro, Juan le tiende una trampa y se deja toda la ganancia de la venta del grano.

En otra de sus travesuras, Juan el zorro necesita cruzar el río, logra ver al yacaré, quién está perdidamente enamorado de su hermana. El zorro le endulza el oído, haciéndolo creer que el amor que sentía por su hermana era recíproco, y logra

convencerlo de cruzarlo. Cuando Juan llega a tierra firme, y lejos del yacaré, le rompe el corazón. El título original en la obra literaria es “El yacaré enamorado”, para la transposición se tituló “Mal de amores”.

“El pacto falso” es otro de los capítulos pensados como transposición, basado en el cuento “El decreto”. En esta historia Juan el zorro llega a un gallinero. El gallo no quiere dejarlo pasar, pero el zorro lo convence de que en una reunión de animales se había firmado un pacto de paz. El gallo luego de dudar mucho, lo deja entrar y comer algo de maíz.

El último cuento seleccionado para la transposición y desarrollo de la sinopsis fue “El trozo de queso”, el título para su trabajo audiovisual fue “El cuervo y su queso”. Esta historia versa sobre el conflicto entre el zorro y el cuervo. El cuervo logra sacar unos pedazos de queso de una casa, cuando lo iba a comer el zorro apareció y comenzó a alagarlo. El cuervo por agradecerle se le cae un trozo de queso, el zorro automáticamente se lanza y lo come. Se burló de la ingenuidad del cuervo y se fue corriendo.

GUION LITERARIO

Todo el proceso de transposición se vio materializado en el guion del capítulo piloto. Este desarrollo llevó meses de trabajo, con correcciones desde el primer borrador realizado hasta el guion final, que le dio vida al microprograma presentado.

El primer guion fue prácticamente una transposición ilustrativa, principalmente debido al poco conocimiento que se tenía para rescatar lo principal de la obra literaria. El afán de querer ser fiel al cuento llevo a recurrir a este tipo de transposición, donde ni los personajes ni las acciones se modifican para el formato audiovisual.

En cada lectura se iban quitando acciones o desarrollando más otras, los diálogos se trabajaron en función a la imagen que se quería mostrar. Las distintas recomendaciones de los directores fueron fundamentales para lograr el guion final al que se llegó.

El trabajo propuesto se realizó a partir de figura recortada y fue desarrollado como animación; en el proceso de escritura del guion, cada locación y acción se analizaron en función de la importancia dramática que tendrían para la historia.

El primer guion contaba con doce escenas, las acciones se desarrollaban en cinco locaciones. A medida que se releía este guion se iban reconociendo complicaciones para la producción, a nivel presupuestario. Además, se distinguió que el proceso de transposición estaba desarrollado como ilustración, lo cual no fue lo que se pretendía ni perseguía con este trabajo.

Finalmente, este primer guion se modificó, y así se hizo con cada guion hasta llegar al final. Sobre el primer guion fue el que se basaron el resto, en total se escribieron ocho guiones. En las primeras correcciones se trabajó en la reducción de locaciones y escenas, logrando en el último guion desarrollar las acciones en dos locaciones y dos escenas. En paralelo se trabajaron los diálogos y acciones, sólo se mantuvieron los diálogos que dramáticamente lograban desarrollar la historia.

Los personajes fueron fieles al cuento. El protagonista es Juan el zorro, su antítesis es el tigre, tío de Juan el zorro en la ficción, los personajes secundarios que participan de la historia son el abuelo, Ramón, y la abuela, Elda.

Las locaciones finales fueron la cocina y la bodega, que separan las dos escenas y dos momentos dramáticos. En la cocina se buscó contextualizar al espectador y se presentaron los dos personajes secundarios. En la bodega comienza el conflicto, con la llegada de Juan el zorro. En esta locación intervienen los cuatro personajes, el zorro interactúa con todos, pero los abuelos y el tigre no se cruzan en ningún momento. En la bodega se resuelve la historia también.

Los diálogos se trabajaron con un fin reductor, respondiendo a la necesidad de suprimir acciones. La corta duración del microprograma llevó a resolver acciones transformándolos en conversaciones entre los personajes. En los diálogos se buscó respetar los regionalismos de la provincia de San Luis, que es dónde se pretende distribuir el producto. Sin embargo, en el primer guion los modismos utilizados hacían referencia a otras provincias de Argentina. A medida que se analizaba y reescribía el guion, los diálogos se iban convirtiendo, el producto final resultó en un guion con diálogos que dan cuenta de acciones y con regionalismos de la provincia antes mencionada.

FICHA DE PERSONAJES

Los personajes que intervienen en el capítulo piloto del ciclo de microprogramas y en la obra literaria son Juan el zorro, el tigre, la abuela y el abuelo.

Juan el zorro es el protagonista de ambas historias. En la transposición realizada se respetaron sus características psicológicas, siendo las mismas consideradas atractivas, según la producción, para el público al que va dirigido el microprograma. La picardía, travesuras e ingenio del zorro fueron las principales peculiaridades de este personaje. Juan interactúa con todos los personajes de la historia.

El zorro siempre se sale con la suya y logra lo que busca haciendo cargo de sus consecuencias generalmente a su tío (el tigre) u otro personaje con el que interactúe. Sus conflictos suelen girar en torno a la comida. Pese a sus travesuras, tiene una personalidad que lo hace parecer simpático. Juan tiene la capacidad de convencer a otro personaje de hacer lo que él quiere, aunque no se lo diga puntualmente.

El tigre, tío del zorro, es el personaje opuesto dramáticamente al protagonista. Se respetaron las características psicológicas, haciendo que el tigre responda, inconscientemente, a los caprichos de su sobrino. Si bien en Argentina este animal no es autóctono, se respetó el uso del mismo para la obra audiovisual. El principal interés en la divulgación de este tipo de literatura, donde ambos personajes están estrechamente vinculados, fue lo que fundamentó su continuidad en el piloto. El tigre solo interactúa con el zorro.

El tigre tiene la particularidad de ser ingenuo, esto lo hace caer en todas las bromas y trampas del zorro. Si bien, cuenta con esa característica, no es consciente de la misma, por lo que siente una doble frustración cuando el zorro lo estafa. Esto generó que dude de todo lo que su sobrino le ofrece, pero como Juan se las ingenia para lograr timarlo, de una u otra forma sale perdiendo en cada oportunidad.

Los personajes secundarios de la obra audiovisual son los abuelos, Elda y Ramón. Las características psicológicas de estos personajes se modificaron sustancialmente.

La abuela en la obra literaria tiene un temperamento más avasallante, siendo ella la que propone castigar al zorro cuando lo encuentran y la que escucha y despierta al abuelo de la cama cuando escuchan un ruido en la bodega.

Para el capítulo piloto, se le dio nombre a este personaje, y se buscó aplacar su temperamento. Es una mujer que busca conciliar y acompaña a su esposo en el campo y las adversidades que tienen al trabajarlo, humilde, respetuosa, cuidadosa de lo que tiene y con pocas pretensiones, son las principales características de este personaje. Ella interactúa con Ramón y con Juan el zorro.

El abuelo en la obra literaria cuenta con un temperamento más tranquilo, haciendo que piense más en los actos que va a realizar. Sin embargo, es él quién castiga al intruso de la bodega, se hace cargo de la situación y responde con acciones.

Para el piloto, al abuelo también se le dio un nombre y se cambiaron sus características psicológicas. Ramón es un personaje orgulloso y difícil de engañar, por lo que el zorro no puede timarlo como acostumbra. El abuelo es protector de lo que tiene y principalmente de su pareja, Elda.

Para el capítulo piloto los personajes sufrieron una leve modificación, en función de lo que dramáticamente resolvía mejor distintas situaciones.

PROPUESTA ESTÉTICA

Estéticamente la propuesta del capítulo piloto del ciclo de microprogramas buscó la singularidad, retomando recursos de otras obras audiovisuales como aporte para este trabajo.

La historia busca principalmente entretener a quién esté del otro lado de la pantalla mirando, intentando que el espectador reconozca las obras tradicionales de Argentina.

El formato de microprograma procura atraer al público pretendido, con una corta duración y con la posibilidad de ser distribuido en las nuevas plataformas que son las que más están utilizando las nuevas generaciones, que consumen productos audiovisuales *via streaming*. El avance de las nuevas tecnologías está modificando los hábitos de consumo televisivo y está característica fue concluyente para la decisión del formato. Ya que estos se conciben en función de la audiencia, y lo principal para un producto audiovisual es captar espectadores.

El argumento del capítulo piloto se trabajó desde las acciones dramáticas esenciales. Al igual que se desarrolló en el guion, en el proceso de transposición se realizó una reducción del tiempo de la historia.

Elda escucha la radio, donde dicen que ha habido robos en diferentes campos, Ramón entra y Elda le comenta lo que escucho. Por la noche, Juan el zorro entra a la bodega de los abuelos buscando comida, tira unas botellas de vino, los abuelos lo escuchan y lo atrapan infraganti. Lo atan a una cuba, los abuelos se van de la bodega y dejan al zorro allí atado. Entra el Tigre, discute con Juan el zorro y termina llegando a un trato, luego de que el zorro le tienda una trampa, cambia de lugar, suelta al zorro y Juan ata a la cuba al Tigre. Juan el zorro escapa feliz de la bodega.

El argumento responde a las características básicas, conteniendo el inicio, nudo y desenlace. Escrito en tercera persona y en presente. Se presentan los personajes que intervendrán en la historia y las acciones que cada uno desarrollará para poder llegar a la resolución del conflicto.

Los títulos de apertura para el ciclo, y puntualmente para el capítulo piloto, fueron desarrollados a partir del mismo dibujante que realizó a los personajes, se buscó representar el recorrido del zorro por las diferentes provincias de Argentina a través de fotografías de uso público recopiladas de Internet. Los personajes principales, el zorro y el tigre aparecen en una especie de persecución, finalizando sentados de espalda al espectador y observando la aparición de las letras junto a la voz de una locutora que lee el título del ciclo y del capítulo particular.

A nivel estético el ciclo se trabajó como animación con figura recortada, los personajes se realizaron con dibujos, creados por un artista a partir de un esbozo y las locaciones fueron fotografías de escenografías reales, buscadas en motores de búsqueda de imágenes y libres de derechos de autor para poder usarlas.

Las locaciones elegidas intentaron describir ambientalmente y en su escenografía las condiciones socioeconómicas de los abuelos, priorizando la gama de color marrón para destacar los personajes, generando la separación de los mismos y el contraste entre un dibujo hecho a lápiz y un fondo en tres dimensiones. Hubo ciertos objetos que se buscaron destacar, que son los que intervienen dramáticamente en la historia, como la radio, las cubas, las botellas de vino y la botella de vino rota.

Los colores de los personajes se decidieron meticulosamente, dándole a cada personaje del capítulo piloto una particularidad. La idea de la diferencia a partir de los colores de los personajes fue generada a nivel de la colorimetría a cada uno. Los aspectos físicos de los personajes también fueron definidos con anterioridad para que el artista logre representar lo que se buscaba en el capítulo piloto.

Para Juan el zorro se eligió la gama de colores marrones y anaranjados. Éstos intentan ser fieles al pelaje de este animal en la vida real. A nivel físico, es similar al

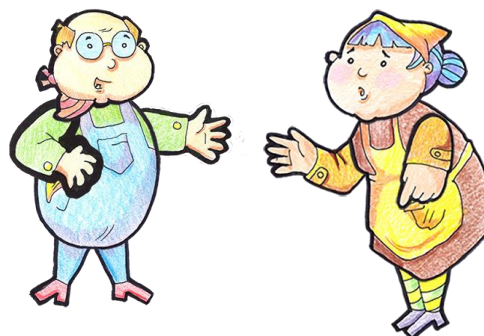


animal que lo inspiró, se le brindó características propias del humano como las emociones y expresiones faciales. Si bien, no está humanizado ya que no camina de manera erguida, si no en cuatro patas. En proporción es más chico en tamaño a los abuelos.

La gama de colores para el tigre fue amarillo. Si bien el tigre no es un animal autóctono de la zona, se respetó su nombre en la literatura, pero a nivel estético, para la obra audiovisual, se utilizó el yaguareté respetando sus colores en el personaje. Al igual que el zorro se le dio características humanas en las expresiones faciales. En relación al tamaño es más grande que el zorro, pero más pequeños que los abuelos.



Para el abuelo se eligió la gama de azules y verdes, y para la abuela los colores predominantes fueron los rosas. Ambos cuentan con una estructura física grande y con una vestimenta que responde al nivel socioeconómico donde se encuentran. Al ser personas de campo visten con ropa que es afín a este lugar.



Las voces de los personajes también respondieron a un fin estético particular del ciclo, puntualmente en este caso al capítulo piloto. Las voces que se buscaron fue mediante a un casting informal. Tres de los actores que dieron vida a los personajes se eligieron a partir de un conocimiento previo, por parte de la producción, de las características vocales e interpretativas de los mismos; el cuarto actor fue propuesto a partir de la directora del proyecto de investigación previamente mencionado, que luego de escuchar su voz se consideró pertinente su caracterización para el personaje.

La voz de Juan el zorro tiene un tono canchero, pícaro y con una risa particular. La voz del personaje fue primordial a la hora de transmitir las características psicológicas. El actor que le dio vida a este personaje fue Matias Terré, estudiante de la carrera de Licenciatura en Producción de Radio y Televisión.

El tigre, al ser en la ficción el tío del zorro, tiene una voz que aparenta experiencia, sin embargo, dubitativo a la hora de interactuar con el protagonista. Intenta aparentar seguridad, pero termina vacilando y accediendo a las trampas de Juan alegre y confiado. Se buscó con su voz representar dichas características. Nicolás Pavisich fue quien lo interpretó, también estudiante de la carrera Licenciatura en Producción de Radio y Televisión.

Las interacciones entre el zorro y el tigre generan un ambiente cómico, reconociendo las inflexiones y la complicidad entre ellos. Esto fue principalmente gracias a las voces elegidas y a las técnicas vocales adquiridas en los años de estudio en la carrera, ambos flexibles a las recomendaciones a la hora de interpretar los personajes.

El abuelo es un hombre mayor, seguro, de campo, terco y que no se deja engañar, la voz del dibujo logra generar en el espectador empatía con el mismo. Cuenta con una curva dramática que empieza con preocupación y sigue con enojo, lo mismo se vio reflejado en la voz del personaje. La directora del proyecto de investigación propuso el actor para interpretar este personaje, Julio Gatica quién es músico, toca la guitarra y canta. Su experiencia musical y la capacidad para generar sensaciones a través de la voz fue lo que motivó la decisión de que sea quién ponga la voz del abuelo.

La abuela es una mujer de campo, delicada, busca informarse y conocer lo que sucede en la actualidad. El medio donde consigue esto es a través de la radio. Acompaña a su marido, Ramón, e intenta cuidar lo que tienen, por medio de la voz se caracterizó al personaje dándole una tonada de campo, haciendo referencia al lugar en el

que se desarrollan las acciones. Zulma Fernández fue primordial para generar el ambiente del personaje, su experiencia en la narración oral facilitó el trabajo de dirección. Le dio su toque personal a la abuela, aportando expresiones y curvas tonales propias.

Los diálogos de los personajes acompañan la acción, pero caracterizan a cada uno, marcando las cualidades. Cada actor tuvo la libertad de variar el diálogo para que sea más natural a la hora de interpretarlo, siempre respetando la esencia de lo que se quiere decir. Los diálogos respetaron los regionalismos de la zona de cuyo.

La música elegida para el ciclo de microprogramas fue del tipo folklórica, apuntando al espectador al que va dirigido la obra. Se eligió ese género musical para que represente la región de cuyo, siendo el folklore parte de la raíz melodiosa de la gente que habita San Luis y provincias aledañas.

El capítulo fluctúa entre música incidental y diegética durante el transcurso del conflicto, manteniendo lo más atraído posible al público. También, se recurrió a una voz en off que solo interviene para contextualizar y dar punto de partida a la acción, se trata de un locutor que brinda una noticia de último momento en un medio radial.

Para colaborar con la ambientación se apeló a efectos sonoros, como para describir el cambio de día a noche, sonidos como el golpe del palo, pasos, el olfateo de los animales y la caída de una botella de vino, por nombrar algunos efectos. La idea era que tanto los efectos y las imágenes acompañen y contextualicen situaciones, brindando la posibilidad de ubicar al espectador sin necesidad de dar mucha más información.

Estéticamente, el capítulo piloto, en relación a planos, encuadres y composición de imagen está claramente pensado al público al que se apunta y al formato que se utilizó.

Los planos no dan saltos, yendo de un plano medio a uno general o viceversa. Se apeló a los movimientos de cámara, que en este proyecto se realizó a través de un programa de edición ya que se trata de una animación en su totalidad. Al tratarse de un microprograma y teniendo solo cinco minutos como máximo para contar la historia se buscaron encuadres y composiciones de planos que facilitaran la comprensión del conflicto.

Para este trabajo se trabajó con los efectos especiales, ya que todo el proceso creativo se realizó a través de un programa de animación y edición profesional. Los dibujos creados por el artista se escanearon, con su digitalización se trabajó en los softwares específicos.

El montaje de la historia fue lineal respondiendo al formato, al público, al tiempo. El desarrollo del conflicto cuenta con un ritmo claro atendiendo al espectador al que se busca atraer. De esta manera, en esta etapa se combinaron todos los procesos en función de la imagen y el sonido para lograr la obra final, respetando los distintos tipos de continuidad y el raccord.

DESGLOSES

Para el buen desarrollo del capítulo piloto se realizó un desglose del guion literario para facilitar el trabajo de producción.

En primera instancia se reconocieron la cantidad de locaciones que cuenta la historia y las características de cada lugar para poder realizar una buena elección del espacio donde se desarrollará la obra.

El capítulo transcurre en dos escenarios, el primero es el interior de una cocina de día, se tomó en cuenta para la selección de la imagen que representaría el lugar la zona rural que se buscó transmitir en la historia y la condición socio económica de los personajes. El segundo escenario es el interior de una bodega de noche, y al igual que en el caso anterior para la selección de las imágenes se respetaron dichos criterios.

El segundo aspecto importante es el desglose de los personajes que intervienen en cada locación. Esto permitió facilitar el trabajo para la realización de los dibujos y a la hora de llevar adelante la edición del microprograma se tenía una idea más clara de la cantidad de personajes que intervenían en cada espacio.

En la primera escena se identificaron a los personajes de Elda y Ramón, los abuelos. En la segunda escena actúan todos los personajes en distintas secuencias de acción, en un primer momento se encuentra Juan el Zorro junto a Elda y Ramón y en la segunda secuencia Juan el Zorro y el Tigre.

Luego se identificaron las voces, este desglose corresponde a sonido, pero para la producción resultaba de sumo interés debido a la necesidad de grabar esas voces con

anterioridad para usarlas de soporte en la edición del capítulo. Así fue como se marcaron en el guion literario cada momento en que un personaje intervenía la acción con un dialogo.

Por último, se procedió a la identificación de materiales en el guion que utilizarían como utilería. Objetos como la radio, las cubas, botellas de vino y la soga con la que atan a los personajes eran imprescindibles para el desarrollo de la historia, ya que jugaban un rol dramático en la misma. Por este motivo fueron identificadas para que un dibujante las realice, con el fin de darles un realce especial del resto de la escenografía.

GUION TÉCNICO

El guion técnico se desarrolló en base al guion literario final y teniendo presente los desgloses. Para este proceso se seleccionaron las acciones más representativas de la historia y se estructuraron en planos.

El hecho de que se utilice el recurso de la figura recortada para realizar el objeto de creación hace que el guion técnico sea una guía a la hora de editar el capítulo. Especificando los movimientos que tienen los personajes, el diálogo y si fuera necesario alguna especificación de un sonido especial.

Los planos trabajados en el guion técnico fueron progresivos, pasando de un plano general a uno medio, sin generar grandes saltos en la imagen. Esto debido al público al que va dirigido y al formato de microprograma, que por su corta duración no resulta conveniente detenerse en los detalles.

La historia se desarrolla jugando con tres tipos de encuadres, plano general, plano medio y primer plano, y algunos movimientos de cámara, como zoom in y out. El ciclo propone animaciones, por lo que el guion técnico del capítulo piloto sirvió como guía para el trabajo de edición. La historia está contada en treinta planos y contiene especificaciones de acción en cada uno.

El trabajo de sonido fue especificar qué diálogos y sonidos especiales se correspondían con cada plano. Esto con el fin de facilitar el trabajo para el editor, quién debió empalmar la imagen, su correspondiente movimiento de encuadre y el sonido que le correspondía. Además, sirvió para identificar los sonidos requeridos, ya que se debían buscar de un banco de sonidos en motores de búsqueda.

El guion técnico facilitó la tarea de edición, ya que todo lo que estaba detallado debía intentar realizarse en esta etapa. Este guion también fue de gran utilidad a la hora de especificar los movimientos corporales de los personajes, para así poder detallarlo al dibujante que realizó el trabajo de darle vida.

PLAN DE RODAJE

El plan de rodaje del capítulo piloto fue trabajado en relación al tiempo de finalización de los dibujos, las grabaciones de las voces y el trabajo de edición del capítulo.

En primer lugar, el dibujante tuvo un mes de realización de los dibujos con las especificaciones realizadas por la producción.

Con los dibujos finalizados se realizó la digitalización y corrección a través de Adobe Photoshop CC 2015. Teniendo presente que cada personaje correspondía a una hoja de dibujo y que estaba presentado por partes, requirió un tiempo de recorte y de empalme entre las imágenes, de aproximadamente un mes.

El ensayo de las voces se planificó de manera paralela al trabajo anterior. Se concretaron tres ensayos en total previo a la grabación de las mismas. Esta etapa fue más compleja de programar, ya que el trabajo profesional de cada uno de los actores y de la producción demandaba coordinar horarios donde la gran mayoría pudiera estar presente, lográndose en un principio por la mañana y luego por la tarde.

La grabación de las voces de capítulo piloto se realizó en un estudio de radio en el edificio anexo a la Facultad de Ciencias Humanas en un día. Se grabaron las voces de los personajes que interactuaban juntos y en bloque, el abuelo junto a la abuela, el zorro con el abuelo y abuela y el tigre con el zorro.

Por último, se diagramó la edición del capítulo piloto. Cabe destacar que este proceso inició ya con la edición de las imágenes. El programa elegido para realizar la animación, propuesto por los directores, fue Adobe After Effects CC 2015. Esta etapa duró aproximadamente un mes.

Luego se realizó un trabajo de corrección sobre el trabajo ya editado, lo que supuso unos veinte días más de realización.

Como última etapa, se realizó la tarea de edición final en el programa Adobe Premiere Pro CC 2015. Este trabajo transcurrió en un periodo de tiempo de medio mes, en función de cada corrección que se hacía en la animación se debía vincular los archivos modificados.

REALIZACIÓN

Selección del Dibujante

El dibujante seleccionado para la realización de los dibujos que luego se llevarían a la animación fue el artista “*Dido*”, reconocido muralista y dibujante de la provincia de San Luis.

Se tomó contacto con el artista a través del objeto de creación de Nadia Vanina Landela, titulado “Creación de libro-álbum basado en relatos del pueblo Huarpe”, ya que fue este quién realizó los dibujos para el mismo.

En un primer contacto entre la producción y el artista se detalló el alcance de la obra y su fin, su historia y los personajes. El requerimiento de Dido fue conocer las principales emociones de los personajes, dimensiones en relación uno con otro, posible edad y color predominante. Además, el artista recomendó utilizar una imagen de guía como base para la realización de los dibujos finales. Cada hoja de dibujo realizada tuvo un costo de ciento cincuenta pesos (\$150). Considerando la calidad de trabajo y el bajo precio, desde la producción se decidió que sería este artista el encargado de darle cuerpo a los personajes.

El artista realizó el primer bosquejo de los cuatro personajes. Debido al requerimiento para el correcto trabajo en Photoshop, fue necesario que resalte más los colores.

El desglose del guion literario permitió reconocer más dibujos necesarios para el capítulo. Los mismos correspondían a los objetos, la utilería para la historia.

A continuación, se presentan los dibujos finales utilizados para la realización de este capítulo piloto, en contraste a las imágenes guías requeridas por el artista.

Imagen guía para la creación del personaje Juancito el Zorro.



Dibujo final del personaje Juancito el Zorro, creado por Dido.



Imagen de guía del Tigre.



Dibujo del personaje Tigre.



Imagen guía para la realización del dibujo del Abuelo.



Dibujo final del personaje del abuelo, junto con uno de los objetos requeridos en una segunda oportunidad.



Imagen guía de la Abuela, que también fue utilizada como fuente de inspiración para la creación estética de todos los personajes.

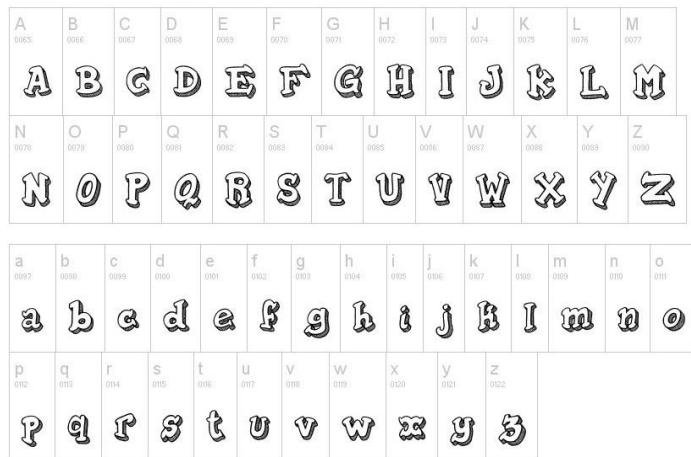


Dibujo final de la Abuela, junto con otro objeto esencial para la historia realizados por Dido.



El artista también fue el encargado de realizar los dibujos para la apertura del capítulo piloto, los cuales responden a la estética del ciclo de microprogramas.

En primer lugar, Dido realizó un abecedario para poder crear las palabras de los títulos, de esta forma la propuesta de figura recortada se implementaría desde la apertura. Las palabras a representar fueron “Las travesuras de Juan el Zorro”.



En último lugar, el artista realizó el dibujo de un mapa de Argentina, destacando los contrastes y logrando reconocer cada provincia.

En total Dido realizó diez hojas de dibujos destinados para el capítulo piloto.



Grabación de Voces

Para darle vida a los personajes creados por el artista Dido fue fundamental la interpretación de quienes les pusieran las voces, lo que implicaba no solo la buena personificación individual si no también la relación entre los protagonistas.

Se realizó una primera jornada de una hora y media de ensayo, donde participaron la totalidad de los actores. Este primer encuentro dio una aproximación a la dinámica de las diferentes voces en conjunto.

La segunda jornada de ensayo giró en torno de la profundización de los actores en los personajes, participaron todos los intérpretes y tuvo una duración de una hora.

La tercera y última jornada de ensayo se desarrolló entre Zulma Fernández quien le dio vida a la abuela, Julio Gatica al abuelo y Matias Terré quien interpretó al zorro, con el objetivo de generar más fluidez entre los diálogos de estos personajes previo a la grabación. Esta jornada fue de una hora y media.

Se analizaron diferentes opciones de estudios para la grabación de las voces. En primer lugar, desde la producción se estudió la posibilidad de realizar dicha tarea en el estudio de grabación de voces profesional de Juan Manuel Puertas, estudiante de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de San Luis, quién es dueño de un estudio. La hora de grabación en el mismo tenía un costo de doscientos pesos y cuenta con todos los equipos necesarios para una grabación de audio profesional.

En segundo lugar, la producción analizó la posibilidad de pedir una autorización para grabar en el estudio de grabación de Radio Universidad, esta institución cuenta con el equipamiento y la acústica requerida para este tipo de trabajos.

El estudio de radio de la Facultad de Ciencias Humanas de la Universidad Nacional de San Luis fue otra opción de estudio de grabación y la seleccionada finalmente, debido a que la misma contaba con amplitud horaria para grabar y los requerimientos técnicos necesarios, y principalmente ofrecía la oportunidad de contar con una grabación profesional de manera gratuita.

Se realizó una jornada de dos horas de grabación, una hora antes se acondicionó el estudio para disponer los micrófonos y probar sonido. Se contó con la colaboración técnica para la utilización de los equipos de la docente Janina Nadalini. El software

utilizado para la grabación fue el programa Sound Forge Pro 11, específico para este tipo de trabajo con diferentes voces.

Las grabaciones se hicieron en cuatro tomas. Las primeras representaban todos los diálogos de la abuela Elda y el abuelo Ramón. Se realizaron diez repeticiones en total de la misma, denominada A, cinco de estas fueron la totalidad de los diálogos y las restantes cinco fue una repetición de los diálogos de Ramón únicamente.

La segunda tanda de grabación se hizo entre Juan el Zorro y el abuelo Ramón, esta toma se denominó B. Se efectuaron siete repeticiones de esta toma, cinco fueron todos los diálogos entre ambos personajes, una vez se reiteró el diálogo del abuelo y una vez de Juan el Zorro.

La tercera toma, C, fue la grabación de las voces de Juan el Zorro y el Tigre. Cuatro repeticiones fueron necesarias todas con la totalidad de los diálogos entre los personajes.

La última toma, bajo el nombre de D, fue la grabación de la voz de la locutora, que se repitió tres veces, con tres repeticiones del mismo diálogo en diferentes curvas vocales.

Composición Musical

La composición musical es fundamental para generar una buena ambientación del microprograma. Para acompañar los dibujos y las voces de los actores se analizó la música que se utilizaría junto con los efectos.

Los desgloses permitieron identificar los tipos de efectos que iban a ser necesarios en función de las acciones de los personajes. En la primera escena interactúan con la acción los sonidos de puerta y pasos. En la segunda escena se reconocieron sonidos de pasos de animal, ruido de caída de una botella, pasos de personas, sonido de un animal tomando líquido, de puerta abriéndose y panza hambrienta.

Los sonidos ambientales que acompañaron cada una de las escenas dieron sentido sonoro del lugar que se pretendía describir en el capítulo piloto.

Todos los sonidos antes mencionados fueron descargados de un motor de búsqueda, contaban con la característica de ser libre de derechos.

La primera escena contaba con la particularidad de requerir música. Considerando que la duración que iba a tener la música en el capítulo piloto era corta, desde producción se decidió usar música de autor. La canción seleccionada fue “Volveré siempre a San Juan” de la artista Ángela Irene¹⁸. La canción cumplía con dos funciones, caracterizar a los personajes y referirse a San Juan, provincia de donde es originario el cuento elegido para transponer. Como este capítulo piloto tiene un fin académico se tuvo en cuenta los derechos de autor y se citó la intérprete en los créditos.

El criterio para la selección de la música de apertura fue que la misma se pudiera aplicar a todos los capítulos del ciclo de microprogramas conservando una identidad. Al igual que los efectos, se descargó desde un motor de búsqueda de libre derecho de autor. Para esta selección se tuvo presente el público al que va dirigido el producto.

Post Producción

La etapa de post producción contó con el trabajo de edición en distintos programas. Como se mencionó previamente los dibujos realizados por el artista Dido fueron digitalizados en el programa Adobe Photoshop CC 2015.

En primer lugar, el escaneo fue en una alta calidad, generando imágenes con una dimensión de 9924 por 14039, con el fin de no perder calidad en este proceso. Se trabajó cada hoja por separado. Cada planchuela de dibujo contaba con distintas partes de un personaje: diferentes cabezas expresando distintas emociones; brazos, tanto derechos como izquierdos, con varios movimientos; lo mismo sucedía con las piernas; y había distintos movimientos de torsos. Cada una de estas características de dibujos se replicaba en cada personaje, sumando en el zorro y el tigre, diferentes colas con distintos movimientos.

Fueron digitalizadas otras planchuelas de dibujos que no tenían las características anteriores, simplemente contaban con letras, dibujo del mapa argentino y objetos. La calidad de escaneo fue el mismo (una dimensión de 9924 por 14039).

¹⁸ Ángela Irene, nombre artístico de Ángela Irene Gola (General Pico, 3 de junio de 1954), es una cantante argentina de música folklórica.

Cada imagen escaneada concluyó en proyectos categorizados por el personaje sobre el que se editaba en el programa Photoshop. Este proceso constó del recorte de cada planchuela, generando las transparencias entre los distintos dibujos.

Con cada parte del cuerpo de los personajes se generaron capas, las cuales fueron reunidas en distintos proyectos dividido por cada personaje y su movimiento, por lo que se generaron varios proyectos por cada protagonista. Fueron generados dos proyectos de la Abuela -uno del personaje parado y otro agachado-, dos del Abuelo con las mismas características que las de la abuela, cinco proyectos del Tigre- una de espalda, encadenado, erguido, caminando y sentado-, y cinco proyectos del Zorro- sentado de frente, de espalda, encadenado, parado y sentado.

Con todos los personajes editados en Photoshop, se realizó lo mismo con los objetos que intervenían en el microprograma que también había sido realizado por el artista. De esta manera se completó con la totalidad de los dibujos digitalizados y editados en este programa.

El siguiente paso en la post producción fue la edición del audio. Este proceso se ejecutó en el programa Adobe Audition CC 2015. Cada escena del capítulo piloto resultó en un proyecto, lo que concluyó con dos clips de audios. Las propiedades del proyecto eran de 48Mhz y 32 bits.

La edición de audio se realizó sobre las grabaciones de cada personaje, no se retocaron las voces de los actores simplemente se nivelaron los decibeles para que todos tuvieran el mismo volumen.

El proceso de edición de audio continuó con el empalme de los sonidos ambientes, la música que acompaña a la primera escena y los efectos de sonido correspondiente para dar la ambientación a la historia.

Este proceso finalizó con dos archivos en formato .mp3, cada uno con el nombre de la escena que correspondía.

La etapa de animación se realizó en el programa Adobe After Effects CC 2015, con las imágenes editadas y los sonidos de cada escena. Se generaron cuatro composiciones, con los valores HDV/720 29.97 -720 corresponde a 1280px por 720px, y 29.97 es la velocidad del fotograma.

Una composición correspondió a la “apertura” del microprograma, la misma versó sobre cuatro fotografías de paisajes característicos de distintas provincias (Formosa, San Juan, Chaco y La Pampa), sobre las cuales se desarrollaba la persecución entre los personajes principales, el zorro y el tigre, concluyendo sentados frente al sol y de espalda al espectador.

Otra composición estuvo compuesta por la primera escena del guion. Esta parte de la animación contaba con el desarrollo dramático de los personajes de los abuelos, Ramón y Elda, con la escenografía seleccionada previamente. Los movimientos de los personajes eran simples, con el uso de las herramientas de ubicación de posición libre, escalas, posición y opacidad del programa After Effects. La amplitud de planos se concretó a partir de la modificación de la escala y posición de la capa de escenografía, al estar todas las capas sincronizadas con ésta, los cambios afectaban a toda la composición. Los movimientos antes mencionados eran definidos a partir del audio correspondiente, haciendo que los movimientos de bocas, brazos y piernas coincidieran con los efectos y diálogos.

La segunda escena del microprograma fue animada con las mismas características que el anterior, pero con la diferencia de que interactuaban todos los personajes, el zorro, tigre, abuelo y abuela.

En la primera secuencia de la escena el zorro ingresa a la bodega y luego se relaciona con los abuelos; en la segunda secuencia el zorro dialoga con el tigre. Como en el caso anterior, el audio fue la base para la animación, haciendo que todas las acciones respondan a la misma. En esta composición fueron necesarios efectos distintos a las composiciones anteriores, con el fin de evitar una imagen violenta y teniendo al público presente se requirió un desenfoque gaussiano y se agregaron letras a la acción específica.

La última composición de Adobe After Effects correspondió a los créditos. Las palabras se desplazan desde abajo hacia arriba y al cierre se ven las placas de la Universidad Nacional de San Luis y la Facultad de Ciencias Humanas. La intervención de los personajes principales, el zorro y el tigre, incorporándose los abuelos al final de los créditos fue lo que requirió de la animación.

Cada composición se exportó en un formato *.avi* para conservar la calidad de lo trabajado añadiéndolo a la cola de procesamiento del programa.

Las cuatro composiciones se reunieron en un proyecto de Adobe Premier Pro CC 2015, que además contaba con la música de apertura y de los créditos.

Para generar una diferencia entre las escenas con la apertura y los créditos se hizo uso de una transición de disolución cruzada, se aplicó tanto a la imagen como al sonido. De la misma forma, una imagen de un viñedo generó la transición entre las escenas. La primera imagen fue del atardecer frente a un viñedo, con el fin de dar cuenta del paso del tiempo entre la primera escena y la segunda. La segunda imagen respondió a una noche en el viñedo, con motivo de generar la misma sensación que en el caso anterior entre la primera y la segunda secuencia de la segunda escena.

Para finalizar todo el proceso de post producción se exportó el proyecto en formato *.avi*. La duración final del capítulo piloto del ciclo de microprogramas “Las travesuras de Juan el Zorro” fue de cinco minutos, con la placa de presentación del trabajo final, la apertura del ciclo, las escenas que componen el capítulo y los créditos finales del piloto.

PITCH

En el proceso de venta del producto se hará hincapié en la motivación que llevó a desarrollar el proyecto, el personaje e historia, el equipo que trabajó en el capítulo piloto y el posible canal para su publicación.

La difusión de obras literarias extraídas de la tradición oral de distintas provincias de Argentina, fue la principal motivación para la realización del ciclo de microprogramas “Las travesuras de Juan el Zorro”.

El personaje principal es el zorro, un animal muy arraigado a la tradición oral de Argentina. Cada capítulo del ciclo versa sobre una aventura en diferentes provincias del país, siempre destacando la picardía de este personaje. Sus conflictos se generan por su necesidad de alimento y su ingenio para conseguirlo de cualquier forma, pero con la particularidad de que quién *paga los platos rotos* es su tío, el tigre.

Las locaciones donde se desarrollan las breves historias del zorro son fotografías reales, mientras que los personajes y los objetos de utilería se realizaron con dibujos en dos dimensiones. Esto crea un realce de los protagonistas de cada capítulo, con el contraste entre el dibujo y la fotografía. Los espacios son lugares lo que generan una sensación de realidad de lo que cuenta.

El equipo de doblaje que trabajó en la realización del capítulo piloto fue Zulma Karina Fernández en la voz de la abuela Elda, Julio Gatica como el abuelo Ramón, Matias Terré poniéndole vida a Juan el zorro, y por último Nicolas Pavisich quien representó al tigre. Isabel Sánchez Bousquet se destacó como locutora en el programa radial que escuchan los personajes, y Samanta Mendoza le puso la voz a la apertura del ciclo de microprogramas.

“Las travesuras de Juan el Zorro” está destinado a un público entre los cuatro y ocho años, este espectador está en la etapa de inicio de la edad escolar, característica que influyó en el proceso de producción del ciclo y en particular del capítulo piloto.

El formato también se definió a raíz del público, ya que es una animación con el uso del recurso de figura recortada. Este tipo de productos no se encuentra en la programación del canal donde se pretende distribuirlo.

Este ciclo busca insertarse dentro de la programación de Canal 13 San Luis Televisión, el canal estatal de la provincia de San Luis. El horario recomendado, teniendo presente todo lo anterior, es de 8:00 a 10:00 horas, o 17:00 a 19:00 horas.

El ciclo de microprogramas “Las Travesuras de Juan el Zorro” se realizó con un presupuesto mínimo, con el fin de poder mostrarlo para su distribución. Pero este tipo de proyectos requiere de una inversión mayor, considerando los altos costos de animación. Sin embargo, la corta duración y el fin que se persigue el ciclo justifican dicho gasto.

El pitch para este producto será esencial, y la realización del capítulo piloto dará una idea general a los posibles inversionistas. Será primordial enfocarse en el formato y objetivo y el uso del recurso literario de tradición oral como fuente de inspiración para una obra audiovisual, para generar un buen impacto para su venta.

CONCLUSIÓN

Como cierre de la presente monografía de objeto de creación cabe destacar que se cumplió satisfactoriamente el objetivo principal propuesto: la realización de la producción del capítulo piloto en formato televisivo como microprograma de ficción con dibujos animados. La fuente de inspiración para el mismo fue la obra literaria “Andanzas de Juancito el Zorro” de las recolectoras Pirucha Romera y Paulina Martínez.

Para la concreción del capítulo piloto fue necesaria la transposición de un cuento de la obra antes citada, el cuento elegido respondía a los requerimientos básicos para el desarrollo de un guion y su consiguiente producción. Se logró la ejecución de la puesta en escena, en una calidad dispuesta para su distribución.

Para el éxito de lo antes mencionado fue necesario contar con nociones teóricas incorporadas, por un lado, por distintas materias de la carrera Licenciatura en Producción de Radio y Televisión de la alta casa de estudios, y por otro, gracias a la búsqueda de bibliografía y el desarrollo del marco teórico del presente trabajo monográfico que colaboraron a ampliar los conocimientos. La especificidad de algunos conceptos presentados requirió investigación y análisis de diferentes autores especializados en cada noción trabajada.

La idea de transposición presentó un desafío a la hora de su redacción, ya que lo primordial del trabajo monográfico versaba sobre ello y se realizaron numerosas correcciones con el fin de que se logre comprender el concepto. Gracias a los amplios conocimientos de los directores del objeto, quienes pusieron a disposición bibliografía nueva sobre el tema se logró interiorizar sobre el termino transposición y sus implicancias teóricas.

Otras nociones trabajadas que fueron de primordial importancia para la realización final del objeto, fueron las teorías de puesta en escena y producción. Ambas fueron ampliadas para la presente monografía. Desde la puesta en escena se recorrieron las ideas de guion audiovisual, propuesta estética, géneros y formatos, planos y movimientos y, por último, montaje. En el área de producción se desarrollaron conceptos tales como presupuesto y plan financiero, distribución y pitch, que representaron una nueva teoría aportada por los directores.

La totalidad de teorías abordadas en el trabajo monográfico resultaron esenciales a la hora de la producción del capítulo piloto del ciclo de microprogramas. En lo personal resultó un trabajo desafiante por la complejidad de teorías y la diversidad de autores analizados.

Fueron meses de arduo trabajo para la realización integral del capítulo piloto, desde el primer guion hasta el último *render* que se realizó. El usar un lenguaje literario como fuente de inspiración para un producto audiovisual fue todo un aprendizaje, ya que en primera instancia se tendió a realizar una copia fiel del cuento hasta que luego de diez correcciones se logró reconocer lo primordial de la historia para representarla en un guion de ficción.

Luego de realizado el guion final, el siguiente desafío a superar fue la realización del capítulo piloto. De la totalidad del trabajo fue lo que más tiempo supuso, ya que conllevó a que se incorporara el uso de un programa de edición especial con los recursos necesarios para cumplir con lo que se buscaba para el capítulo, tales como Adobe Photoshop CC 2015 y Adobe After Effects CC 2015. A nivel personal, significó una gran superación ya que no son programas que formen parte curricular de la carrera. Gracias a la dirección de Alejandra Nodar quien brindó un curso básico de dichos programas y por lo que se logró realizar íntegramente la animación.

Con el presente trabajo culmina la etapa académica. Fueron meses de aciertos y desaciertos con respecto a la animación hasta que se logró cumplir con lo pretendido para el trabajo final y el capítulo piloto. Una experiencia que buscó sobre todo el aprendizaje y ampliar conocimientos.

BIBLIOGRAFIA

- Adelman, K. (2004). *Cómo se hace un cortometraje*. Editorial Robinbook. España.
- Aguiar E Silva, V. M. (1986) *Teoría de la Literatura*. Madrid. Editorial Gredos, S. A.
- Altman, R. (2010). *Los géneros cinematográficos*. Editorial Paidós Comunicación. España.
- Batlle Beltrán, Marta (2013). *Análisis y perspectiva de la evolución del negocio cinematográfico desde la óptica de la distribución y la exhibición*. Univ. De Cataluña. España.
- Chion, M. (1996). *El cine y sus oficios*. Editorial Catedra. España.
- Comparato, D. (1998). *El guion. Arte y técnica de la escritura para cine y televisión*. Editorial Eudeba. Argentina.
- Crittenden, R. (1981). *The Thames and Hudson Manual of Film Editing*. Thames and Hudson, Londres. Capítulo segundo, págs. 23-45.
- Del Teso, P. (2011). *Desarrollo de proyectos audiovisuales*. Editorial Nobuko. Argentina.
- Díaz Rönnér, M. A. (2011). *La aldea literaria de los niños*. Editorial Comunicarte. Argentina. Página 43 a la 52.
- Fernández Díez, F. y Martínez Abadía, J. (1997). *La dirección de producción para cine y televisión*. 2da ed. Barcelona: Ediciones Paidós.
- Field, S. (1995). *El manual del guionista*. Editorial Plot.
- García Jiménez, J. (1996). *Narrativa audiovisual*. Editorial Catedra. España.
- Kamin, B. (1999). *Introducción a la Producción cinematográfica. Presupuesto - Plan financiero*. Centro de Investigación Cinematográfica. Buenos Aires.
- Lawson, J. H. (1974). *El proceso creador del film*. Editorial Artiach. España. Página 42 a la 59, página 252 a la 267.

- McKee, R. (2002). *El guion*. Editorial Alba. España.
- Oviedo, M. (2011). *Ficha de estudio 1- Parte 2- Definición del guion*. Apuntes de curso Plan Nacional de Fomento. Ministerio de Planificación de la Nación. Buenos Aires, Argentina.
- Propp, V. (1971). *Morfología del cuento*. Editorial Fundamentos. Madrid
- Raynauld, I. (2014). *Leer y escribir un guion*. Editorial La Marca. Argentina.
- Romera P. y Martínez P. (1987). *Andanzas de Juancito el Zorro*. Editorial Plus Ultra. Argentina.
- Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Editorial Paidós Ibérica. España.
- Sánchez-Biosca, V. (1991). *Teoría del Montaje Cinematográfico*. Editorial Filmoteca de la Generalitat Valenciana. España.
- Soriano, M. (1995). *La literatura para niños y jóvenes. Guía de exploración de sus grandes temas*. Editorial Colihue. Argentina. Página 188 a la 190.
- Wolf, S. (2001). *Ritos de pasaje*. Editorial Paidós. Argentina.

SITIOS WEB CONSULTADOS

- Abreu, D. (2014). United Explanations – De la literatura al cine: 25 excepcionales adaptaciones. United Explanations. Recuperado el 11 de Enero del 2016, de: <http://www.unitedexplanations.org/2014/01/17/de-la-literatura-al-cine-25-excepcionales-adaptaciones/>
- Acosta Larroca, P. (2015). Propuesta Estética. Algunas Consideraciones. [ebook] Recuperado el 26 de Septiembre del 2017, de: https://www.catedrablanco.org/app/download/8727896082/%28C%C3%A1tedra+Blanco%29+ACOSTA+LARROCA%2C+Pablo_Propuesta+Est%C3%A9tica.pdf?t=1504788855
- Aparicio, D. (2016). Las fábulas y cuentos de hadas clásicos se modernizan en su salto al cine y la televisión - 20minutos.es. 20minutos.es - Últimas Noticias. Recuperado el 11 de Enero del 2016, de:

<http://www.20minutos.es/noticia/1885430/0/peliculas/series-de-television/cuentos-clasicos/>

- Apunte de Cátedra Landau (2016). La importancia de la etapa de Desarrollo de Proyecto. Facultad de Diseño y Urbanismo de la Facultad de Diseño y Urbanismo. Universidad Nacional de Buenos Aires. Recuperado el 22 de Agosto de 2017, de: <http://www.convergenciamultimedial.com/landau/documentos/bibliografia-2016/apunte-catedra2.pdf>.
- Berta Elena Vidal de Battini. Folkloredelnorte.com.ar. Recuperado el 11 de Enero del 2016, de: <http://www.folkloredelnorte.com.ar/creadores/vidaldeb.htm>
- Burgueño, P. (2011). La obra audiovisual. Parte VIII: La inspiración en la producción de adaptaciones. Blog personal de Pablo Burgueño. Recuperado el 11 de Enero del 2016, de: <http://www.pabloburgueno.com/2011/10/la-obra-audiovisual-parte-viii-la-inspiracion-en-la-produccion-de-adaptaciones/>
- Campalans, C. (9 de Octubre de 2014). Precisemos: crossmedia y transmedia no son lo mismo. [Internet] Carolina Campalans. Recuperado el 2 de Septiembre de 2017, de: <https://carolinacampalans.com/2014/10/09/precisemos-crossmedia-y-transmedia-no-son-lo-mismo/>
- Consejo Asesor del SATVD- Universidad de La Matanza (2010) Guía para la presentación de contenidos en la televisión digital. [Internet] Recuperado el 11 de Enero de 2016, de: <https://productoraspopulares.files.wordpress.com/2013/05/guia-para-la-presentacion-de-contenidos-de-tv-digital1.pdf>
- De Fez, D. (2013). La adaptación postmoderna de cuentos infantiles, nueva fiebre en Hollywood. PlayGround Magazine. Recuperado el 11 de Enero del 2016, de: http://www.playgroundmag.net/articulos/columnas/adaptacion-postmoderna-cuentos-infantiles-Hollywood_5_1052344760.html
- Falcón, L. (2013). ¿Y si los narradores se equivocaron?: Metamorfosis de las adaptaciones audiovisuales de relatos tradicionales orientadas al público adolescente (1st ed., p.

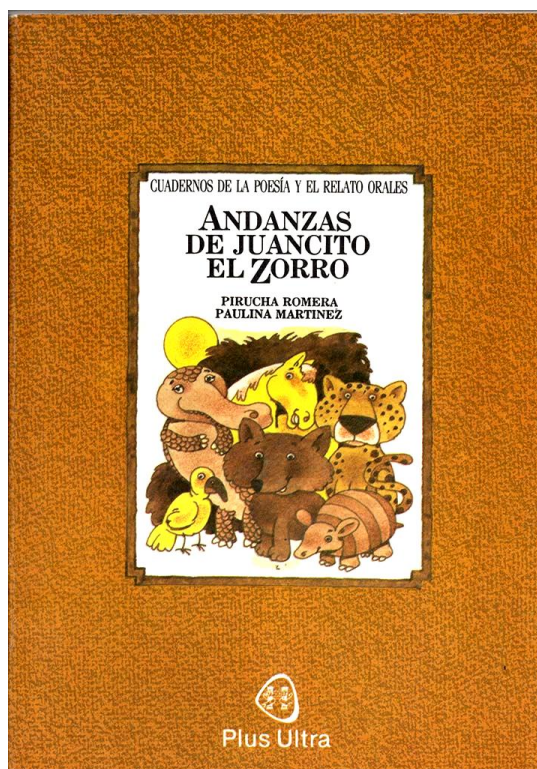
- <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5070044>). Madrid, España: Revista de Estudios de Juventud. Recuperado de: <http://www.injuve.es/sites/default/files/2013/46/publicaciones/Documentos%203%20Y%20si%20los%20narradores%20se%20equivocaron.pdf>
- Institucional. (2015). Canal Pakapaka. Recuperado el 11 de Enero del 2016, de: <http://www.pakapaka.gob.ar/institucional/4005>
 - Murcia, J. La Adaptación- Capítulo 3 (1st ed., p. <https://es.scribd.com/doc/295684084/La-Adaptacion>). España. Recuperado de: http://caterina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/poucel_s_p/capitulo3.pdf
 - Panorama Audiovisual. (27 de Marzo de 2013). Eduardo Prádanos: "la narrativa Transmedia multiplica exponencialmente las posibles vías de monetización" | Panorama Audiovisual. [online] Recuperado el 2 de Septiembre de 2017, de: <http://www.panoramaaudiovisual.com/2013/03/27/eduardo-pradanos-la-narrativa-transmedia-multiplica-exponencialmente-las-posibles-vias-de-monetizacion/>
 - Sampieri, L. (2015). BB analiza el consumo de Plataformas Multipantalla y posesión de dispositivos de la Generación Z | Business Bureau. Businessbureau.com. Recuperado el 11 de Enero del 2016, de: <http://businessbureau.com/bb-analiza-el-consumo-de-plataformas-multipantalla-y-posesion-de-dispositivos-de-la-generacion-z-2/>
 - Toledo, D. (2014). Formatos breves: micros y cápsulas radiofónicas. [Blog] *Radiodatos*. Recuperado el 18 de Octubre del 2017, de: <http://radiodatos.blogspot.com.ar/2014/05/formatos-breves-micros-y-capsulas.html>
 - Vidal de Battini, B. Cuentos y leyendas populares de la Argentina. Tomo I (1st ed.) Buenos Aires, Argentina: Biblioteca Virtual Miguel De Cervantes. Recuperado de: <http://www.folkloretradiciones.com.ar/literatura/Cuentos%20y%20leyendas%20populares.pdf>

FILMOGRAFÍA CONSULTADA

- [CanalPakaPaka] (2015, 6 de Noviembre). Cuentos de había una vez - Caperucita roja - Canal Pakapaka [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=g_aJPvH_2TU
- [jatunchu] (2011, 21 de Julio). El culliguagüita cuento popular jujeño [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=GXRd6XbZLx0&index=2&list=PLHwoNsc2_9WdFXdzdK2O63IFws023rmU2
- [jatunchu] (2011, 21 de Julio). El grillo y el tigre - cuento popular argentino [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=-W8uNLG3IbY>
- [Unclesporkums] (2014, 13 de Junio). Tim Burton's "Hansel and Gretel" (1982) [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=rAbAd4QBL1s>
- Campos, G. [gabriela campos] (2011, 5 de Abril). 5 El zorro y el quirquincho cuento popular argentino [Archivo de video]. Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=D2vv-R47EcQ>
- Canal PakaPaka. (2016). Cuentos de Habia una Vez: “Los Doce Cazadores”. Recuperado de: <http://www.pakapaka.gob.ar/videos/127643>
- EDUC.AR S. E. (2012). Valencia: Capítulo V - La gran ilusión. [Imagen] Recuperado el 3 de diciembre de: <https://www.educ.ar/recursos/113660/valencia-capitulo-v-la-gran-ilusion?coleccion=123442>

ANEXOS

- 1- Imagen escaneada de la tapa del cuento, “Las andanzas de Juancito el Zorro” de las recolectoras Romera P. y Martínez P. (1987).



- 2- Imagen escaneada del índice de la obra seleccionada.

ÍNDICE	
El largo viaje del zorro	Pág 7
La discusión	11
La vendedora de empanadas	15
El campesino y el burro	17
El hornero y el zorro	21
El yacaré enamorado	22
Enlazando animales	25
El roto lleva al sano	29
El decreto	33
Los dos socios	35
El puma desagradecido	39
La bolsa de porotos overos	41
Recogiendo chañares	47
El zorro Juancito quiere cantar	49
Juancito y la yegua	53
El regalo del zorro	56
Un extraño animal	61
El carro de comida	63
Una noche muy fría	65
La chuña y el zorro	68
La cosecha de los huevos de suri	71
El zorro en Tierra del Fuego	75

3- Cuento usado como fuente de inspiración para la transposición, titulado “El regalo del zorro”.

EL REGALO DEL ZORRO

En el centro de un prolijo viñedo se levantaba la bodega. Allí, con mucho trabajo y no menos esfuerzo, un matrimonio ya entrado en años fabricaba un vino rico y dulzón.

Año tras año, para la época de la cosecha, se esforzaban con ahínco trabajando de sol a sol. Después dejaban que el tiempo y las cubas de dura madera, le dieran a su trabajo el toque final.

Ese año la cosecha había sido magra. Las vides soporaron toda clase de plagas y un granizo inesperado dejó sobre la tierra los frutos, a punto de madurar. Sin embargo, los viejos no se dejaron abatir y guardaron, en apenas tres cubas, todo el fruto de ese año.

—No importa vieja, ya vendrán tiempos mejores —dijo el hombre al concluir la tarea y cerrar la bodega.

—No lo dudo. Pero ahora más que nunca debemos cuidar muy bien el poco vino que tenemos —propuso la mujer.

Así lo hicieron y día tras día recorrían la bodega tomando la altura de las cubas. Sin embargo algo extraño estaba pasando, el nivel bajaba y no sabían por qué.

Una noche la anciana despertó sobresaltada y exclamó: —¡Arriba viejo! ¡Hay alguien en la bodega!

Allá fueron los dos, armados de gruesos palos. A oscuras y muy despacio entraron.

—¡Ahí está el ladrón —susurró el hombre al descubrir un bulto al costado de una cuba.



—Cuidado, viejo, que no te vaya a golpear —advirtió su esposa.

Y entre los dos, con un pequeño forcejeo, tomaron preso al ladrón que no era otro que don Juan zorro.

Mareado y bastante alegre, Juancito no intentó escapar. En realidad, casi no podía caminar de todo el vino que había tomado y al verse atrapado, sólo atinó a ponerse a cantar tan fuerte como le daban sus pulmones.

—¿Qué hacemos con él?
—No tengo idea. No le vamos a pegar ahora... ¡está tan contento el pobre! —contestó el viejo.

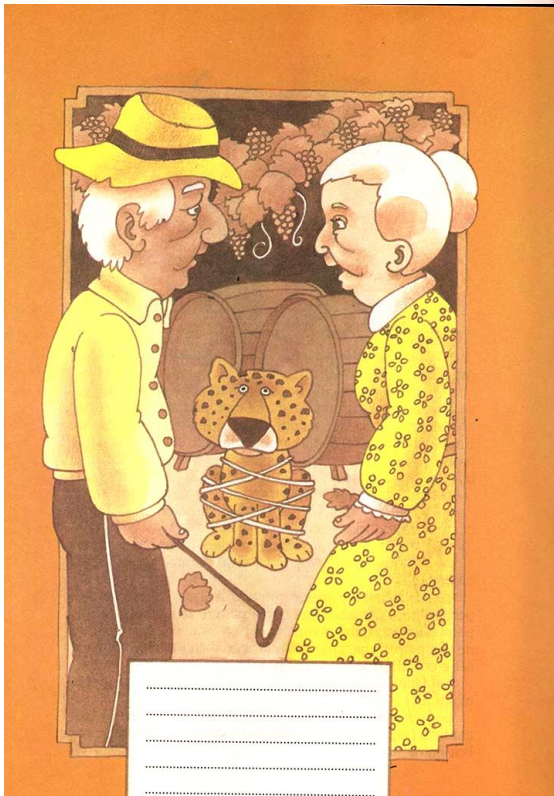
—Pero nos ha estado robando el vino —protestó la mujer.

—Ya lo sé. ¿Qué te parece si lo atamos y decidimos mañana?

Así lo hicieron y apenas comenzó a clarear, Juancito despertó. Trató de saber qué había pasado la noche anterior, pero sólo recordaba el tonel y el rico y dulzón gusto del vino. En eso estaba, cuando se le acercó su tío Tigre que pasaba por allí y al verlo preguntó:

—¿Qué has hecho, sobrino, para que te aten de esa manera?

—Nunca entenderé a los hombres tío..., mire que me han atado así por no querer comer una cabrita —mintió con voz lastimera Juan.



—¿Es eso cierto?
—Sí tío, a usted no lo voy a engañar.
—¿Y por qué no la querés comer?
—Es que la tengo que comer toda y está bastante gordita.
—¡Ay sobrino!, vos te negas a comer y yo pasé toda la noche tratando de cazar y nada... —se lamentó el tigre mientras se tomaba con las patas delanteras el estómago vacío.
—¡Así es la vida! —dijo Juan.
—¿Y si tomo tu lugar? —propuso el tigre relamiéndose de antemano.

—No se lo recomiendo tío. Éstos son unos viejitos muy porfiados y si no se come toda la cabrita, seguro que lo van a apalear.

—Pero yo la terminaré todita, ni siquiera el cuero dejaré —se apuró a asegurar el tigre.

—Está bien, entonces desáteme pronto, que deben estar por llegar.

Cuando Juancito terminó de amarrar al tigre, oyeron que se acercaban los ancianos conversando.

—Ya vienen tío. Buen provecho y hasta la vista —saludó apurado el zorro y salió corriendo, feliz de haberse salvado.

A poco, llegaron los viejitos y al ver al tigre, la mujer dijo: —Mirá viejo, como creció el zorro que atrapamos anoche. ¿Qué castigo le vamos a dar?

—Calentaremos este asador de hierro y lo vamos a marcar para que no se olvide de nosotros.

El tigre escuchó atónito y cuando salió de su asombro se puso a gritar:

—¡La cabrita! ¡Quiero la cabrita! ¡Me la comeré todita!

—Pobre, está loco de miedo —comentó la mujer.

—Loco o no, lo voy a marcar —dijo el hombre y tomando el asador que ya estaba caliente lo marcó por todos lados.

Mientras el tío tigre, rugiendo de dolor y rabia no dejaba de gritar:

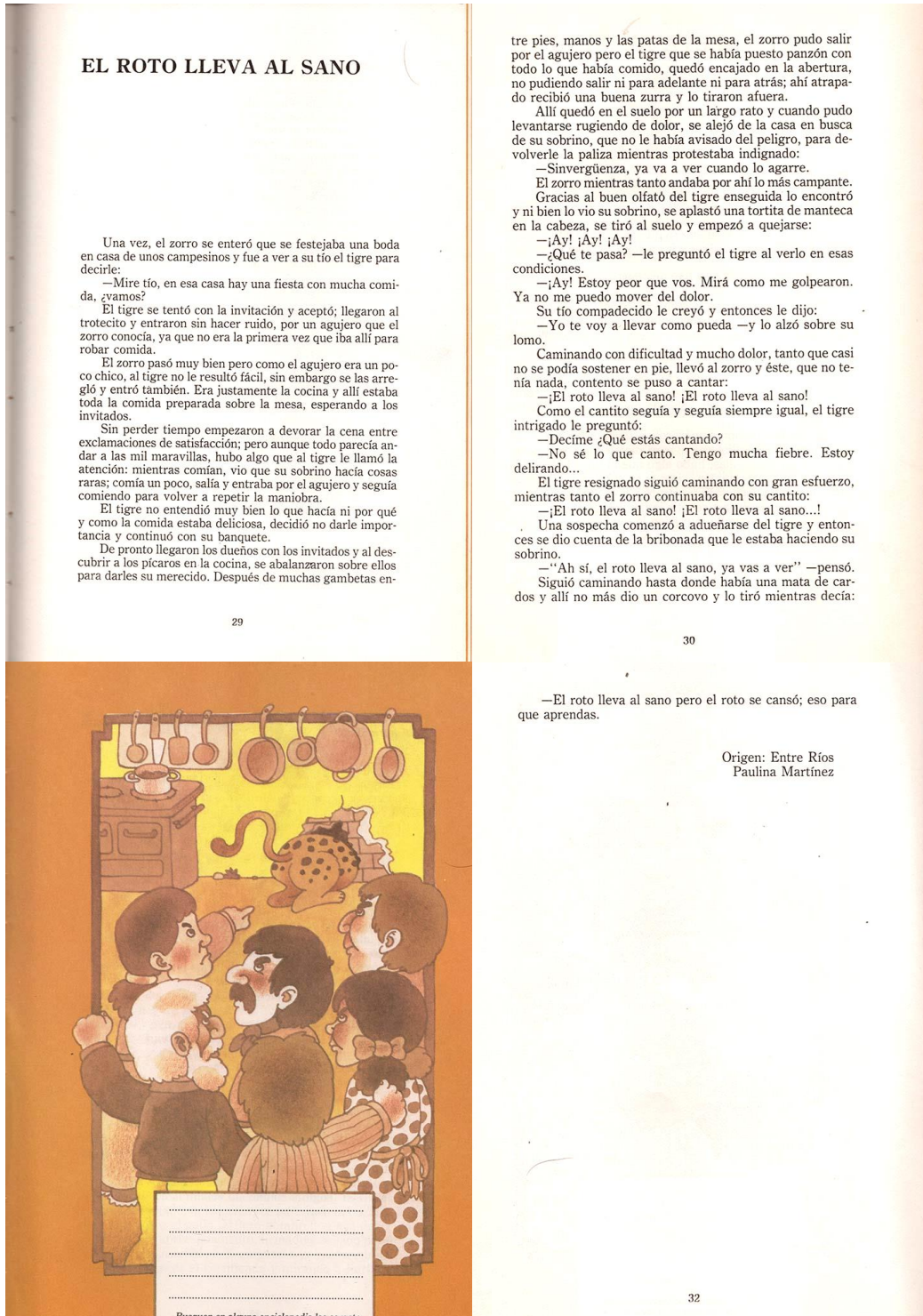
—¡Ay sobrino! ¡Me engañaste otra vez! ¡Cuándo te agarre, pobre de vos!

Origen: San Juan
Pirucha Romera

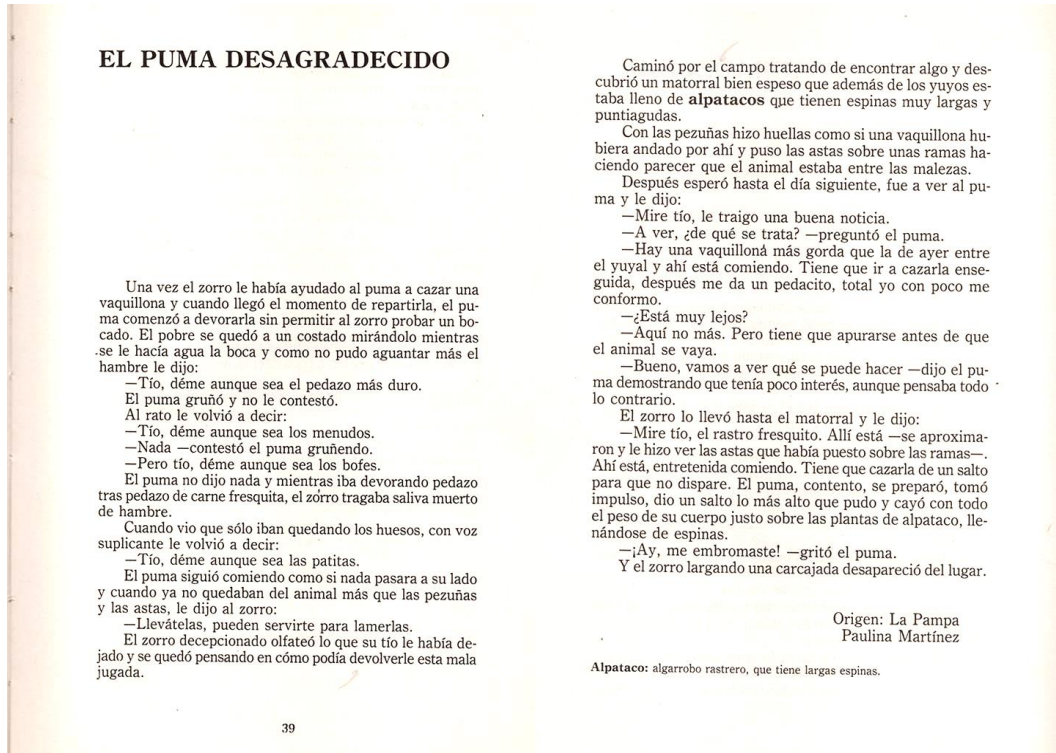
A continuación, se presentarán el resto de los cuentos escaneados, cuentos que fueron usados de inspiración para la creación de sinopsis para el resto de los capítulos del ciclo.

Fueron siete cuentos utilizados:

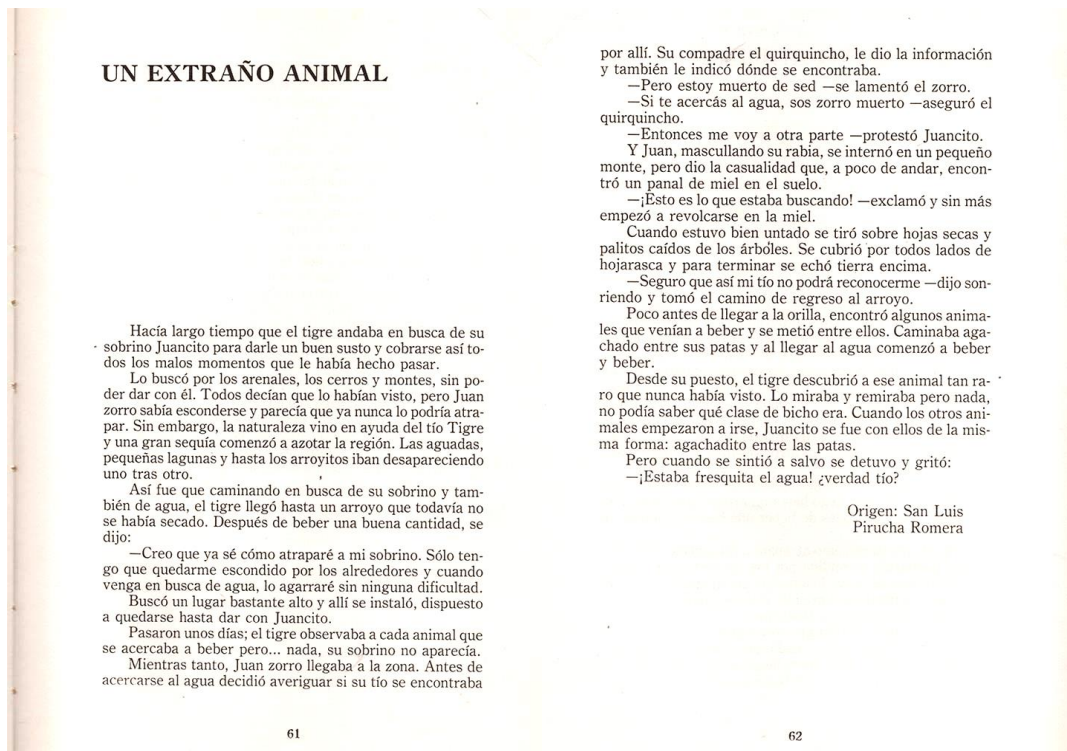
- a) El cuento “El roto lleva al sano”, bajo el nombre en el ciclo de microprogramas “Quién ríe último”.



- b) “El puma desagradecido” es otra de las obras de las autoras utilizada como fuente de inspiración. El título propuesto fue “El que come y no convida”.



- c) El cuento “Un extraño animal” sirvió para pensar en otro de los capítulos del ciclo. El título para el microprograma fue “Un disfraz para Juan el Zorro”.



d) “Soy tu amigo fiel” fue el título definido para el microprograma basado en el cuento “Los dos socios”.

LOS DOS SOCIOS

Resulta que una vez el zorro andaba buscando un socio para hacer un sembradío. Pensando, pensando, se acordó de un perro vecino y dijo:

—Le voy a proponer la sociedad. El perro es trabajador y con él la cosecha va a salir buena.

Decididamente fue a su casa y le dijo:

—Me gustaría hacer una sociedad para sembrar con usted vecino.

—Cómo no —le contestó el perro—, vamos a sembrar maíz si le parece.

—Está bien, pero mire que no voy a tener tiempo para trabajar en los rastrojos. Eso sí, para sembrar lo voy a ayudar y cuando llegue la época de la cosecha, yo voy a buscar los clientes para hacer la venta y procurar buenas ganancias.

—Como no, aceptado —dijo el perro y quedaron en empezar al día siguiente.

Pero el zorro no apareció ni cuando el perro aró la tierra, ni cuando sembró las semillas, ni cuando hubo que cuidar del riego y el buen crecimiento del sembrado.

Pasó el tiempo, el maíz se llenó de penachos amarillos y los choclos maduraron; sólo entonces vino el zorro y haciéndose el bueno le dijo:

—Perdóneme vecino, anduve tan ocupado que no pude venir a ayudarlo, pero como ya está lista la cosecha, me voy a ocupar de recoger el maíz y hacer buenas ventas.

—Está bien —le contestó el perro pensando que ya era hora de que se preocupara por hacer algo.

Pero el zorro tenía malas intenciones; quería que el perro se fuera de allí, así él juntaba el maíz y lo vendía sin repartir las ganancias; entonces le dijo:

—Sabe vecino, allá en el pueblo los médicos dicen que el maíz no debe comerse crudo porque hace mal, hay que comerlo cocido, más bien en **motecito**.

—¿Y dónde voy a sacar fuego yo? —preguntó el perro.

Y el picaro le contestó mostrándole el sol:

—Mire esa bola de fuego que se ve allá, detrás de la lomita aquella; bueno, de ahí tiene que traer el fuego. Usted lleva una buena cantidad de ramas secas, lo acerca a la bola que se van a prender y trae el fuego.

El perro se quedó pensando un rato y luego dijo:

—Bueno, mañana temprano voy a ir.

Al otro día salió al amanecer y caminó hacia la lomita que quedaba bastante lejos; luego subió y subió hasta lo más alto pero la bola de fuego subía también y no la pudo alcanzar. Cansado, volvió al sembradío y le dijo:

—Mire, está muy alto y no pude prender las ramas.

—¡Ah!, no sé, tiene que tratar de prenderlas. Hay que ir antes de que la bola aparezca —le dijo el zorro que ya había cosechado una buena parte del maíz y lo había vendido.

Antes del alba el perro volvió a la lomita y cuando la bola de fuego apareció estaba tan lejos, tan lejos, que fue imposible llegar hasta ella. Entonces esperó a que subiera un poco pero por más que se estiró, parado sobre la punta de sus patas traseras, no pudo prender las ramas.

Confundido volvió al sembradío y allí se dio cuenta del engaño del zorro porque no quedaba ni rastro del maíz y el picaro había desaparecido con todas las ganancias.

—Esta vez se burló, pero la próxima le voy a dar su merecido —dijo el perro y se fue a su casa enfurecido diciendo:

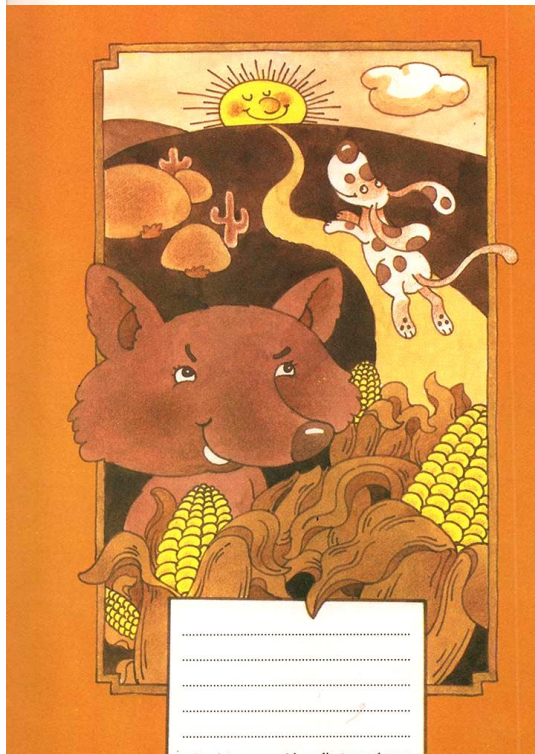
—Nunca más voy a hacer una sociedad con este pillo.

Origen: Jujuy
Paulina Martínez

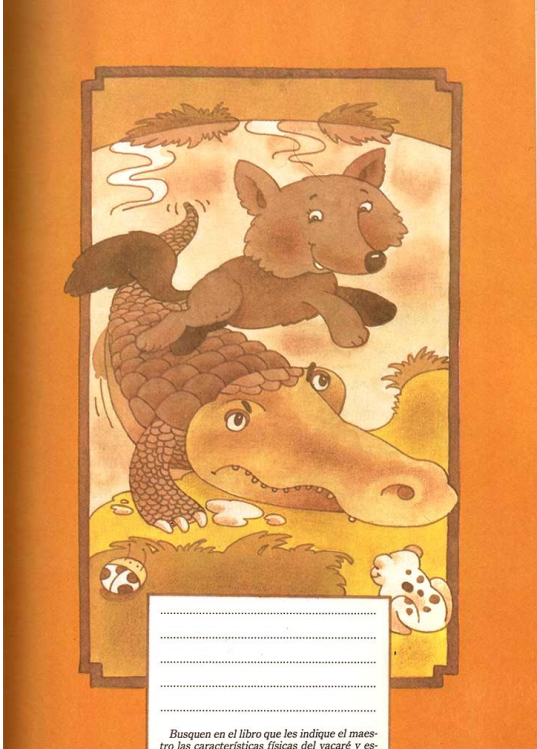
Motecito: comida tradicional hecha con maíz.

35

36



- e) El título original en la obra literaria es “El yacaré enamorado”, para la transposición se tituló “Mal de amores”.



Busquen en el libro que les indique el maestro las características físicas del yacaré y es-

EL YACARÉ ENAMORADO

Dicen que una vez el zorro quería cruzar una laguna muy ancha y no sabía cómo hacer para no mojarse, hasta que vio a un yacaré vecino que estaba enamorado de su hermana la zorrита.

—¿Querrás cruzarme la laguna, cuñado? —le preguntó el muy pícaro haciéndole acordar de la zorrита.

El yacaré entonces, por ser amable con su futuro cuñado, le contestó:

—¡Cómo no, subí a mi lomo! —y luego le preguntó para entrar en confianza— ¿Y cómo está tu hermana?

—Está bien y dice que sos un lindo mozo de ojos grandes y brillantes —le contestó el zorro mintiéndole, ya que la zorrítita, ni por asomo quería casarse con él.

El yacaré siguió nadando hacia la otra orilla y cuando estaban por el medio de la laguna le volvió a preguntar:

—¿Y qué más dice tu hermana?

—Que sos buen cantor y bailarín de primera.

El yacaré se puso muy contento y cuando llegaron a la orilla le volvió a preguntar entusiasmado:

—¿Qué otras cosas dice tu hermana?

Y el zorro que había pegado el salto y estaba en tierra firme fuera de peligro le gritó:

—¡Que sos un ojo pelado de galleta! —y salió corriendo.

—¡Ah, sinvergüenza! ¡Ya te voy a agarrar cuando quieras volver a cruzar! —exclamó el yacaré indignado por el engaño.

Origen: Chaco.
Paulina Martínez

22

- f) “El pacto falso” es otro de los capítulos pensados como transposición, basado en el cuento “El decreto”.

EL DECRETO

Iba el zorro al trotecito por el camino en busca de comida, cuando llegó a un corral de vacas y enseguida echó un vistazo para calcular la posibilidad de hacer una visita por la noche. Rodeó el corral que estaba vecino a la casa y estudió la forma de saltar por el techo, pero allí, en la punta de un tirante del tejado estaba subido un gallo, hermoso por sus plumas y su gordura.

Verlo y pensar en comérselo fue todo uno y con aire alegre y muy suelto de cuerpo se acercó sentándose al pie del poste que sostenía el tirante.

Lo miró un rato pensando en cómo podría hacerlo bajar y luego dijo:

—¿Qué tal amigo?

—Yo no soy su amigo —respondió el gallo en tono digno.

—¿Cómo? —exclamó el zorro simulando extrañeza—. ¿No somos amigos acaso? ¿No estabas por casualidad en la última asamblea de animales?

—No —contestó secamente el gallo.

—Pues solamente así se explica que no sepas que en adelante todos los animales quedamos amigos. El tigre no se comerá al venado, el halcón a los pajaritos, la cigüeña a las ranas, el zorro al gallo... ¡Pero hombre!, si acá debo tener el certificado correspondiente, firmado y sellado por el presidente de la asamblea. Y empezó a palmearse el cuerpo, simulando buscar el certificado y mirando a hurtadillas al

gallo que, sin moverse, se alisaba las plumas.

—Bajáte, acá está, bajáte —dijo el zorro—. Leélo vos mismo. Ya verás cómo de hoy en adelante todos somos amigos.

Pero el perro de la casa, que había oído ruidos y olfateó al zorro, salió a investigar y cuando lo vio, muy sentadito al pie del poste, se lanzó a la carrera sobre el pícaro que, al verlo ya casi encima, salió disparando con el perro pegado al rabo.

—¡Mostrátele tu certificado! —le gritó el gallo que lo vio correr despavorido.

—¡No tengo tiempo! —exclamó el zorro—. ¡Se ve que éste tampoco estuvo en la asamblea! —y se perdió por el campo a todo lo que daban sus patas.

Origen: Formosa
Paulina Martínez

33

34

- g) El último cuento seleccionado para la transposición y desarrollo de la sinopsis fue “El trozo de queso”, el título para su trabajo audiovisual fue “El cuervo y su queso”.

EL TROZO DE QUESO

Éste era un cuervo que andaba por ahí en busca de un sabroso bocado de comida. Volaba y volaba de un lado a otro sin encontrar lo que quería; hasta que por fin, al pasar sobre una casa se dijo:

—Es casi la hora en que los hombres comen. Voy a bajar un poco y seguro que encuentro lo que estoy buscando.

Comenzó a descender sobrevolando las copas de los árboles cada vez más bajo. Por fin se posó sobre una rama casi encima de una mesa, donde ya se encontraban los platos preparados para el almuerzo. El cuervo miró con detenimiento buscando, al tiempo que se decía:

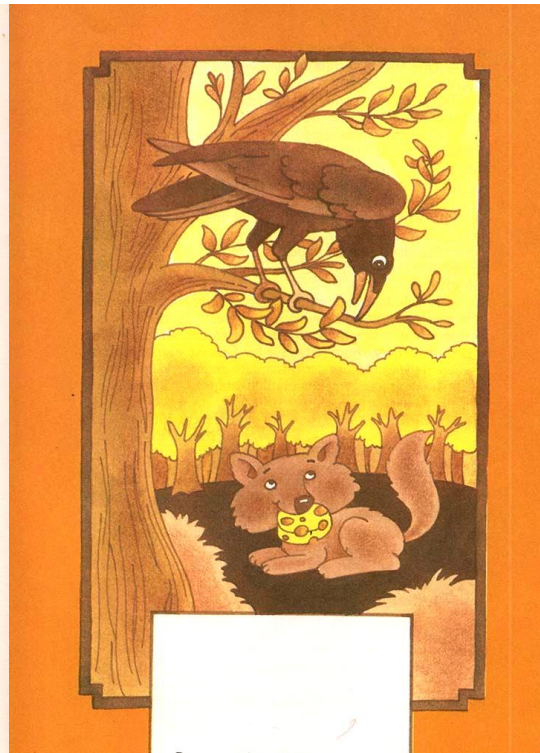
—Tiene que haber algún pedacito, de eso estoy seguro... a ver dónde está...

Por fin su mirada se detuvo sobre un plato: allí estaban prolijamente acomodadas unas rodajas de queso. Gritó de alegría y abriendo las alas salió en su busca. El vuelo fue tan veloz como un rayo; casi sin detenerse estiró su pico y retiró un buen trozo del plato.

Todo pasó tan rápido que a pesar de los ladridos de los perros alertando al patrón de la llegada del intruso, el hombre sólo tuvo tiempo de levantar la mano en señal de fastidio.

El cuervo no se dio por enterado de lo que ocurría abajo y se alejó del lugar. Le pareció segura la rama de un árbol que se encontraba al comienzo de un espeso monte y allí se detuvo. Feliz, con su sabroso bocado en el pico, se disponía

44



a comerlo, cuando escuchó una voz que decía:

—¡Qué suerte la mía, poder ver de cerca al poderoso cuervo!

Era Juan zorro que lo había visto llegar y con voz muy dulce continuó:

—¡Qué mozo más simpático! Me contaron que tiene un hermoso tono de voz; el más lindo de todas las aves. ¡Cómo me gustaría oírlo decir alguna palabra!

El cuervo, feliz por esas palabras, graznó diciendo:

—¡Gracias, amigo!

Pero al abrir el pico se le cayó el queso, que fue a caer muy cerca de donde estaba Juancito, el cuervo azorado vio como desaparecía en su boca.

El zorro se relamió con verdadero placer y en tono burlesco gritó:

—Pensándolo bien, no eres tan simpático; en cuanto a la voz no escuché en mi vida algo tan estridente y feo. Sin embargo voy a ser justo, algo me gustó de todo esto y fue el pedazo de queso que me regalaste. ¡Gracias y hasta la vista!

Y sin esperar respuesta, Juancito se internó en el monte dejando al cuervo con el pico abierto y sin comida.

Origen: Misiones
Pirucha Romera

46

- 4- A continuación, se expone el guion literario del capítulo piloto, titulado “Tigre atado, Zorro suelto”.
- 5- Con la presentación del mismo se resaltó diferentes partes para demarcar los desgloses realizados que fueron los necesarios.
 - En amarillo se resaltó el desglose de locación.
 - En azul están reconocido los personajes.
 - El verde supone el desglose de sonido.
 - En rojo se destacaron los objetos de utilería que intervenían en la acción.

INT. COCINA- DIA

ELDA esta parada escuchando la radio.

VOZ EN OFF

Noticia de último momento (cortina musical de último momento). Se han denunciado una serie de robos de cosechas en diferentes campos de la zona.

RAMON entra por la puerta que da al patio, agitado.

RAMÓN

(Agitado)

¡Vieja, nos falta vino!

ELDA apaga la radio y camina hacia RAMON.

ELDA

(Preocupada)

Sabes que en la radio acaban de decir que ha habido campos donde se han robado parte de la cosecha. ELDA se acerca a RAMÓN y le soba la espalda.

ELDA

(Preocupada)

¿Y cuánto nos falta?

RAMÓN

Nos faltan un par de botellas...
Ese vino fue lo único que pudimos
sacar de la viña después del
granizo que cayó. Qué mala suerte.

RAMON toma la mano de ELDA.

ELDA

Vamos a tener que estar atentos a
cualquier ruido o movimiento raro,
para salir lo más rápido que
podamos.

ELDA camina hacia la cocina y RAMÓN sale por la puerta.

EXT. VIÑEDO- TARDE

El sol le pone entre el viñedo.

INT. BODEGA- NOCHE

JUAN EL ZORRO abre la puerta de madera de la bodega. La
bodega tiene unas **4 cubas**, y sobre una de ellas hay **tres**
botellas de vino.

JUAN EL ZORRO se acerca a las cubas y pone su nariz sobre
una de ellas. Se relame y golpea una cuba, las cubas se
mueven y se **cae una botella de vino**.

JUAN EL ZORRO salta del susto y comienza a mirar para todos
lados. Escucha unos pasos y una voz fuera de la bodega.

RAMÓN

(voz en off)

Vos quédate atrás mío vieja. Yo
entro y después entras vos.

JUAN EL ZORRO toma todo el vino que había quedado
desparramado en el suelo.

RAMÓN y **ELDA** entran despacio cada uno trae un **palo** en la
mano. JUAN EL ZORRO levanta la cabeza y camina algo
mareado para esconderse.

En silencio y en casi una oscuridad total, solo un haz de
luz entra por la puerta, RAMÓN logra ver la cabeza de JUAN
EL ZORRO entre las cubas de vino.

RAMÓN se acerca despacio al intruso. JUAN EL ZORRO se queda
quieto donde está, sus ojos giraban para todos lados, algo
mareado.

RAMÓN no duda y le pega con el palo en la cabeza.

RAMÓN

(exaltado)

Vieja, quédate atrás mío hasta que me fije quién es y cómo está.

RAMÓN da vuelta a JUAN EL ZORRO que estaba inconsciente en el piso, boca abajo.

ELDA

Éste debe ser el que ha robado en las otras cosechas ¡Lo encontramos con las manos en la masa! ¿Qué hacemos con él?

RAMÓN

Atémoslo, mañana temprano vemos qué hacemos.

RAMÓN **ata** en una cuba a JUAN EL ZORRO.

JUAN EL ZORRO recupera la conciencia lentamente. Ve borroso frente a él a RAMÓN. Mueve la cabeza para todos lados mareado aún.

JUAN EL ZORRO

(mareado)

¿Quién es usted?

JUAN EL ZORRO intenta moverse, pero se da cuenta que está atado a la cuba.

JUAN EL ZORRO

(sin entender)

Señor, ¿que hago atado acá? Suélteme.

RAMÓN

Mire, señor Zorro, usted me ha estado robando vino.

RAMÓN señala la botella rota en el suelo.

JUAN EL ZORRO

(sorprendido)

¿Yo?... No señor, usted está equivocado. Es la primera vez que entro a este campo. No lo conocía. De haber sabido, venía antes.

RAMÓN

Mire, no se pase de listo que estoy cansado, no me haga enojar. Mañana vamos a ver qué hacemos con usted.

JUAN EL ZORRO sacude su cabeza. RAMÓN y ELDA se dan vuelta y se van caminando. JUAN EL ZORRO atado en la cuba entrecruza sus dedos a espalda de RAMÓN y ELDA.

JUAN EL ZORRO

(asustado)

Vuelvan por favor... les ofrezco un trato por lo mal que me porté.

RAMÓN y ELDA se dan vuelta y miran a JUAN EL ZORRO, que les sonríe.

RAMÓN

No se confunda. Puede parecer que tenemos poco pero no necesitamos nada de usted. Intente dormir y si no puede, piense en lo que ha hecho mal.

ELDA abre la puerta de madera de la bodega y se va de la mano junto a RAMÓN.

EXT. VIÑEDO- NOCHE

La luna sale entre el viñedo.

INT. BODEGA- NOCHE

El **TIGRE** abre la puerta de la bodega, mueve el hocico de un lado a otro, olfateando el vino.

TIGRE

(en voz baja)

Mmm... ese es olor es a vino. Vamos a ver si hay algo más.

JUAN EL ZORRO escucha la voz de su tío el TIGRE y le chista.

JUAN EL ZORRO

(en voz suave)

¡Tigre!

El TIGRE confundido mira para todos lados y logra ver atado en la cuba a su sobrino JUAN EL ZORRO.

TIGRE

(confundido)

¿Qué haces ahí atado sobrino?

JUAN EL ZORRO mueve las patitas en el suelo y se hace el desentendido de la situación.

JUAN EL ZORRO

¡Nada! ¿Vos que andas buscando?

TIGRE

¡Qué voy a estar buscando! No escuchas lo que pasa en todos lados... ¡No hay comida! Estoy desesperado buscando algo para llenar mi panzota.

La panza del TIGRE suena.

El TIGRE camina por toda la bodega, se mete entre las cubas. Agarra una botella de vino, la huele y la deja sobre la cuba.

TIGRE

Acá no hay nada para comer, solo hay vino... El vino no me va a llenar la panza.

El TIGRE sigue buscando en la bodega y se pierde detrás de unas cajas.

JUAN EL ZORRO sonríe traviesamente.

JUAN EL ZORRO

Uhh, que lastima... Si hubiese venido unos minutos antes y quizás terminaba como yo.

El TIGRE aparece frente a JUAN EL ZORRO rápidamente.

TIGRE

¿Por qué? ¿Vos que haces acá?

JUAN EL ZORRO

Yo estaba igual que usted tío, buscando algo para comer, y me encontré a dos ancianos que me ofrecieron comida... Pero me dijeron que tengo que esperar a mañana temprano, y que me atarían a una cuba para que no me perdiera. ¡Qué lástima que llegó tarde!

El TIGRE se sienta frente a JUAN EL ZORRO y mete su cabeza entre las patas lamentándose.

TIGRE

¡No, qué triste! Unos minutitos antes y quizás tenía tu suerte.

JUAN EL ZORRO

¿Quiere que hagamos un trato, tío querido?

El TIGRE se levanta del suelo y despacio le da la espalda a JUAN EL ZORRO.

TIGRE

Mmm... no sé, vos siempre me salís con alguna trampita sobrino.

JUAN EL ZORRO

¿Usted tiene hambre? Yo le ofrezco que cambiemos de lugar y a cambio usted no me reta por una semana. ¿Trato?

El TIGRE camina de un lado a otro, piensa unos segundos, pero su panza ya le hace ruido por el hambre, asiente con la cabeza.

TIGRE

Bueno Juancito, vamos a cambiar de lugar.

El TIGRE desata a JUAN EL ZORRO y cambia de lugar. JUAN EL ZORRO ata al TIGRE a la cuba, JUAN EL ZORRO salta hacia atrás y sale caminando muy rápido de la bodega.

TIGRE

¡Che! ¿a dónde te vas?

JUAN EL ZORRO se detiene dónde está y se da vuelta, mira a su tío el TIGRE.

JUAN EL ZORRO

No tío, no me puedo quedar... Si los ancianos nos encuentran a los dos no nos van a poder dar de comer... Yo me voy así usted puede comer. Su panza ya lo pide hace rato, hace un ruido.

TIGRE

Bueno, sobrino, muchas gracias. Te prometo que por una semana no te reto.

JUAN EL ZORRO se da la vuelta. El TIGRE sonríe.

JUAN EL ZORRO sale corriendo por la puerta de la bodega riéndose entre dientes de la ingenuidad de su tío.

6- Se presenta el guion técnico realizado a partir del guion literario.

ESCENA	PLANO	ENCUADRE	MOVIMIENTO/ DIRECCION	ACCION	TEXTO	SONIDO
1	1	PG	FIJA	ELDA parada escucha la radio.	sin texto	Música de radio
1	2	PP-PM	ZOOM OUT	ELDA sube el volumen de la radio.	VOZ EN OFF:- "Noticia de último momento (...)"	Cortina de radio de último momento
1	3	PG	FIJA	RAMÓN entra por la puerta, agitado. ELDA apaga la radio y camina hacia RAMÓN.	RAMÓN (agitado):- "¡Vieja nos falta vino!" ELDA (preocupada):- "Sabés que en la radio (...)"	sonido de una puerta abriéndose y pasos
1	4	PM	FIJA	ELDA se acerca a RAMÓN y le soba la espalda. RAMÓN toma la mano de ELDA.	ELDA (preocupada):- "¿Y cuánto nos falta?" RAMON:- " Nos faltan un par de botellas (...)" ELDA:- "Vamos a tener que estar atentos (...)"	Sonido Ambiente
1	5	PG	FIJA	ELDA camina hacia la cocina y RAMÓN sale por la puerta.	SIN TEXTO	pasos de persona
2	6	PG	FIJA	JUAN EL ZORRO camina, ve unas botellas de vino sobre unas cubas. Pasa caminando y la golpea, se cae una botella. Se asusta.	SIN TEXTO	Pasos de animal y ruido de la caída de una botella
2	7	PP	FIJA	JUAN EL ZORRO escucha unos pasos y una voz.	RAMON (voz en off):- " Vos quedate atrás mio vieja (...)"	Pasos de persona en diferido

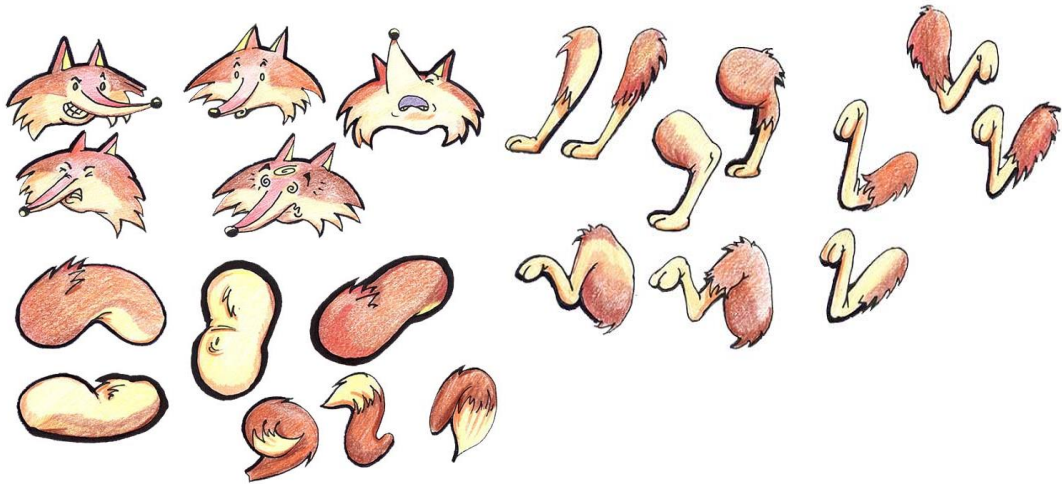
2	8	PM	FIJA	Hay una cuba con una botella menos, JUAN EL ZORRO se toma el vino, se ve que levanta la cabeza.	SIN TEXTO	Sonido de alguien tomando algo.
2	9	PG	FIJA	RAMÓN y ELDA entran con un palo cada uno. JUAN EL ZORRO se esconde detrás de una cuba.	SIN TEXTO	Sonido Ambiente
2	10	PP	FIJA	Se ve la cabeza de JUAN EL ZORRO entre las cubas.	SIN TEXTO	Sonido Ambiente
2	11	PG	FIJA	RAMÓN se acerca a JUAN EL ZORRO y le pega con el palo en la cabeza.	SIN TEXTO	Sonido de golpe
2	12	NEGRO	FIJA	SIN IMAGEN	SIN TEXTO	Sonido Ambiente
2	13	PG	FIJA	RAMÓN mira a JUAN EL ZORRO. Lo ata a una cuba.	RAMÓN (exaltado):- "Vieja, quedate (...)" ELDA:- "Éste debe ser (...)" RAMÓN:- "Atémoslo, mañana (...)"	Sonido Ambiente
2	14	PM	FIJA	JUAN EL ZORRO levanta la cabeza confundido.	JUAN EL ZORRO (mareado):- "¿Quién es usted?"	Sonido Ambiente
2	15	PG	FIJA	JUAN EL ZORRO se dá cuenta que está atado.	JUAN EL ZORRO (sin entender):- "Señor, ¿qué hago atado acá? Suelteme." RAMÓN:- "Mire, señor Zorro (...)"	Sonido Ambiente
2	16	PM- PP	ZOOM IN	RAMÓN señala la botella rota en el suelo.	JUAN EL ZORRO (sorprendido):- "¿Yo?... No señor (...)"	Sonido Ambiente

2	17	PG	FIJA	JUAN EL ZORRO sacude su cabeza. RAMÓN y ELDA se dan vuelta y se van caminando.	RAMÓN:- "Mire, no se pase de listo (...)" JUAN EL ZORRO (asustado):- "Vuelvan por favor (...)" RAMÓN:- "No se confunda (...)"	Sonido de pasos de personas
2	18	PM	FIJA	El TIGRE abre la puerta de la bodega y mira de un lado a otro.	TIGRE (en voz baja):- "Mmm... ese es olor es a vino. Vamos a ver si hay algo más."	sonido de una puerta abriendose
2	19	PP	FIJA	JUAN EL ZORRO escucha al TIGRE. Y le chista.	JUAN EL ZORRO (en voz suave):- "¡Tigre!"	Pasos de animal
2	20	PM	FIJA	El TIGRE mira para todos lados y lo ve a JUAN EL TIGRE atado a una cuba.	TIGRE (confundido):- "¿Qué haces ahí sobrino?"	Sonido Ambiente
2	21	PG	FIJA	JUAN EL ZORRO se hace le desentendido de la situación. La panza del TIGRE suena.	JUAN EL ZORRO:- "¡Nada! ¿Vos que andas buscando?" TIGRE:- "¡Que voy a estar buscando! (...)"	Sonido de una panza hambrienta
2	22	PM	FIJA	El TIGRE camina por la bodega.	TIGRE:- "Acá no hay nada para comer (...)"	pasos de animal
2	23	PP	FIJA	JUAN EL ZORRO sonrie traviesamente.	JUAN EL ZORRO:- "Uhh, que lastima (...)"	Sonido Ambiente
2	24	PG	FIJA	El TIGRE aparece frente a JUAN EL ZORRO.	TIGRE:- "¿Por qué? (...)" JUAN EL ZORRO:- "Yo estaba igual que usted tío (...)"	Sonido Ambiente

2	25	PM	FIJA	El TIGRE se sienta frente a JUAN EL ZORRO. El TIGRE se levanta y le da la espalda a JUAN EL ZORRO.	TIGRE:- "¡No, que triste! Unos minutitos antes y quizás tenía tu suerte." JUAN EL ZORRO:- "¿Quiere que hagamos un trato, tío querido?" TIGRE:- "Mmm... no se, (...)" JUAN EL ZORRO:- "¿Usted tiene hambre? (...)"	Sonido Ambiente
2	26	PG	FIJA	El TIGRE camina de un lado a otro, su panza le hace ruido. Se para frente a JUAN EL ZORRO.	TIGRE:- "Bueno, Juancito vamos a cambiar de lugar."	pasos de animal
2	27	PM- PP	ZOOM IN	El TIGRE desata a JUAN EL ZORRO y cambia de lugar. El TIGRE se ata en la caba.	sin texto	Sonido Ambiente
2	28	PP- PM	ZOOM OUT	JUAN EL ZORRO salta hacia atrás y sale caminando muy rápido.	TIGRE:- "Che, ¿A dónde te vas?"	pasos de animal caminando rapido
2	29	PG	FIJO	JUAN EL ZORRO se detiene donde está y se da vuelta, mira a su tío el TIGRE.	JUAN EL ZORRO:- "No tío, no me puedo quedar (...)" TIGRE:- "Bueno, sobrino (...)"	Sonido Ambiente
2	30	PP	FIJO	JUAN EL ZORRO sale corriendo riendose entre dientes de la ingenuidad de su tío.	sin texto	Sonido Ambiente

7- Para la realización de la animación fueron necesarios los dibujos de Dido, a continuación, se muestran las planchuelas realizadas por el artista.

Dibujo de Juan el Zorro:



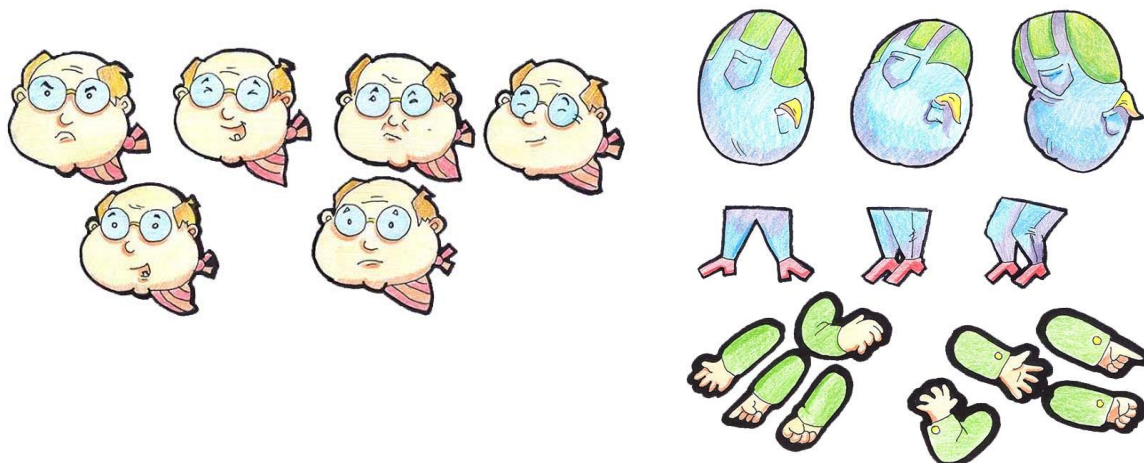
Dibujo del Tigre:



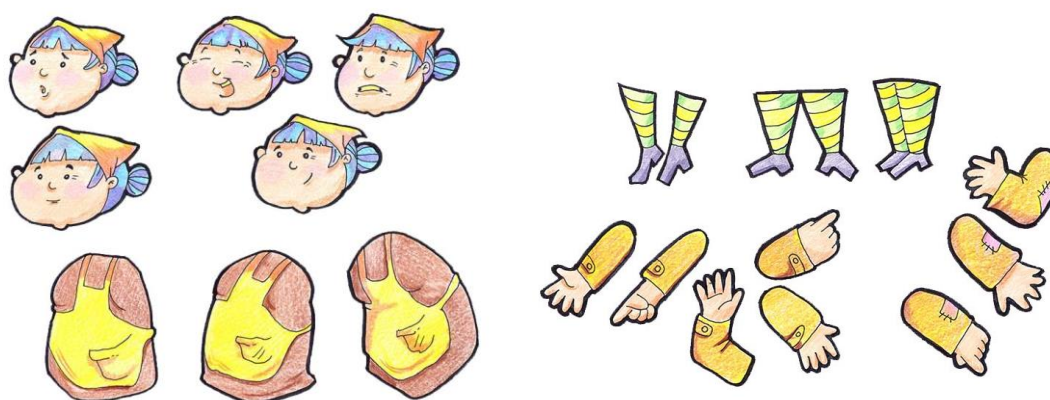
Dibujos anexos de Juan el zorro y el Tigre:



Dibujos del abuelo:



Dibujo de la abuela:



Dibujos de objetos:



Dibujos de las letras realizadas para la apertura:

A B C D E F G H
I J K L M N Ñ O

P Q R S T U V

W X Y Z Z

Dibujo de Argentina (pensada para la apertura, pero por un criterio estético se decidió no utilizarla):



8- Imágenes de la grabación de voces en el estudio de radio anexo de la Facultad de Ciencias Humanas, Universidad Nacional de San Luis.

Isabel Sánchez Bousquet - locutora radial:



Julio Gatica y Matías Terré - Abuelo y Juan el Zorro:



Nicolás Pavisich y Matías Terré - El Tigre y Juan el Zorro:





Zulma Karina Fernández y Julio Gatica - Abuela y Abuelo:



