

MI AMIGO ZULU X-502 Y YO

GENE CASTRO JUAN ESTEBAN

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

BOGOTÁ, D. C.

2010

MI AMIGO ZULU X-502 Y YO

GILBERTO EDUARDO GUTIERREZ

DIRECTOR

PONTIFICIA UNIVERSIDAD JAVERIANA

FACULTAD DE COMUNICACIÓN

BOGOTÁ, D. C.

2010

CONTENIDO

	pág
INTRODUCCIÓN	4
1. CONTEXTO DE LA TELEVISIÓN INFANTIL	5
1.1. CANAL CARACOL	7
1.2. CANAL RCN	10
1.3. CANAL CAPITAL	12
2. NIÑOS Y TECNOLOGÍAS	19
2.1. LOS NIÑOS, MANOJO DE SENSACIONES	19
2.2. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES (TIC)	21
2.3. INFLUENCIA DE LAS TIC EN EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL	23
2.4. LA TELEVISIÓN Y LA INTERVENCIÓN INFANTIL	25
3. ESTRUCTURA DE UNA SERIE INFANTIL	29
4. PROYECTO SERIE DE TELEVISIÓN MI AMIGO ZULU X-502 Y YO.	32
5. CONCLUSIONES	106
BIBLIOGRAFÍA	107

INTRODUCCIÓN

La propuesta de serie de televisión que se presenta a continuación “Mi amigo Zulu X-502 y yo” busca ser un acercamiento a la realidad mediática y de convergencia en que se encuentran actualmente los niños, consecuencia del desarrollo de los nuevos medios tecnológicos .

Para el logro de estos objetivos, se establece en una primera parte el análisis del contexto actual de la televisión infantil, destacando las diferentes ofertas que se tienen en los principales canales nacionales, las características de la programación que se presenta y los problemas que se presentan como consecuencia de dicha presentación.

Posteriormente se hace un estudio sobre la relación que existe entre los niños y las tecnologías, destacando el trabajo de Jenkins que aborda la problemática desde el enfoque de la cultura de la convergencia, en donde los medios masivos de comunicación tradicionales se ven atravesados por las nuevas tecnologías, en donde el tradicional televidente pasivo, se transforma en un individuo en búsqueda de formas de integrarse a aquellos fenómenos mediáticos que más le llama la atención.

Partiendo de este análisis relacional entre las TIC y los niños, se hace enseguida un examen sobre la influencia que tienen los medios en el desarrollo integral infantil, destacando la situación actual en Colombia y los daños o perjuicios que se pueden presentar con las actuales propuestas mediáticas.

Enseguida se hace un breve recorrido sobre la estructura de la serie infantil, destacando los elementos fundamentales como el guión, los personajes, la escenografía, el tiempo, y el espacio entre otros, como elementos básicos para la elaboración de cualquier serie infantil de televisión.

Finalmente se aborda la propuesta “Mi amigo Zulu X-502 y yo” que busca establecer cómo se relaciona la tecnología con la fantasía, de forma que permita llegar al conocimiento., ya que como se establece, este proyecto de animación para niños tiene el firme propósito de educar a través de un lenguaje entretenido donde los niños conozcan la diversidad cultural del mundo, las costumbres que se encuentran a lo largo del planeta tierra, y el estilo de vida que encontramos en diferentes culturas.

1. CONTEXTO DE LA TELEVISIÓN INFANTIL

La influencia de los medios de comunicación es de un tipo de intervención extraordinario, por el grado de afectación en la integridad de los niños, que trae consecuencias en su desarrollo intelectual, familiar, afectivo y otros aspectos que influyen en su formación como persona. Tal como lo señala López, en el caso de los niños “son necesarias las mediaciones de los adultos del grupo familiar, y de los educadores, para activar el potencial formativo o instruccional de la televisión y de otros medios. Los cuales, por sí solos, no son eficaces en propiciar aprendizajes”¹

Esta situación origina un nivel de interacciones personales, en donde es importante establecer los niveles culturales y sociales en que se ven interactuando los niños, lo que debe originar una comunicación intersubjetiva, cuya base debería ser las interacciones entre los menores y los adultos, lo mismo que entre contemporáneos. En consonancia con esta posición, López señala que “la pantalla televisiva no es eficaz en <<transmitir>> información, construir representaciones, formar valores o promover modelos de comportamiento si no operan simultáneamente otras <<mediaciones>>, ejercidas por los pares en edad o los adultos con los cuales los niños interactúan”².

Esta situación implica necesariamente que los medios de comunicación, en especial la televisión, está marcando, de forma rápida permanente, transformaciones drásticas en la forma de concebir la vida, las conductas, los hábitos, y toda aquella relación con el medio social. Es decir que se está frente a una transformación general de la cultura, afectando de forma profunda las relaciones interpersonales, que en el caso de los niños y niñas se transforma en una ampliación de su horizonte comunicacional, pasando de las simples fronteras geográficas, a un mundo virtual exento de fronteras comunicacionales.

En este sentido Arizpe señala cómo la transformación cultural “habría que situarla como un proceso que, aun cuando tiene vínculos con la transición política hacia la democracia, está siendo afectado en mucho mayor grado por un cambio civilizacional global y por una

¹ LÓPEZ DE LA ROCHE, Marítza. ¿Aprenden las audiencias infantiles con los medios?. Dossier. Universidad de la Rioja.

² Ibíd.

revolución tecnológica sin precedentes históricos”³. Señala igualmente cómo la cultura se ha desbordado totalmente, en la medida en que acoge campos y escenarios que estaban exentos de este análisis, como los procesos geopolíticos, industriales, comerciales, etc.; pero que sin duda es en la televisión específicamente donde comenzó esa ruptura tradicional que se venía desarrollando al interior de las culturas.

Por otro lado, se encuentra el mismo fenómeno de la televisión, ya que cuando se está al frente del televisor, la velocidad de las imágenes y el mundo de los colores se encuentra en un estado de variación constante y continuo, creando estímulos sensoriales, trayendo como consecuencia las múltiples ansias visuales, auditivas y motoras que le permitan satisfacer lo que este medio de comunicación le ofrece, sobre todo cuando éstas sensaciones e imágenes quedan íntimamente relacionadas con su personalidad.

Esta forma de asimilación de los primeros momentos, es reforzada con el transcurso de los años, a través de las diferentes formas de comunicación, dentro de las cuales la televisión es uno de los medios de mayor incidencia en la conciencia de los niños. Antes de analizar cómo es su comportamiento en la televisión colombiana y los canales internacionales, es preciso señalar los criterios establecidos de la Comisión Nacional de Televisión (CNTV), ya que es el eje sobre el cual se puede evaluar la calidad de la presentación de los programas y del mismo concepto de franja infantil.

En este sentido la CNTV es la encargada de determinar las pautas y criterios que deben tener los diferentes canales en la oferta, pero sobre todo, en las franjas que existen para la emisión de los programas para menores de edad. Al respecto señala que “reglamentará y velará por el establecimiento y difusión de franjas u horarios en los que deba transmitirse programación apta para niños o de carácter familiar”⁴.

En el artículo 19 del Acuerdo 3^o, la CNTV clasificó las franjas en infantil, adolescente, familiar y adulta. De las cinco de la mañana hasta las 10 de la noche, se establece que corresponde al horario familiar, adolescentes o infantil; el resto del tiempo, es decir de las 10 de la noche a las cinco de la mañana, se cataloga como franja exclusivamente adulta.

³ ARISPE, Lourdes. La transformación de la cultura en México.

<http://132.248.35.1/bibliovirtual/Libros/BejaryRosales/2Arizpe.pdf>

⁴ COLOMBIA. COMISIÓN NACIONAL DE TELEVISIÓN CNTV. Acuerdo 3 (7, mayo, 2003). Por medio del cual se reglamenta la radiodifusión de contenidos en el servicio público de televisión abierta. Bogotá D. C. Diario Oficial N° 47.702. p. 1-27.

Precisando más es horario, el artículo 20 del mismo Acuerdo señala que los programas infantiles son aquellos “que han sido diseñados y realizados para satisfacer las necesidades de entretenimiento, educación o formación de niños ente 0 y 12 años, cuya narrativa y lenguaje responden al perfil de esa audiencia”⁵. Señala asimismo que el horario se extiende entre las siete de la mañana y las nueve y treinta de la noche, con la característica que deben ser programas en los cuales puede no existir la presencia de los adultos.

En cuanto a las obligaciones que deben tener los canales para la programación infantil, el artículo 28 del mismo Acuerdo señala que “Cada operador deberá radiodifundir como mínimo ciento ocho (108) horas trimestrales de Programación Infantil”. Esto equivale a que debe existir en promedio una hora y doce minutos de programación infantil diaria, aún cuando la norma no exige estos promedios diarios. En síntesis, se puede determinar como franja infantil el número total de horas trimestrales que le corresponde a los menores de edad entre 0 a 12 años. Asimismo establece que el 70% de estas horas debe ser cubierto por producción de origen nacional.

Para entrar a conocer cuál es el tipo de incidencia que tiene actualmente en los niños, se hizo un rastreo sobre los programas que están emitiendo los principales canales colombianos sobre esa otra oferta que llega a los menores, teniendo como fundamento o base de análisis lo mínimo exigido por la ley.

En el caso colombiano se hizo un estudio sobre los siguientes canales: Caracol, RCN, y Canal Capital, arrojando los siguientes resultados.

1.1. CANAL CARACOL

Conforme a lo que presenta actualmente el operador Canal Caracol, no hay en su programación franja infantil, ni franja de adolescentes. Tal como se observa, parece como si se hablara de franja familiar, aun cuando como bien se sabe esta programación tiene como único criterio el rating, lo que hace que se distancie del querer de la CNTV.

El Canal Caracol tiene establecida una programación prácticamente para el nivel de adultos y en algo familiar, pero en lo que tiene que ver con la programación infantil,

⁵ Ibíd., art. 20.

solamente los días sábados y domingos se presenta una franja infantil tal como se relaciona a continuación.

07:00 a. m. Cuentos de los Hermanos Grimm (infantil)

08:00 a. m. Club 10 (infantil)

09:15 a. m. Play Zone (infantil)

10:15 a. m. Smallville VI (infantil)

11:00 am Cine Play Zone (infantil)

12:30 pm Noticias Caracol

02:30 pm Los Simpsons (infantil)

05:00 pm También caerás (entretenimiento)

Canal Caracol Domingos

07:00 a. m. Cuentos de los Hermanos Grimm (infantil)

08:00 a. m. Club 10 (infantil)

09:15 a. m. Play Zone (infantil)

10:15 a. m. Smallville VI (infantil)

11:00 am Cine Play Zone (infantil)

12:30 pm Noticias Caracol

Tal como se observa en la programación de sábados y domingos, el Canal Caracol determinó dejar como franja infantil las mañanas de los sábados; entre las siete de la mañana y las doce y media, y de las dos y media de la tarde hasta las cinco de la tarde.

Los domingos se tiene establecido el mismo horario de la mañana como franja infantil, pero en la tarde esta franja es cambiada por una más para adolescentes (acción pura).

Deja al descubierto este operador de televisión que abandona por completo la programación infantil entre los días de semana, lo que provoca que los menores se enfrenten a escenarios cargados de melodramas en las horas de la tarde y a programas de entretenimiento en adultos en las horas de la mañana. Se supone que el 70% de los programas deben ser nacionales, pero si se analiza la programación de los dos días, es claro que la programación infantil no alcanza a cubrir dicho porcentaje pues de las ocho horas y 24 minutos que corresponden a cada semana de programación infantil, apenas cuatro horas y 15 minutos son las que se destinan (las mañanas de los sábados y domingos especialmente con Club 10 y Play Zone), lo que equivale a 50.59%, quedando un desajuste del 19.41% del cual se desconoce si es cubierto durante el trimestre por algún tipo de programación mensual.

Aún así, el exagerado número de programación prácticamente para adultos, ya que el operador ni siquiera alcanza a completar el porcentaje exigido en la programación infantil y juvenil, deja entrever una mala señal para el futuro de los menores, ya que en realidad dichos contenidos están cargados de problemáticas y anti valores tal como se muestra en varios de los capítulos de los dos programas estelares (Club 10 6 Play Zone).

En la emisión del domingo 14 de noviembre de 2010, en Club 10, en el capítulo de “La receta de Aurelio”⁶, se muestra cómo el chef, Aurelio, antes de empezar a preparar la receta, estornuda, se limpia con las “garras” y continua preparándola sin tener previsión por bañarse las manos. Esta situación es advertida por otro personaje, la gata Mary Moon, quien le llama la atención a Aurelio, pero él no le presta cuidado y continua la elaboración de la receta hasta el final, dejando claro al público televidente que no se prestó cuidado a reglas básicas de aseo, en uno de los personajes centrales de la serie, dejando un modelo no apto para los menores de 3 a 7 años al cual está destinado este seriado infantil.

Pese a esto, no significa que se deba generalizar o absolutizar que todos los programas emitidos en el Club 10 transmiten ese tipo de conductas, pues sí se ven otros capítulos se

⁶ Este capítulo se puede ver por Internet en: COLOMBIA. CANAL CARACOL T.V. La receta de Aurelio. (14, noviembre, 2010). <http://www.caracol.com/producciones/infantil/club10/video-197135-la-receta-de-aurelio>

hace un tratamiento de los valores muy interesante, como el capítulo “Estrenando un nuevo juego”⁷, en donde Aurelio, ante su ineptitud en matemáticas, roba las preguntas y se prepara exclusivamente para responderlas. Finalmente lo descubren sufriendo las consecuencias del hecho de hacer trampa.

Los dos anteriores análisis dejan relucir la necesidad de que el operador Canal Caracol revise la estructura de valores que transmite alrededor de estos programas, pues pese a ser situaciones que pueden pasar desapercibidas para cualquier televidente, sin duda deja sus huellas en los menores de edad. Se entiende entonces cómo los valores propuestos por estos programas dejan conductas, sentimientos y pensamientos que no son buenos para los menores, generando antivalores, en cuanto a que estas conductas, en algunos casos, no terminan siendo castigados o reprendidos, sino que pasan “de agache”, lo que deja un vacío sobre la forma como se deben abordar estas situaciones, que de hecho pueden ser cotidianas en la vida de los menores.

En los últimos programas emitidos, se nota igualmente esta condición de pasar ciertos antivalores como una crítica a determinado personaje, pero lo que subyace en sí es una posición machista o claramente de discriminación de género, como cuando el personaje de Juliana (la niña del episodio) es insultado por Mary Moon, quien la trata de bruta, por el hecho de no escucharla, cuando realmente quien irrumpe de forma irrespetuosa a Juliana es la misma Mary Moon⁸.

Esta situación de generación de antivalores, no es necesariamente lo común del trabajo realizado a través de estos personajes, pues sin duda es importante que busquen de todos modos generar un clima de diálogo y rectificación de los errores o conductas no permisivas por la sociedad, terminando siempre con una enseñanza proactiva frente a los temas o conductas tratadas en cada uno de los capítulos.

1.2. CANAL RCN

Conforme a lo que presenta el programador RCN, no existe franja infantil entre semana, sino que su programación, igual a la del Canal Caracol, está más enfocada al rating que

⁷ COLOMBIA. CANAL CARACOL T.V. Estrenando un nuevo juego (14, noviembre, 2010).

<http://www.caracoltv.com/producciones/infantil/club10/video-197132-estrenando-un-nuevo-juego>

⁸ Al respecto ver el Capítulo “Pensar antes de actuar” del día 15 de enero de 2011. COLOMBIA. CANAL CARACOL T. V. Pensar antes de actuar. <http://www.caracoltv.com/producciones/infantil/club10/video-203751-pensar-antes-de-actuar>

provoca la emisión de novelas y programas ricos en superficialidades. La característica de éstos últimos está enmarcada en la figura feliz y sonriente todo el tiempo, entrevistas a miembros de la farándula, y bromas para alegrar la mañana.

- Canal RCN sábados con franja infantil

05:30 a. m. Bichos

12:00 am El Chavo del ocho

12:30 pm Noticias RCN

- Canal RCN domingos con franja infantil

08:30 a. m. Bichos

12:30 pm Noticias RCN

La programación que se establece a través del Canal RCN tiene las mismas características del Canal Caracol, en cuanto a que deja solamente la mañana de estos dos días para la franja infantil, en donde destaca la improvisación y la emisión de programas viejos mezclados con programas relativamente nuevos (como el chavo, Sabrina y Zack y Cody en la programación de los domingos⁹), todo acompañado del manejo de los presentadores juveniles que le imprimen el carácter infantil de esta franja. De acuerdo con el Canal se busca que el televidente se encuentre con datos, dibujos animados, juegos, aventuras y entretenimiento. Destaca igualmente la relación que tiene el programa con la naturaleza, con los eventos sociales relacionados con los niños¹⁰, y con determinadas situaciones de la vida social de las personas. Con respecto al programa Club 10 del Canal Caracol, es indudable que aquel está más enfocado a niños más grandecitos (7 a 11 años).

⁹ EL COLOMBIANO. Programación de televisión para este domingo 30 de agosto

¹⁰ Para el lanzamiento del disco de Carlos Vives con los cuentos de Pombo, estuvieron presentes los jóvenes presentares, para darle una dinámica diferente al programa. Al respecto ver: YOU TUBE, RCN. El parque de Bichos – Premier Pombo Musical. <http://www.youtube.com/watch?v=gm79kBu-an0&feature=related>

1.3. CANAL CAPITAL

El Canal Capital tiene establecida la siguiente programación:

- Canal Capital de lunes a viernes tiene la llamada Franja Metro, en la que se transmiten los siguientes programas.

13:30 - 14:00 El Placer De Pintar Con Bob Ross

14:00 - 14:45 Franja Metro (Estudio)

14:45 - 15:15 Franja Metro (La Tortuga Franklin)

15:15 - 16:00 Franja Metro (Estudio)

16:00 - 16:30 Franja Metro (La Pequeña Lulú)

16:30 - 17:00 Franja Metro (Estudio)

17:00 - 17:30 El Placer De Pintar Con Bob Ross

Tal como se observa en la programación del Canal Capital, de lunes a viernes tiene una franja infantil suficientemente amplia, pues inicia a la una y media de la tarde, para terminar a las cinco de la tarde, durante la llamada Franja Metro, cuyo fin es presentar propuestas diversas para no llenar a los niños con un solo formato de televisión. En este sentido se encuentran dibujos animados, series de estudio y formación, y manejo de lo artístico.

- Canal Capital sábados y domingos: para estos días, se tiene una oferta más amplia de televisión como:

07:30 - 08:00 Viva Piñata

08:00 - 08:30 Jakers (Cc)

08:30 - 09:00 Ruby Gloom

09:00 - 09:30 Exploradores Por Naturaleza

09:30 - 10:00 Los Pepa (Cc)

10:00 - 10:30 El Autobús Mágico

10:30 - 11:00 Lazy Town

11:01 - 11:30 Biodiversidad Instinto De Conservación Tuparro (Cc)

13:30 - 14:00 Viva Piñata

14:00 - 14:30 Jakers (Cc)

14:30 - 15:00 Ruby Gloom

La programación infantil de este Canal refleja una diversidad de programas, temas y niveles, que le permiten dar frescura y aire, en cuanto a que realmente busca generar diferentes visiones a los infantes sobre las cosas cotidianas, extraordinarias o imaginativas de la tierra. Trata asuntos ambientales como el de “Exploradores de la naturaleza”, asuntos de los más pequeños como “viva Piñata”, y motivaciones para los preadolescentes como Los Pepa, y Lazy Town. Esta propuesta supera en creces la desarrollada por los anteriores canales, pues busca mantener un equilibrio en toda la programación.

Aún así es claro que este tipo de programación se encuentra dentro de lo que Jenkins califica como los medios viejos, en cuanto a que no aportan en ese intercambio de información y conocimientos, sino que más bien se convierte en punto de arranque para que estos programas sean utilizados a través de las nuevas tecnologías, imprimiéndole su propia personalidad a quienes cambian el sentido y la orientación de la información que se está divulgando¹¹. Lo que Jenkins llama como Convergencia mediática, como aquél flujo de contenido mediático que parte de la emisión de los programas por los medios tradicionales para interactuar con los nuevos medios, de relacionar el comportamiento de

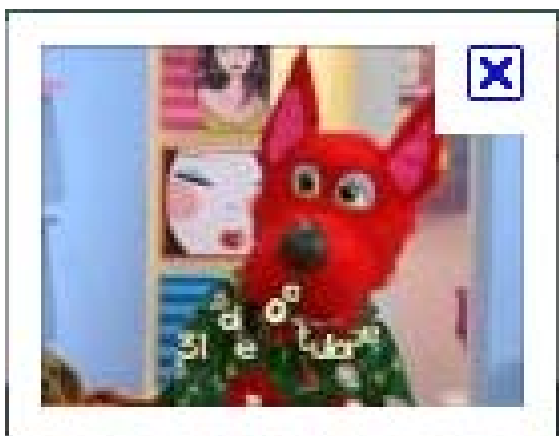
¹¹ Jenkins señala cómo estos medios viejos o tradicionales vienen cargados de un determinado contenido, pero que no procuran o no motivan para que estas propuestas sean transformadas por los usuarios, sino que mantienen un único esquema, es decir que no interaccionan, pero sí son susceptibles de ser utilizados para este fin. Al respecto ver JENKINS, Henry. *Convergence Culture, la cultura de la convergencia de los medios de comunicación*. Barcelona, España. Editorial Paidós. 2008 para las ediciones en castellano. Traducción Pablo Hermida.

los usuarios al momento de recibir el contenido de estos canales, y darle un uso diferente y muy particular a través de las TIC.

Este caso se observa en las imágenes que sobre el programa Club 10 de Caracol, en donde se ven actividades diversas que son realizadas en pequeñas ciudades del país, con el fin de celebrar días especiales como el día de los niños. Al respecto se puede observar la invitación a una actividad infantil cuyo centro son los personajes del Club 10.



Se presenta otro caso de juego de imágenes, ubicando al lobo Aurelio en relación con la actividad del día de los niños, llevando un collar con las palabras "31 de octubre", pero aprovechando la "o", para darle una dinámica al día con la figura del lobo.

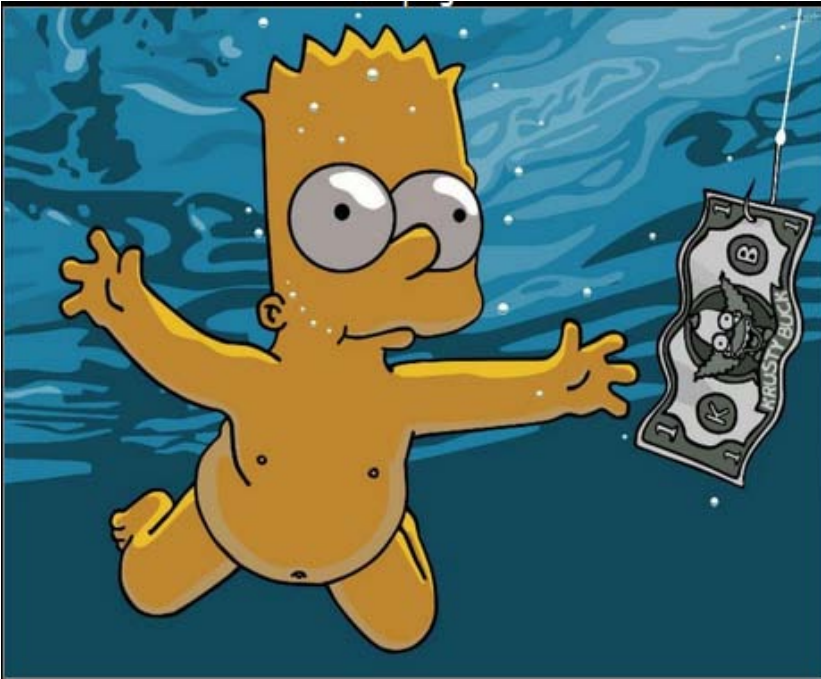


Tal vez con mayor trascendencia se observa lo que ha pasado con el fenómeno de los Simpsons, que ha sido multiplicado de infinitas formas, verificando la convergencia en sus más altos niveles, pues aborda la cultura, la sociedad, la economía, y la política. Son miles las imágenes y usos que se la ha dado a esta serie de televisión. A continuación se muestran algunos ejemplos del tipo de convergencia que se está utilizando con la figura de los personajes de la familia Simpsons.



En la anterior figura se observa con nitidez las características de esta familia, que de acuerdo con sus autores, son una representación de la familia típica estadounidense.

En la siguiente figura, la relación de la serie y una crítica a los problemas que está sufriendo la caída del dólar a nivel mundial.



En la siguiente figura se observa cómo la serie es utilizada para vender otro tipo de artículos entre los cuales se encuentran zapatos, tablas de patinar, dibujos, etc.



Desde otra perspectiva más proactiva, se encuentran otras series infantiles a nivel internacional, que impulsan el desarrollo de series de televisión interactivas, lo que le permite a los niños incentivar procesos de desarrollo intelectual a través de espacios virtuales, así como desarrollar la creatividad. El aporte fundamental es que los niños

encuentran en la televisión por cable canales exclusivamente dedicados a emitir programas infantiles de diversos temas y categorías, tal como lo señala Mitrece:

- Franja etaria: que corresponde a la categoría de las edades, encontrando cuatro niveles; pre-escolar, escolar inicial, escolar maduro, y púber o adolescente inicial.
- Nivel de intencionalidad educativa: cuando los programas manifiestan claramente su intención de ser educativos.
- Valores propuestos: cuando entran en juego las conductas, sentimientos o pensamientos buenos o premiados y malos o castigados.
- Imagen familiar subyacente: cuando se tiene muy en cuenta el pensamiento o modos de pensar de los miembros que componen la familia.
- Nivel y dirección de la agresividad manifiesta: en esta categoría se encuentran una serie de sub-categorías como la agresividad accidental, agresividad fantástica, agresividad sádica y agresividad con consecuencias sobre la vida¹².

Dentro de los canales por suscripción en Colombia están ZAZ, Cartoon Network, Disney XD, Nick, Disney, Fox, y Animal Planet,

- ZAZ: este canal internacional se caracteriza por tener una programación basada exclusivamente en dibujos animados, sobre todo de aquellos de origen japonés como Yu-Gi Oh, Rykendo, Kenichi, Deltora Quest, y super once.
- Cartoon Network: la programación de este conocido canal internacional tiene su programación basada también en los dibujos animados, pero con programas más variados como Naruto, Bakugan, las Maravillosas desventuras de Flapjack, Hora de Aventura, Scooby-Doo, Generador Rex, Tom y Jerry, y Ben 10 entre otros.

¹² MITRECE, Myriam. Televisión infantil y valores. http://docs.google.com/viewer?a=v&q=cache:dcP2-tJ3cWQJ:www.enduc.org.ar/comisfin/ponencia/105-12.doc+%22televisi%C3%B3n+infantil+y+valores%22+%22mitrece%22&hl=es&gl=co&pid=bl&srcid=ADGEESj5vNAEy9RGAAbAko6i27MYJ6qB7BXwx1vex098wnVibDnHpBeq-13xdLCb7ZnQIQX8WwHaPvGslgcYo7E5dq3YHua8h92rnMAsk_B7fTxbWUP3MXh4D2w6HO-DQvk5NGbFlfCj&sig=AHIEtbTA3TqWxirbJ2GVbJ8RAO02tH77Zg

- Disney XD: hace parte del canal Disney Latino, en donde hay una parrilla de programas dentro de los que se tienen: Gormiti, Avengers, A puro rock, Kit Vs. Kat, Par de Reyes, Super Hero SQUAD, Estoy en la banda, Zeke y Luther, Shreducation, Los Padrinos Mágicos, Isla de Mutantes, Kick Buttowski, y Phineas y Ferb.
- NICK: a través de este canal se dan diferentes y variadas propuestas para los niños, que van desde la música hasta la relación con la naturaleza; se encuentran los siguientes programas: Bob Esponja, Victorious, Sueña Conmigo, Big Time Rush, Fanboy y chum chum, Isa TK +, The Troop, Los pingüinos de Madagascar, Carly, Mighty B, Los Padrinos Mágicos, y la granja principalmente.

Bajo estas variada y rica propuesta de parrilla infantil, se ve cómo los espacios de formación y de la creatividad se fortalecen con las diferentes opciones que hay en la actualidad, que si se suma al hecho de que estos canales tienen una gran presencia en los espacios de internet, en donde los niños se pueden registrar y participar de las diferentes opciones para interactuar con los personajes que ve en la televisión, es claro que la dinámica se enriquece mucho.

2. NIÑOS Y TECNOLOGÍAS

Tal como se explicaba en el apartado anterior, esa memoria profunda de los menores está siendo constantemente influida por las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones TIC, con unos niveles e influencia que aún hoy son difíciles de cuantificar y evaluar, salvo los casos excepcionales en los cuales estas situaciones sobrepasan la conciencia del menor y asoman en la realidad asumiendo identidades y cualidades de los héroes o villanos con consecuencias impredecibles¹³. Al establecer previamente un estudio exploratorio sobre lo que están viendo actualmente los menores de edad en los canales abiertos a todo el público, aquellos en los que no se tiene que pagar para ver, lleva a necesariamente a precisar el estudio sobre los componentes contextuales en los cuales se encuentra el menor frente a las tecnologías, de ahí que sea preciso hacer un acercamiento a estos componentes como son: la familia, el mismo menor, la educación y el aprendizaje.

2.1. LOS NIÑOS, MANOJO DE SENSACIONES

Son entonces las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones los medios en los cuales los menores de edad se ven sometidos a una fuerte influencia no vista antes, en donde graba en su memoria objetos, personajes, acciones, modelos y paradigmas en su imaginario, que altera profundamente su desarrollo integral.

Además del cambio conductual, las TIC originan que los niños le resten importancia a las actividades formativas propias de su crecimiento y desarrollo como la lectura, el trabajo escolar, el juego colectivo, los juegos tradicionales, la interacción con la familia y su desarrollo social integral. El tiempo que un niño pasa frente al televisor es tiempo que se le resta a actividades importantes, tales como la lectura, el trabajo escolar, el juego, la interacción con la familia y el desarrollo social. Los niños también pueden aprender cosas en la televisión que son inapropiadas o incorrectas.

¹³ Son comunes las noticias en que los niños que pretenden recrear las habilidades de sus héroes sufren lesiones graves e incluso la muerte. Al respecto ver noticia GAMERZLOVE. Niño muere tras imitar a Gaara de Naruto. <http://www.gamerzlove.com/f9/nino-muere-tras-imitar-gaara-naruto-115173/>

En el caso de la televisión, se observa cómo éste medio de comunicación se ha convertido en uno de los pasatiempos más importantes y de mayor influencia en la vida de los niños, junto con la presencia de las infinitas opciones otorgadas por Internet. Para Domínguez la pérdida de su propia identidad se ve reflejada en que los niños *“quieren ser como los personajes que ven a diario en sus programas de televisión o aun en las películas, el sentido de la identidad puede decirse que es la autoimagen que percibe un individuo, con los conocimientos de las características de la personalidad, logros, aspiraciones y sus posiciones dentro del entorno cultural (...) la esencia que cada persona tiene las actitudes que el toma en su vida y las actitudes de la realidad”*¹⁴.

Esta transformación de la personalidad infantil se ve reflejada en los grados de nueva morbilidad en pediatría, tal como lo señala Muñoz cuando afirma que *“La televisión se ha erigido en el medio de comunicación masivo y dominante y es admitido que este poderoso medio audiovisual ejerce una considerable influencia sobre la estructura familiar, superior a la de cualquier otra innovación tecnológica”*¹⁵. Ésta influencia puede ser utilizada o asimilada por los niños tanto de forma negativa como positiva, siendo posible que se canalice en violencia, consumismo, obesidad, sexualidad, tabaquismo, alcoholismo; o, por el contrario, en conocimiento, creatividad, socialización, crecimiento en valores, promoción en salud, y mayor cultura entre otros.

De acuerdo con Silverstone, la relación de la familia con la televisión no puede ser entendida bajo enfoques monocromáticos¹⁶, sino *“como un foco de las actividades familiares y también como un recurso”*. Esto significa que ya no se puede estar concibiendo la televisión como algo ajeno a todo el entorno familiar, sino como un medio social de comunicación o intercomunicación que, en algunos casos, aísla y margina a los individuos, o, en otros, sirve de puente para llegar a quienes se quiere llegar. En este caso se estaría hablando de la íntima o aislada relación que puede tener la televisión en el desarrollo integral del menor.

¹⁴ Óp. Cit pág.175,176

¹⁵ MUÑOZ GARCÍA, F. Niños, adolescentes y medios de comunicación. Sociedad Vasco – Navarra de Pediatría Euskal Herriko Pediatri Elkarte. <http://www.svnp.es/Documen/comunica.htm>

¹⁶ Silverstone entiende el enfoque monocromático como la interpretación que se da en esta relación cuando se percibe en un solo sentido, bien como elemento de desplazamiento de otras actividades o como un medio destructor de las relaciones sociales. Al respecto ver: SILVERSTONE, Roger. Televisión y vida cotidiana. Buenos Aires, Amorrortu editores. 1994. p. 71.

Como se observa, el panorama infantil en cuanto a su desarrollo educativo y aprendizaje se encuentra abordado de innumerables alternativas, como nunca antes se había visto, y a la vez, cuestionando la forma como los adultos entienden dicho fenómeno y lo pueden aplicar en los espacios formales de formación. El reto se encuentra aquí, pues tal como lo establece Jenkins, los menores son “participantes activos en estos nuevos paisajes mediáticos, que descubren su propia voz a través de su participación en las comunidades de fans, reivindicando sus derechos incluso ante poderosas entidades, y a veces moviéndose furtivamente a espaldas de sus padres para hacer lo que estiman oportuno”¹⁷. Debido a la importancia y necesidad de ver con más detalle el fenómeno de las TIC, a continuación se hace análisis sobre la historia y desarrollo estas, a fin de ubicar su importancia dentro del presente estudio.

2.2. LAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LAS COMUNICACIONES (TIC)

Uno de los fenómenos mundiales que más transcendencia tiene en las conductas de la mayoría de los seres humanos es este fenómeno de las Tecnologías de la Información y las Comunicación, en cuanto a que su nivel de penetración en lo político, social, y cultural viene cambiando la estructura de las principales instituciones de la sociedad, siendo entre ellas la familia y las mismas organizaciones o empresas las que se encuentran afectadas o mediadas por los niveles de acceso y las posibilidades de re-creación que tiene en el entorno.

Al respecto el Centro Nacional de Productividad CNP Colombia, en un reciente estudio, estableció que la penetración de las TIC en Colombia tiene un futuro promisorio, pues “según los datos del Foro Económico Mundial, entre el 2007 y el 2008 el país haya pasado del puesto 64 al 53 entre 134 naciones en preparación para las TIC's, del 74 al 63 en preparación de los individuos y del 57 al 50 en preparación del Gobierno, muestra un crecimiento de manera intensa y sostenida”¹⁸.

Para que Colombia llegue a impulsar de una forma tan decidida el desarrollo de las TIC, es imprescindible establecer su origen, principales componentes y las perspectivas a nivel del país, tal como se hace a continuación.

¹⁷ JENKINS. Op. cit., p. 208.

¹⁸ CENTRO NACIONAL DE PRODUCTIVIDAD COLOMBIA (CNP). Las TIC's impulsan la competitividad de las Mipymes. (3, agosto, 2009). www.cnp.org.co .

Las TIC, o también llamadas NTIC (aduciendo como las Nuevas Tecnologías de la Información y de la Comunicación) o IT (*Information Technology*); “agrupan los elementos y las técnicas utilizadas en el tratamiento y la transmisión de las informaciones, principalmente de informática, internet y telecomunicaciones”¹⁹. Desde esta perspectiva se puede observar que el origen de las TIC va más allá de lo que usualmente se viene considerando, en el sentido de que su origen proviene del invento de los ordenadores, sino que parte para algunos desde el mismo invento del teléfono, o desde la misma televisión a mediados de la década del siglo XX.

Siendo así las cosas, existe un consenso en que el concepto de las TIC engloba tres componentes esenciales: el teléfono, el televisor y el ordenador. En estos tres elementos ha estado el eje del desarrollo y la evolución de la humanidad, por cuanto ha encontrado la forma para “liberar” la información y las comunicaciones a planos no únicamente masivos, sino a la individualización y particularización de los mismos; siendo los niños sujetos activos y pasivos de este cambio en las comunicaciones. Las TIC comprenden entonces lo que son las redes, los servidores y una nueva generación de servicios tal como se precisan a continuación.

Tabla 1: Estructura de las Tecnologías de la Información y la Comunicación TIC

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN TIC	
LAS REDES	Telefonía móvil, Banda ancha, telefonía fija, redes de televisión, redes en el hogar, los terminales, ordenador personal, navegador de Internet, Sistemas operativos para ordenadores, teléfono móvil, televisor, reproductores portátiles de audio y video, y consolas de juego.
SERVICIOS EN LAS TIC	Correo electrónico, búsqueda de información, banca online, audio y música, televisión y cine, comercio electrónico (e-commerce), e-administración, e-gobierno, e-sanidad, educación, videojuegos, y servicios móviles.
NUEVA GENERACIÓN DE SERVICIOS TIC	Servicios Peer to Peer (P2P), blogs, y comunidades virtuales.

Fuente: Elaboración de autores, de: TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n

¹⁹ TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.

http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n .

Son pues infinidad de aplicaciones que se pueden aprovechar en las TIC, y que, lo más importante, se sigue expandiendo a una velocidad y espacio incontrolable, poniendo las relaciones sociales del planeta en condiciones óptimas, pero a la vez, poniéndolas en manos criminales o en intereses particulares que pueden desviar o desorientar a los menores de edad, permeables, como una esponja, a recibir de forma ingenua toda esta lluvia de información descontrolada y desorganizada.

2.3. INFLUENCIA DE LAS TIC EN EL DESARROLLO INTEGRAL INFANTIL

De acuerdo con la perspectiva de muchos hogares, las TIC repercuten en muchos aspectos de la vida familiar: en la relación de los padres hacia los hijos, en la convivencia entre hermanos, en el trato de los padres, y en la organización general de las tareas comunes de la casa. La inclinación de los niños, cuando llegan a casa después de sus labores escolares o extracurriculares, es apropiarse algún medio tecnológico, excluyendo a los demás miembros de la familia de su campo de socialización:

Según como vemos la importancia que tiene el tema, se puede decir que en un sentido metafórico, la televisión llega a convertirse en un miembro de la familia, lo que podremos llegar a decir que también es un sentido literal en la medida en que se ha incorporado a las pautas cotidianas de las relaciones sociales y domésticas, que constituye un foco de cierta energía emocional o cognitiva (...) cuando los niños crecen y abandonan el hogar o cuando un familiar muere la estructura interna de la familia no es un producto de vivir en el espacio privado del hogar más de lo que sus medios lo son..²⁰

La cultura de los medios de comunicación infantil, representada en la televisión, los videos, juegos por computadoras e Internet; provoca que los niños se encuentren sumergidos en este mundo, llegando inclusive a convertir este espacio en la vida cotidiana de millones de familias. *“Según un estudio realizado por The Allies In Prevention Coalition, los niños ven un promedio de cuatro horas diarias de televisión;*

²⁰ SILVERSTONE, ROGER. *Televisión Y Vida Cotidiana*, Editores Amorrortu, julio (1996) pág. 63, 64,

escuchan música entre cuatro a cinco horas; y utilizan video juegos más de siete horas a la semana. La televisión es una de las actividades favoritas de los niños; se estima que la televisión estimula por lo menos 10% de la violencia juvenil. ²¹ Básicamente los medios de comunicación pueden originar ciertas conductas de agresividad y malos comportamientos que pueden culminar en violencia, ya que todo lo que los niños ven tratan de imitarlo y crear una nueva identidad de algo que ellos observan tanto en los programas de televisión, en lo que hacen en su diario vivir y en el transcurso de su desarrollo como persona.

A esto se suma el nuevo papel que está asumiendo en el contexto de las TIC, pues la capacidad de acceder a los medios les permite a los niños desarrollar una labor ya no pasiva frente a los medios sino con un enfoque netamente activo y participativo.

Mediante su participación, estos niños diseñan nuevas estrategias de negociación en torno a la globalización, las disputas por la propiedad intelectual y la conglomeración mediática. Utilizan Internet para conectar con niños del mundo entero y, por esa vía, descubren intereses comunes y forjan alianzas políticas. Como las comunidades de fans de *Harry Potter* involucran tanto a adultos como a niños, se convierten en un posible espacio de conversaciones intergeneracionales²²

Es precisamente en estos entornos analizados por Jenkins, en donde los niños corren riesgos muy altos de comunicación con personas que los pueden inducir a conductas inapropiadas, o a tener que observar situaciones de depravación de sujetos que se aprovechan de estos escenarios virtuales para explotar intereses criminales. La pregunta es cómo controlar estos escenarios virtuales en donde los padres y los adultos con responsabilidad en los menores, no pueden controlar dichos flujos de información?. La respuesta por ahora no es sencilla, aun cuando los caminos para resolver esta problemática están en las herramientas y mecanismos sociales, particulares y comunitarios que se enfoquen en la prevención y no tanto en la prohibición.

²¹ EDUCANDO. Influencia de los medios de comunicación en niños/as. República Dominicana. <http://www.educando.edu.do/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=108285>.

²² JENKINS. Op. cit., p. 208.

2.4. LA TELEVISIÓN Y LA INTERVENCIÓN INFANTIL

Antes de establecer la relación entre la televisión y la intervención infantil, es preciso hacer un recorrido por la historia de la televisión en Colombia, que permita entender el contexto social, cultural y político en que se inscribe y sobre el que se proyecta. Se parte entonces, que el origen de la televisión data de 1953, cuando el General Rojas Pinilla “promete al pueblo introducir en el país el nuevo y más influyente medio de comunicación: *la televisión*”²³. Tal como se plantea, la televisión fue concebida como el mejor medio de comunicación para influir en la población, que la historia lo confirma a diario con cada uno de los avances o mejoras tecnológicas que le introducen, pero que en sí, mantiene la filosofía de sus orígenes.

El día 13 de junio de 1954 se inaugura oficialmente la televisión en Colombia, quedando en cabeza del Estado la prestación del servicio²⁴. En cuanto al surgimiento de la televisión comercial, se establece cómo ésta surge a partir de la Empresa de Televisión Comercial (TVC), que era la encargada del manejo de los espacios comerciales, destacándose a las cadenas de radio Caracol y RCN como las principales socias de esta empresa²⁵; posteriormente, hacia el año de 1968, se transmiten las primeras imágenes al mundo entero con ocasión de la visita del Papa Pablo VI al país; al año siguiente se hace una de las primeras transmisiones mundiales en directo por la llegada del hombre a la luna; asimismo, en el año 1974 llega la televisión a color, motivada por la inauguración del mundial de fútbol en Alemania y la transmisión del primer partido Brasil vs Yugoslavia, pasando solamente cinco años para que quedara el acceso a este sistema de color a nivel nacional; para 1987 cobra vida la televisión por suscripción, quedando en manos de *Tv Cable* la prestación de este servicio; en 1990 surge la nueva ley de televisión con el único propósito de fortalecer la industria de la televisión, como negocio fundamentalmente, el cual no logra su consolidación sino hasta el año de 1998 con la creación de los dos canales privados: Caracol y RCN; como consecuencia de estos nuevos escenarios, quiebran las programadoras tradicionales como Tevecine, Punch, JES y Cenpro, siendo finalmente intervenidas por el Estado.

²³ ACTIVIDAD CULTURAL BANCO DE LA REPÚBLICA. Historia de la televisión en Colombia.

http://www.banrepcultural.org/blaavirtual/exhibiciones/historia_tv/1953.htm

²⁴ *Ibíd.*

²⁵ *Ibíd.*

En cuanto al manejo de la historia de la televisión infantil en Colombia, hay que decir que adolece de estudios serios que establezcan qué procesos y transformaciones se han dado, quedando este aspecto sin poder asumirlo con la debida profundidad²⁶.

Tal como es reseñada la historia de la televisión, es claro que se estableció una televisión orientada a la rentabilidad y eficiencia financiera, en detrimento de la televisión educativa, más precisamente la televisión infantil, quedando a la situación actual que se vive, en donde los espacios infantiles y su programación están directamente relacionados con la rentabilidad que se pueda obtener.

Por otro lado, como se ha establecido a lo largo de este trabajo de investigación, la televisión se ha convertido en un elemento esencial y casi imprescindible al interior de las familias, aun cuando es claro que el nivel de intervención de cada uno de los miembros es distinto debido precisamente al nivel de permanencia y vinculación que se viva al interior de la institución familiar, sobre todo cuando se está viviendo en la actualidad con el rompimiento de los lazos tradicionales de la familia nuclear (padres e hijos), y se crean nuevos lazos, nuevas relaciones, nuevos conceptos de comunidad (más ligados a la virtualidad del mundo que ha su realidad). Sobre este punto Jenkins establece que “estas nuevas comunidades se definen mediante afiliaciones voluntarias, temporales y tácticas, reafirmadas en virtud de empresas intelectuales e inversiones emocionales comunes. Los miembros pueden cambiar de grupo cuando varían sus intereses y necesidades y pueden pertenecer a más de una comunidad a la vez”²⁷.

Frente a este nuevo tipo de comunicación y de relaciones, se encuentra la familia, o mejor dicho las familias, en tanto que hoy no se puede estar generalizando sobre el concepto de familia, ya que precisamente las tecnologías y los nuevos medios de información están presionando de tal manera este eje central de las sociedad, a través de miles de espacios y escenarios, que hace que los miembros de la familia se comporten de tantas maneras y formas frente a la oferta televisiva (rechazo, aceptación, pasividad, dinamismo, indiferencia) convirtiéndose en lugar común no tener seguridad sobre cómo es que realmente se puede concebir una familia.

²⁶ En cuanto a historia de la televisión infantil, se encuentra el trabajo de tesis de Arango y Fernández, pero no deja entrever la potencialidad de este medio de comunicación, sino que se basan en establecer una crítica sobre los efectos en los menores de edad. Ver. ARANGO, Paula y FERNÁNDEZ, María Lucía. La televisión infantil en Colombia: un paso adelante dos pasos atrás. Tesis de Grado Comunicador Social. 1990.

²⁷ Jenkins. Op. cit. p. 37.

Frente a este panorama complejo se encuentra el eslabón más frágil y permeable de la televisión, los niños. Esto obedece a que son ellos quienes más están al frente de los medios tecnológicos por tener el mayor tiempo de estancia en el hogar, hecho que sucede como consecuencia de la nueva situación de los padres, que se ven obligados a trabajar, mientras los menores se quedan solos a espera de que llegue alguno de ellos.

Esta situación le ha dejado a los niños tener la autoridad y el manejo de la oferta televisiva, es decir que le ha permitido controlar el tipo de información y programación que quiere ver, sin temer a ser observado o vigilado por algún adulto con autoridad. Asimismo, le ha consentido, como consecuencia de lo anterior, establecer un rango o ranking de sus programas, situación que no se queda solamente en este tipo de valoración pasiva, sino todo lo contrario, lo ha conllevado a buscar la forma de interactuar con estos programas de gran impacto.

Este interactuar es lo que Jenkins ha llamado la cultura de la convergencia, que corresponde al “flujo de contenido a través de múltiples plataformas mediáticas, la cooperación entre múltiples industrias mediáticas y el comportamiento migratorio de las audiencias mediáticas, dispuestas a ir casi a cualquier parte en busca del tipo deseado de experiencias de entretenimiento”²⁸. En este punto es que la televisión juega un papel preponderante, pues los niños se ven mediados por la publicidad que refuerza la necesidad de adquirir aquellos elementos de convergencia a los que deseará llegar de cualquier forma.

Precisamente, tal como lo señala Jenkins, los niños buscan en otros medios tecnológicos a su alcance, aquellos flujos de información que repliquen sus programas favoritos, no quedándose únicamente en los medios tradicionales, sino en todos aquellos en donde logre tener la capacidad de intervenir en aquellas imágenes que tanto le impactan.

Es por esto que los padres se ven abordados por una cantidad de pedidos inusuales, como video juegos, cartas, juguetes, CD, y DVD entre otros, con los condicionamientos ideológicos y mercantiles que trae consigo. Se concluye entonces que la intervención infantil, en cuanto a los efectos de la televisión, se convierte en una mecanismo de

²⁸ Ibíd., p. 14.

mercadeo en donde “se venden marcas y se atrae a todos los consumidores a través de múltiples plataformas mediáticas”²⁹.

²⁹ Ibid., p. 14

3. ESTRUCTURA DE UNA SERIE INFANTIL

Frente a este panorama complejo y delicado para los niños, se hace necesario, es decir, se convierte en un imperativo establecer una propuesta de serie infantil que permita contrarrestar de forma dinámica y creativa el conductismo al cual están llevando las grandes industrias del mundo: al consumismo infantil.

Hay que tener en cuenta que este tipo de series tienen una serie de características sobre las cuales se montan y desarrollan los capítulos. De acuerdo con un estudio realizado en España, se encontraron dos tipos de series tal como se indica a continuación.

Tabla 1 Rasgos que distinguen las tipologías en las series vistas por los niños

Rasgos	Tipología A	Tipología B
Estructura narrativa	Estructuras de alto nivel y bien jerarquizadas	Estructuras de bajo nivel y mal jerarquizadas
Fragmentación	Baja	Alta
Ritmo expositivo (facilidad de procesamiento)	Lento: Procesamiento fácil	Muy rápido: Procesamiento difícil
Captadores atencionales sensoriales	Poco frecuentes	Muy frecuentes
Argumentos prosociales	Guián la acción	Están subordinados a la acción

Fuente: ESPAÑA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA.
http://ares.cnice.mec.es/informes/03/documentos/part02_cap03_42.htm

Tal como se ve, la Tipología A, tiene la característica de tener una fragmentación baja, lo que le permite que el procesamiento de la información sea más fácil. En el estudio se señalaba que en esta tipología “presentaban escasos ganchos adicionales y una densa pero lenta estructura verbal, y apelaban a la atención narrativa estructural, lo que posibilitaría que, una vez el niño entrara en el relato, no sería preciso volver a “engancharle”³⁰. En contraposición, la Tipología B no presenta dicha claridad narrativa,

³⁰ ESPAÑA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA.
http://ares.cnice.mec.es/informes/03/documentos/part02_cap03_42.htm

sino que “se organizan como agregados secuenciales de micro-episodios cortos (...) y recurren continuamente a *clinchers* atencionales”³¹

Frente a estas actuales propuestas en la programación infantil, se encuentran otro tipo de series infantiles, entre las cuales se destacan una serie de aspectos básicos que son parte constitutiva como: presencia de animales cercanos o amigables a los niños a los cuales va dirigida la serie, presencia de niños con grandes dotes de ingenuidad o alta inteligencia, temas que abordan los valores con profundidad, presencia de adultos mayores como símbolo de la sabiduría.

En cuanto a la estructura, estas se basan en un guión, punto de partida, personaje o personajes, acción y conflicto, la historia y la estructura narrativa, la secuencia, los pilares del cine, el sonido, la técnica cinematográfica.³²

- El guión es una herramienta que permitirá que en algún momento exista una película. De acuerdo con Selinger “El guión es el antecedente escrito del filme: precede a la obra fílmica y le da origen”³³. Conforme a esta definición, el guión es una guía que contiene, de fondo, la trama y la historia que va a tratar la serie; y formal, al número de páginas y la distribución de las palabras con todas las reglas de redacción vigentes.
- El punto de partida corresponde a la idea sobre la cual se centrará la serie infantil, siendo clave la creación en cuanto a que ésta “opera siempre en dos tiempos: la fase interna o de extirpación en la que se extrae desde dentro de uno mismo y se construye; y la fase externa, en la que el sujeto se coloca fuera de la idea y la observa de un modo crítico”³⁴.
- El personaje corresponde a quién es el hilo conductor que guía la serie infantil, lo que implica que es en quien se encarnan los valores que se presentarán, lo que significa que el personaje puede ser un animal, una situación, un fenómeno, o una persona.

³¹ Ibíd.

³² SELINGER, Valeria. Escribir un guión de cine o televisión. Barcelana, Ediciones El Andén. 2008. p. 7-

9

³³ Ibíd., p. 15.

³⁴ Ibíd., p. 39.

- La acción o el conflicto está referido a los componentes básicos propios de la dramaturgia. “los personajes hacen y deshacen, se enfrentan con obstáculos que les impiden llegar a sus cometidos, cambian de rumbo de sus vidas, pierden todo, resisten se topan con seres de los que no habían imaginado”³⁵.
- La secuencia de una serie infantil es en sí la unidad dramático-narrativa, que empieza con la entrada de los personajes y termina con la salida de los mismos. Es, en síntesis, “una unidad de acción dramática que describe el espacio, el tiempo y el movimiento en sus mínimos componentes como el lugar, la luz, los personajes y la acción”³⁶.
- En cuanto a los pilares de una serie se encuentran los siguientes: tiempo, espacio y movimiento. El tiempo se refiere a la forma como se distribuirán las escenas durante cada episodio y su duración; el espacio está relacionado con la forma como la serie se desarrolla aprovechando cada una de las áreas que se tienen en la locación; y el movimiento está referido a la proyección , al montaje, al espectador, y al mismo sonido.

Tal como está operada la estructura de una serie infantil, lo que hay que tener en cuenta siempre en este tipo de material audiovisual, es la capacidad de decir algo al mundo de los niños, a sus miedos, aspiraciones, decepciones, alegrías y tristezas. Si se logra este objetivo mínimamente, se habrá hecho un paso importante en los espacios o franjas infantiles.

³⁵ *Ibíd.*, p. 83.

³⁶ *Ibíd.*, p. 133.

4. PROYECTO SERIE DE TELEVISIÓN MI AMIGO ZULU X-502 Y YO

Título:

Mi amigo Zulu X-502 y YO

Tema: La tecnología y la fantasía hacia el conocimiento.

4.1. Sinopsis:

Esta serie se basa en la historia de Mallory una niña de ocho años que deja de comer, de jugar y de hablar no solo porque se ha muerto su perro sino por la ausencia de sus padres en su vida. Jairo, el papá de la niña, le regala un hermoso disfraz para animarla aprovechando que el día de Halloween se acerca. Además le promete que él y su madre la esperarán ese día sin falta. Las ilusiones de esta dulce y tierna niña ahora dependen de un día especial. Ese día no transcurre como Mallory esperaría pues debido a un hechizo cada miembro de su familia ha sido congelado en cubos de hielo. Mallory debe encontrar la manera de revertir el hechizo. Estando en el cuarto científico de su casa buscando herramientas para rescatar a su familia la noche se torna espeluznante con ruidos escalofriantes, voces anormales y luces que tiritan. Todo parece ser parte de el hechizo pero poco a poco Mallory descubre que todo lo extraño que ocurre en su cuarto es producto de Zulu X-502, robot prototipo que creó su abuelo hace unos años y que ha cobrado vida por un virus que llegó por la computadora .. Zulu X-502 cobra vida para protegerla y enseñarle muchas cosas y de paso salvar la vida de su creador, Horacio, para ello ahora cuenta con tres poderes mágicos: la transportación, la invisibilidad y la posibilidad de viajar al pasado. Junto a este mágico robot cobran vida en el cuarto científico dado a Mallory por su abuelo, también científico, Johnny Ipod, Una computadora personal llamada Elizabeth, una aspiradora que rara vez sale en los capítulos de esta temporada, y Dona una consola de videojuegos. Todos los objetos tienen personalidades divertidas y particularidades distintas que convertirán el cuarto científico en un lugar excepcional. Ahora todos juntos buscan distintas formas de revertir el hechizo que tiene suspendida en hielo a la familia de Mallory. Zulu X-502 luego de varios intentos usa su poder de transportación y se traslada junto a la niña a Alaska, allí conocen algunos datos importantes de la cultura esquimal y encuentran la manera de destruir el hechizo.

Mallory celebra con sus nuevos amigos haber vencido el hechizo y además que de ahora en adelante son todos parte de una nueva familia con quién vivirán muchas aventuras y resolverán conflictos que ayudarán a crecer y a aprender más del mundo en el que vivimos. Estos objetos que cobraron vida con la llegada de Zulu se convierten en su familia y amigos , pues la familia real esta realmente dispersa y ensimismada en sus propias vidas

Conflicto:

El conflicto va encaminado a *Grupo vs. Hombre* pues aunque la familia del cuarto científico se unirá para resolver diferentes conflictos cotidianos de Mallory, éstos al final siempre estarán relacionados con la abuelastra Agnès, la enemiga de la niña en esta temporada.

Este proyecto de animación para niños tiene el firme propósito de educar a través de un lenguaje entretenido donde los niños conozcan la diversidad cultural del mundo, las costumbres que se encuentran a lo largo del planeta tierra, y el estilo de vida que encontramos en diferentes culturas, el buen uso de las tecnologías que tienen a la mano, lo difícil que es aprender a socializar, a relacionarse, a perder la timidez, a perder el miedo al rechazo, a elevar el autoestima en cada uno de los niños, y a crear un carácter que no solo lo genere el consumo sino el amor y tiempo que les dan sus padres. Este programa permitirá al niño darse cuenta de lo diferentes que somos, de lo valioso que es cada uno, y que antes de tejer relaciones por internet y utilizar aparatos tecnológicos de entretenimiento es necesario aprender a generar amistades en la vida real , en afianzar esos lazos, pues los objetos tecnológicos se vuelven obsoletos si no hay con quien compartirlos y con quien comunicarse, pues están hechos para generar situaciones, espacios de comunicación

1. *Idea central o storyline:*

Es la historia de una niña de 9 años, de padres ausentes, a quien sus padres le suplen tanto a ella como a su hermana su ausencia con regalos tecnológicos. Se le acaba de morir su perro Pepón y se siente sumamente sola. El día de Halloween un robot llamado Zulu X-502, prototipo creado por su abuelo Horacio cobra vida por medio de un virus que entra a la vieja computadora del cuarto científico, lugar que hereda Mallory pues su abuelo que es científico ve en la niña el mismo interés que él tuvo cuando pequeño. Este robot llegará a luchar contra la malvada abuelastra llamada Agnès, quien quiere destruirla a ella y a su familia. Viajarán por el mundo y por su ciudad junto con los objetos animados del cuarto buscando soluciones para vencer los conflictos íntimos como su timidez y su fracaso al hacer amigos, del mismo modo que para solucionar los conflictos que le pone su abuelastra en esta primera temporada. Buscando la solución de los conflictos se le mostrara a los niños diferentes oficios que están fuera de su ambiente familiar y escolar.

2. *Punto de vista narrativo:*

El punto de vista narrativo de este programa no tiene un narrador omnisciente que vaya contando la historia. Solo la perspectiva de la niña y el robot Zulu X-502 a través de planos subjetivos que muestran como ven el mundo. Se pondrán en contraposición su perspectiva frente a la de la abuelastra Agnès, quien ve en su excesiva racionalidad un mundo oscuro y turbio. Realmente el punto de vista narrativo se basara solo en las perspectivas de los protagonistas y la antagonista, la cual luchara por no sentir emociones. Es decir la malvada de esta historia es un personaje ambiguo que dará su perspectiva narrativa a la historia, a través de que ella siempre lucha consigo misma por no ser mala pero nunca lo consigue. Por otra parte se abordara la idea del cuarto científico de Zulu X-502 por medio de la visita a diferentes lugares del mundo por medio de los personajes como Johnny Ipod, Elizabeth PC y Donna la consola de videojuegos. A

través de seres humanos de otras culturas los protagonistas se verán reflejados así mismos, y notaran las diferencias y reglas sociales que en diferentes lugares del mundo hay para socializar, y la importancia o menor importancia que hay en diferentes lugares del mundo.

3. Enfoque:

El enfoque es proyectar un mundo donde el tiempo va a mil por hora, que se pierde en la racionalidad, en la cultura del consumo, en la globalización de cierta manera, en la facilidad que la gente tiene hoy en día para comunicarse, en la frialdad de este mundo racional que para algunos niños es incomprendible en el sentido que creen que tener aparatos tecnológicos de comunicación obligatoriamente les generan situaciones, espacios de comunicación, socialización y amistades por el solo hecho de tener el dominio de ellos en el cuarto, dejando de lado la socialización en la vida real, la cual es la innegable base generadora de la comunicación. Es mostrarles a los niños un mundo donde todavía puede haber fantasía, donde aprendamos a usar la ciencia y la tecnología, donde saquemos provecho de las tecnologías de la información para el beneficio, y goce de nuestras vidas. Un mundo donde los sentimientos por el ser humano y el medio ambiente primen sobre nuestra racionalidad, que tantas guerras y destrucciones en el mundo ha traído. El enfoque de mi amigo Zulu X-502 y Yo es mostrarles a los niños lo extenso que es este mundo, su ciudad, sus propios límites, no solo en longitud sino también en las miles de tribus, y comunidades diferentes que habitamos con nuestras costumbres y cosmogonías el planeta tierra. Este programa está enfocado en relacionar las tecnologías de la información y e la dificultad de un niño en socializar con los demás, así cuente con dichos aparatos. En este caso son los propios amigos del niño (objetos tecnológicos), los que lo ayudaran a generar situaciones de comunicación, lo llevaran a enfrentar el mundo real y a conseguir un exitoso contacto con las demás personas.

Idea que se pretende mostrar :

Se busca mostrar a través de esta serie la relación de los niños con los padres que están ausentes por el trabajo, y como suplen su ausencia con regalos. Del mismo modo se busca mostrar al niño los trabajos comunes y actividades que están fuera de su entorno escolar y familiar. Se busca entonces realizar una serie de televisión para niños donde los niños aprendan a socializar utilizando la tecnología, pero también que puedan hacerlo prescindiendo de ella.

4. *Cubrimiento Geográfico:*

La serie mi amigo Zulu X-502 y Yo es una serie animada que todos los capítulos necesitarán trasladarse a cualquier continente, cualquier mar u océano, país, cultura, archipiélago, cayo, monte, ciudad etc, ya que los protagonistas necesitan cada capítulo viajar a un diferente lugar para solucionar su conflicto. Sin embargo en algunas ocasiones necesitará locaciones donde se junten los seres humanos y las caricaturas. Ejemplo Quien engañó a Roger Rabbit. En otras ocasiones podrá utilizar montajes con imágenes de archivo. Este programa tiene pensado poder realizar este formato en cualquier país incluso los países orientales, ya que sus personajes han sido creados para espectadores de un mundo globalizado con fuertes influencias gringas, con el fin de poder no solo ser visto en televisión, sino también ser puesto en internet como un programa interactivo donde la gente vote en la web para elegir una cantidad de alternativas que pueden suceder.

5. Estrategia para cautivar a la audiencia:

El proyecto esta pensado en cautivar desde una estética retro que rompa con las caricaturas contemporáneas que son muy humanizadas, y realistas. Con esto no estoy diciendo: romper categóricamente con las grandes innovaciones de las nuevas caricaturas sino hacer un híbrido, entre las pasadas y las nuevas caricaturas. Que haya mezcla de tiempos, y que cada personaje cargue con la característica y personalidad de la generación que lo vio. Que haya mezcla de espacios, donde se aproveche no solo Marte sino galaxias que pueden estar dentro del mismo planeta tierra. Recrear fantasías a través de la realidad que los niños no conocen.

Otra estrategia para cautivar audiencia es que se utilizará en cada capítulo, los votos en internet , las llamadas, los mensajes por celular, para que los niños voten por lo que quiera que pase. Tendrá un centenar de posibilidades donde incluso el antagonista puede ganar el capítulo o puede volverse incluso el protagonista. Es un programa donde los niños podrán botar su ira al votar por personajes que terminen odiando o amando. Los niños de cierta manera llevan los hilos del programa y ellos mismos escogerán el fin.

Otra estrategia es el lenguaje aventurero del programa el cuarto científico de Zulu X-502, donde los datos cognitivos pasaran desapercibidos por el espectador, pero al mismo tiempo los datos culturales son los que resuelven el dolor de cabeza que tiene a los protagonistas. Este programa busca educar a través de un lenguaje entretenido. Por eso se aprovechará en buscar datos que la mayoría de los niños no conozca para presentárselos envueltos en un mundo de aventuras y fantasía.

9. Tratamiento audiovisual

Formato: Es una serie animada en tercera dimensión. Este formato fue escogido pues esta pensado directamente para los niños menores de 12 años pero sobretodo porque se va a tratar la tecnología y la fantasía como uno de los temas centrales de la serie.

Lenguaje visual: Se utilizara animación en tercera dimensión, con cámaras subjetivas para los protagonistas y el antagonista. Su estética es la mezcla de lo retro con lo actual. Los paisajes, ciudades, comunidades y lugares serán también personajes dentro de cada capítulo. Se utilizará el manejo de cámaras que se les da a las comiquitas actuales, con los cortes de las comiquitas clásicas. La composición de los encuadres tiene que ser muy cuidada, que pretenda mostrar a los personajes y el entorno en el que se encuentran. Se mostrará a través de la estética y la textura de la imagen la diferencia entre una comiquita actual y una como el coyote por ejemplo.

Lenguaje sonoro: No va a haber dialogo en off. Tendrá un trabajo de posproducción de audio, en el que se realice trabajo de foley que complete la banda sonora. Utilizará en el cabezote mezcla re rock con electrónica, la cual impondrá de inicio velocidad en la narración.

Lenguaje literario: Los diálogos se harán en un lenguaje coloquial aunque algunos personajes utilizaran un lenguaje elegante, y otras palabras que caracterizan épocas que ya pasaron, y otros utilizan palabras que todavía no existen. El lenguaje puede estar en un lenguaje de barrio, o guetto, slam y puede también tratar en un lenguaje aristocrático científico. Los personajes hablan diferente y es importante mostrar que eso los caracteriza.

Montaje: Es un montaje que pretende ser muy sencillo, clásico, sin muchos artificios, en el que predominará el corte simple de una imagen a otra.

Personajes ancla, narradores o protagonistas: Mallory, Zulu X-502, Agnès la malvada, y los objetos animados del atico: Jack el pescador, , Elizabeth la PC, Johnny Ipod y Donna la consola de videojuegos.

4.2. ARGUMENTO PRIMER CAPÍTULO

1. Universo:

Físico: Cuarto científico

Conceptual: La Tecnología y la fantasía

2. Personajes:

Mallory (8): Dinámica, solidaria y tierna.

Zulu X-502: Lento, digno e inteligente,

Johnny Ipod Vanidoso, coqueto y rebelde

Elizabeth la PC: Asquenta, generosa y poderosa.

Donna la consola de videojuegos: Torpe, obediente y miedosa

Grace (16): Introversa, melancólica y apasionada

Horacio (75): Rígido, estricto, y moralista.

Jack (32): Relajado, ermitaño y aventurero.

Agnès (60): Malvada, fría e interesada.

Priscilla (40): Engreída, arribista, envidiosa, vanidosa.

Jairo (38): Inocente, manso y callado.

3. Título: *Mi amigo Zulu X-502 y YO*

4. Premisa: Las apariencias engañan.

A. ARGUMENTO:

1. Planteamiento:

Mallory una tierna niña de ocho años se encuentra llorando desconsoladamente mientras sepultan a su perro. Su padre la abraza fuertemente e intenta consolarla. El abuelo de Mallory muy fatigado arroja lentamente tierra encima del cajón de madera. Su hermana es tan indiferente al entierro que está recostada contra un árbol escuchando música. El abuelo está terminando de echar tierra y comienza una leve llovizna. El abuelo al terminar se recuesta por unos segundos en la pala. Todos excepto la niña caminan rápidamente hacia el auto para refugiarse de la lluvia. Llamam insistentemente a Mallory para que suba al carro pero ella se queda junto a la tumba mojándose, la niña escribe con su dedo el nombre de Pepón sobre la tierra, pero comienza un aguacero que borra las letras. Mallory se para y se dirige al carro cabizbaja.

Mallory desde la muerte de su amigo no prueba bocado de comida, no sale a jugar cuando sus amigos la invitan, y peor aún; no le contesta a la gente cuando le hablan. Mallory se despierta asustada y va a la habitación de sus padres, pero ellos nunca están. En repetidas ocasiones Mallory busca a sus padres en la casa para consolarse pero ellos están ausentes debido a sus hostigantes trabajos. Su padre para animarla le compra un hermoso disfraz de esquimal para el día de Halloween que se acerca. Mallory recibe el disfraz y nace en ella una hermosa sonrisa. Su padre le promete que su madre y él estarán la noche de Halloween para contar los dulces que recogió.

Mallory se despierta en la mañana y salta de su cama con un brinco porque ha llegado por fin el día de Halloween. Lo primero que hace es correr a la habitación de sus papás para verificar que ellos están allí. Efectivamente los dos están dormidos como unos angelitos. Se baña rápidamente y se pone el disfraz. La niña modela en su cuarto como si estuviera en una pasarela y manda besos a un público imaginario. Las personas le toman fotografías, le aplauden y la elogian. Al finalizar su paso por la pasarela muchísimos periodistas con cámaras de televisión se lanzan encima de ella y ella se posesiona de un micrófono. Despierta de su imaginación para ir a mostrarles su disfraz a sus padres. Ellos aún se encuentran dormidos, así que ella los despierta brincando en la cama. Jairo se despierta y al ver a su hija con el disfraz se levanta a buscar su cámara fotográfica Polaroid. Su madre se despierta abraza a la niña. Cuando Jairo ya está listo para tomar la foto, Priscilla se percata y se quita de la cama. Ella no se deja tomar la foto porque se siente fea recién levantada. Jairo entonces empieza a tomar fotos solo a Mallory quien posa para su padre, haciendo diferentes muecas y ademanes.

En la tarde Mallory baja a la cocina en busca de un helado. Allí está sentada su abuelastra tomando té y galletitas. Mallory aprovecha para lucir su traje. Camina dando giros y le hace saber que su disfraz va a ser el más original de todos los disfraces y que todas las niñas van a envidiarla. Agnès elogia el traje de la niña de modo exagerado pero cuando Mallory se da vuelta, la abuelastra hace un gesto de desprecio, indicando el mal gusto de la niña. Mallory ve a su abuelo en el sillón de la sala. Ella espera que el admire

su disfraz y se le pasa en frente intencionalmente repetidas veces, pero él está como adormecido así que ella se acerca y le pregunta qué piensa de su disfraz. Horacio en baja voz y sin aliento le contesta con una frase simple.

Ya está cayendo la tarde. Su hermana Grace se encuentra junto a sus amigos jugando cartas en el andén frente a su casa. Mallory sale de su casa muy contenta a pedir dulces. Grace hace señas a sus amigos de que pongan atención a la ridiculez de disfraz que lleva su hermana puesto. Ellos se ríen. Es una noche muy alegre, todos los niños se encuentran con sus amigos y se reúnen entre ellos. Mallory pide dulces en todas las casas y llena su bolsa completamente.

2. Detonante:

Mallory trata de integrarse a un grupo de niñas que están en círculo hablando, todas la miran de pies a cabeza y la líder del grupo disfrazada de Abril Lavigne ofende a Mallory diciéndole que su disfraz es muy infantil y anticuado y que bajo ningún motivo van a pedir dulces con ella. Mallory no les presta cuidado y les replica que a ella no le importa porque ya recogió los dulces que quería y se va a comérselos con sus papás. Mallory se va a ir y en ese instante pero un carro pasa y embarra el disfraz de Mallory. Las niñas se ríen y se secretan. Mallory se baja la capota de su disfraz que está embarrado y mojado y lo empieza a limpiar. Luego mira que sus dulces no se hayan estropeado. Al voltear encuentra en una esquina una gitana sentada frente a una mesa que tiene una bola de cristal mágica. La gitana la mira y la llama. Mallory se acerca y la gitana le empieza a leer el futuro. Le advierte que hay alguien muy perverso que le quiere hacer daño, que ha hechizado a su familia y tendrá que pasar una noche espeluznante. A pesar de esto le hace saber que contará con unos amigos que le ayudarán a contrarrestar esa fuerza maligna. La gitana desaparece. Mallory incrédula va a su casa y se sorprende al entrar, pues ve que las predicciones de la gitana son ciertas ya que cada miembro de su familia está inmerso en un cubo de hielo.

3. Cuestión central: ¿Podrá Mallory romper el hechizo que ha causado que su familia se encuentre congelada dentro de cubos de hielo?

4. Primer Punto de giro:

Mallory se siente muy angustiada. Mallory saca el picahielos de la cocina e intenta quitarle el hielo a su padre de encima. Con el picahielo la niña apenas saca unas escarchas de hielo, sin embargo recuerda haber visto a su abuelo arreglar puertas y tuberías con unas herramientas grandes y fuertes que él siempre guarda en el cuarto científico. Mallory sube al cuarto científico rápidamente y busca la caja de herramientas de su abuelo. La abre y escucha ruidos que la extrañan, voces anormales y luces que tiritan. Mira para todos lados. La PC está encendida, escucha un sonido robótico escalofriante. Mallory gira su cabeza y ve unos ojos tras unas cajas. Mallory se echa para atrás y se acerca a la puerta lentamente recostada contra la pared, mientras suplica que la dejen en paz. Cuando va a salir del cuarto la niña se detiene al oír la voz de un robot. Intrigada la niña se acerca a las cajas y ve las luces intermitentes y la cabeza de lata cuadrada que sobresale entre las cajas. Mallory se detiene, gira su cabeza y ve unos ojos tras unas cajas. Se echa para atrás y se acerca a la puerta lentamente recostada contra la pared. Ya está a punto de salir del cuarto cuando se detiene al oír la inconfundible voz lenta de un robot viejo. Mueve su cabeza estrepitosamente, cambia de luces todo el tiempo y enciende el monitor que tiene en su barriga. La niña se acerca a la caja un poco temerosa, y ve el brillo de una luz que sobresale entre las cajas. (Flashback) Mallory se detiene y recuerda cuando su abuelo llevó y tiró un robot al cuarto científico. La niña se acerca a la caja un poco temerosa, y ve el brillo de una luz que sobresale entre las cajas. (Flashback) Mallory se detiene y recuerda cuando su abuelo llevó y tiró un robot al cuarto científico. Un Robot detrás de las cajas se asoma completamente de modo que Mallory descubre que en efecto es el robot construido por su abuelo, Zulu X-502 pero con vida propia. Mallory pega un grito horripilante. En ese preciso momento Donna la consola de videojuegos cobra vida y con una mano le tapa la boca a Mallory. Mallory entonces grita más. La consola se asusta peor y grita al tiempo que tapa con una mano la boca de Mallory y con la otra mano su propia boca. Por encima de los gritos se oye una voz delicada de una mujer que pide compostura. Mallory gira sus ojos en búsqueda de la mujer y descubre que quién habla es la vieja la vieja PC (Elizabeth) de su abuelo. En ese momento Mallory incrementa aun más su grito junto a Donna. No se sabe quién grita más si la consola o la niña. De pronto se escucha la voz de un hombre cantando una canción de rock, al parecer una voz proveniente de un radio. La hermosa voz se desafina y Mallory descubre que la voz proviene del Ipod que le regalo Grace. Johnny Ipod canta la

canción Johnny B. Good de Chuck Berry que el padre de Mallory le canta a ella desde que nació, esto la tranquiliza. X-502 aprovecha para acercarse y la abraza. El robot le comenta la razón por la cual cobró vida. Mallory les cuenta a sus nuevos amigos del cuarto científico y al robot Zulu X-502 la terrible situación de que toda su familia se encuentra congelada. El robot y los demás del cuarto científico se disponen a ayudarla inmediatamente. X-502 le sugiere a Mallory subir la temperatura al calefactor de la casa, de modo que el hielo se derrita y puedan descongelar a todos los miembros de su familia. Mallory ve extrañada y con sombrero que el robot construido por su abuelo le está hablando.

Segundo Punto de Giro:

Mallory le cuenta a sus nuevos amigos del cuarto científico y a Zulu X-502 la terrible situación de que toda su familia se encuentra congelada. Zulu X-502 y los demás del cuarto científico se disponen a ayudarla inmediatamente. Zulu X-502 le sugiere a Mallory subir la temperatura al calefactor de la casa de modo que el hielo se derrita y puedan descongelar a todos los miembros de su familia. Mallory y Zulu X-502 se dirigen al aparato. Lo prenden y suben toda su capacidad al máximo. Mallory y Zulu X-502 se sientan en frente de los cubos a la espera de que su plan funcione. Al cabo de unos segundos las plantas de la sala se empiezan a marchitar, el agua de la pecera empieza a hervir, la pintura de las paredes se empieza a soltar, al gato Orfeo se le empiezan a ver parches calvos en el cuerpo del pelo que se la ha caído. Si bien todo en la casa empieza a derretirse y a lucir como un baño turco, los cubos de hielo donde se encuentran los familiares de Mallory siguen intactos y no se ve una señal de que vayan a derretirse. Los objetos en cuarto científico empiezan a sudar a cántaros como si estuvieran en el mismísimo infierno.

5. Clímax:

Ya está visto que el plan no funcionó por lo que Zulu X-502 coge la mano a Mallory de la mano y le pide que cierre los ojos. Mallory no entiende para qué, pero aún así accede a cerrar los ojos. De repente una mezcla de luces los lleva a un lugar muy distinto. Están en Alaska. Al olvidar cambiar la temperatura de la calefacción a su estado normal, se ve sufrir a los objetos animados del cuarto científico por el excesivo calor. Donna la consola

está con todos los brazos caídos, Jhonny tiene el pelo aplastado, Elizabeth la PC está limpiándose el sudor que sale por el ventilador. En Alaska Mallory abre los ojos y no entiende qué pasó. Zulu X-502 le explica que tiene poderes entre esos el de transportarse a cualquier lugar del mundo rompiendo las leyes del espacio y del tiempo. Zulu X-502 le hace saber a Mallory las razones por las que la llevo preciso a ese lugar del mundo. El frío de ese lugar y su baja temperatura hacen a Mallory y a Zulu X-502 temblar. Mallory no siente los pies ni las manos, ya no puede caminar, el pelo se le congela por su parte Zulu X-502 le presta a Mallory sus guantes, y de repente vislumbran un iglú a lo lejos. Ambos se sienten ahogados hasta el punto que no pueden caminar. Un oso polar aparece de repente y ruga delante de ellos amenazándolos. Zulu X-502 y Mallory miran al oso, se miran y luego caen en un grito de pánico. Esto remueve las nieves perpetuas, y se produce una avalancha que viene hacia ellos, un esquimal muy intrépido que oye los gritos y ve venir la avalancha, deja de cazar para socorrer a quiénes gritan. El esquimal rescata de las profundidades de la nieve a Mallory y a Zulu X-502 y los lleva a su iglú, donde les ofrece ropa adecuada, chocolate y los invita a sentarse cerca de una chimenea. El reloj de Zulu X-502 comienza a sonar tic, tac, tic, tac en señal de que queda poco tiempo para regresar nuevamente. Zulu X-502 en breves palabras con el idioma *inuit* le pide ayuda al esquimal y a su familia con relación al problema que tiene. El reloj suena cada vez más rápido y el esquimal le da la solución. El hombre le hace entrega de un arpón de hueso de ballena. Mientras el niño pequeño esquimal le entrega un collar a Mallory.

6. Desenlace:

Donna la consola ya está desmayada del calor, la Johnny Ipod está arrastrándose por el suelo para llegar a la ventana, Elizabeth la PC está en un charco de oxido. Cuando Jhonny desiste de vivir, Zulu X-502 y Mallory aparecen. Al ver a los objetos del cuarto científico al borde de la muerte Mallory acomoda la temperatura del calefactor al nivel normal. Zulu X-502 llama a Jack el personaje del cuadro para que se refresque el cuarto científico con baldes de agua fría. Luego que todos los personajes han vuelto a su tranquilidad Zulu X-502 se dispone junto a Mallory a utilizar el arpón de hueso de ballena con las indicaciones que le dio el esquimal para romper el hechizo. Los golpea en las cuatro extremidades y luego en el lugar justo donde se encuentra el corazón, y los

familiares de Mallory vuelven a la vida nuevamente continuado con sus acciones como si nada hubiese pasado.

Agnès, la novia del abuelo entra y espera verlos a todos congelados, no obstante se sorprende al ver que su hechizo de congelamiento fue derrotado por Mallory. Empieza a gritar el nombre de la niña para saber donde esta, y llega hasta el cuarto científico. Allí Agnès entra con mirada sospechosa, y le pregunta sarcásticamente a Mallory sobre su día. Cuando las dos están a punto de salir, Elizabeth la PC estornuda y se mueve un frasco con monedas antiguas, esto hace que Agnès se gire de nuevo, cierra la puerta del cuarto científico y empieza a buscar debajo de las cajas y entre los objetos. Mallory se queda fuera del cuarto científico en espera de que Agnès no descubra nada. Agnès en voz baja susurra que huele a fusible quemado. Agnès en voz baja susurra que huele fusible quemado. Zulu X-502 desde una esquina aparece y le hace saber que ese olor se lo va a tener que aguantar hasta el momento en que ella se vaya de la casa y deje a la niña tranquila. A Agnès se le desfigura el rostro, se ríe y le deja claro a Zulu X-502 que junto a un robot de supermercado o sin él, Mallory será propiedad de ella. La mujer tumba a Donna la consola intencionalmente al salir. Mallory entra de nuevo al cuarto científico y celebra con sus nuevos amigos ya que ahora es integrante de una nueva familia, integrante de la divertida y fantástica familia del cuarto científico, con quién vivirá aventuras maravillosas y aprenderá cosas nuevas. Donna hace una pregunta fuera de lugar. Todos se ríen. Música tocada por Johnny Ipod.

7. Respuesta a cuestión central: Si

4.3. ARGUMENTO SEGUNDO CAPÍTULO

1. Universo:

Físico: Cuarto científico.

Conceptual: La unión.

2. Personajes:

Mallory: Dinámica, solidaria y tierna.

Zulu X-502: Lento, digno e inteligente,

Johnny Ipod: Vanidoso, coqueto y rebelde

Elizabeth la PC: Asquenta, maliciosa y poderosa.

Donna: Torpe, obediente y miedosa

Grace (16): Introversa, melancólica y apasionada

Horacio (75): Rígido, estricto, y moralista.

Jack (32) Pescador en un cuadro: Relajado, ermitaño y aventurero.

Agnès (60): Malvada, fría e interesada.

Priscilla (40): Engreída, arribista, envidiosa, vanidosa.

Jairo (38): Inocente, manso y callado.

4. Premisa: A través de los libros resolverás tus problemas.

A. ARGUMENTO:

1. Planteamiento:

Grace está acostada en unos cojines en el cuarto científico con sus amigos jugando con Donna. Sus amigos piensan que este puede ser un lugar muy adecuado para sus encuentros. Todos curiosean los objetos, entre estos cogen Elizabeth la PC y la teclean, la usan, le chismosean información. En el momento en que todos están elogiando a Grace por su particular cuarto entra Mallory desprevenida de la situación y le pide a Grace que se salga del cuarto científico pues ella necesita hacer sus tareas. Grace se ríe y le deja claro a su hermana que no se piensa marcharse de ahí, y que es mejor que busque otro lugar. Mallory le comenta a su hermana y a sus amigos que ahí asustan, ellos la ofenden. Mallory orgullosamente se sale. Mallory sabe que no será lo mismo sin la compañía de sus amigos del cuarto científico. Además su tarea es de dibujo y en eso Donna siempre le ayuda. Decide hacer su tarea sentada en la entrada del cuarto científico.

2. Detonante:

Mientras Mallory está haciendo su dibujo escucha que los amigos de su hermana están cambiando canciones de Johnny Ipod mientras lo zarandean al ritmo de la música. La niña se asusta porque sabe lo delicadas que están los engranajes y circuitos de Johnny Ipod. Luego algo peor ocurre: Mallory escucha que su hermana está vendiendo a Johnny Ipod a uno de sus amigos. Y esto no lo piensa permitir bajo ningún motivo.

3. Cuestión central: ¿Podrá Mallory frenar la venta que quiere hacer su hermana de Johnny Ipod luego de que se lo regaló?

4. Primer Punto de giro:

Mallory sale corriendo al jardín donde sabe que Zulu X-502 puede escucharla. Lo llama y él aparece de repente junto a ella. Ella le dice al robot que deben hacer algo al respecto de la venta de la Johnny Ipod porque sin Johnny el cuarto científico no seguirá siendo el mismo. Zulu X-502 está de acuerdo con la niña y juntos se disponen a pensar. A ambos les surgen varias ideas pero ninguna es suficientemente poderosa para arruinar la venta. Mallory propone a Zulu X-502 ir en busca de algo en la habitación de Grace que le interese tanto a ella como a ellos les interesa Johnny Ipod. Zulu X-502 le enseña a Mallory que esa idea no está bien porque uno nunca debe arreglar las situaciones del modo “ojo por ojo, diente por diente” e invita a Mallory a otra solución más divertida. Zulu X-502 traslada a Mallory al cuarto científico haciéndola invisible, allí por medio de señas Zulu X-502 le explica a Johnny que debe cometer alguna locura que haga que el amigo de Grace no lo quiera más. Johnny comienza a sacar su particular voz de tarro y a soltar canciones unas tras otra deliberadamente mientras apaga y enciende la luz de su pantalla. El joven de la compra se ríe y le dice a Grace que Johnny Ipod es más genial de lo que creía. Zulu X-502 saca a Mallory de la habitación y vuelven al jardín muy decepcionados del plan.

5. Segundo Punto de Giro:

Ahora Mallory tiene una mejor idea, se asoma por la ventana del cuarto científico con ayuda de una escalera y del robot, y les susurra a todos los objetos que deben asustar a los amigos de Grace. Donna empieza a prenderse y a apagarse sola. Elizabeth la PC hace ruido y hace volar un martillo. Prenden una aspiradora la cual le aspira el pelo al comprador de Johnny Ipod. En ese momento el muchacho grita aterrorizado, toma a Johnny Ipod y sale del cuarto científico, tras de él salen todos los amigos de Grace. Los objetos del cuarto científico quedan extrañados y llaman urgentemente a Zulu X-502.

6. Clímax:

El reloj de Zulu X-502 comienza a sonar tic tac, tic, tac, evidenciando la prontitud con que se requiere solucionar el problema. Zulu X-502 traslada a Mallory a Mac company, un lugar donde hay variedad de Johnny Ipods novedosos y de tecnología de punta para ver si allí se les ocurre algo que los pueda ayudar. En el lugar hay diminutos Johnny Ipods, johnny Ipods con video, Johnny Ipods de colores, Johnny Ipods livianos y Johnny Ipods celulares. Zulu X-502 le explica brevemente a Mallory las partes del Johnny Ipod. A medida que esto pasa el reloj suena cada vez más rápido y fuerte. De repente leen un aviso cómico que dice que se prohíbe el ingreso de usbs. Mallory grita entusiasmada que ya tiene la idea perfecta.

7. Desenlace:

Zulu X-502 y Mallory llegan a la casa cuando los amigos de Grace están comentando cosas las alrededor del suceso del cuarto científico. Todos están en la puerta a punto de despedirse. El joven aun tiene a Johnny Ipod en las manos y le entrega el dinero a Grace. Zulu X-502 se pone invisible y conecta una USB infectada de virus a Johnny Ipod. Tan pronto Zulu X-502 se aleja el virus empieza hacer efecto y Johnny Ipod empieza botar en su pantalla una cantidad de códigos, pita, y se funde botando un olor pestilente. El joven se sorprende y le pide a Grace la devolución de su dinero. Grace no se opone pues sabe el mal estado en que se puede encontrar Johnny Ipod por dentro. Al parecer Johnny Ipod quedo inservible por lo que Grace deja a Johnny Ipod en la basura. Mallory lo saca de la basura, y lo sube al cuarto científico nuevamente. Johnny se queja por su aspecto maloliente y empieza a quitarse los pegotes de encima. Cuando llega al cuarto científico todos celebran haber recuperado a Johnny, sin embargo él desagrado e inconforme pide que le traigan cuánta crema conozcan para desinflamar las quemaduras que dejo el virus en él. Mallory lo tranquiliza y le cuenta que ellos aprendieron como es su cuerpo por dentro y como es su funcionamiento para poderlo recomponer. Johnny queda todo moreteado pero todos insisten en que cante una canción, él accede a cantar solo una canción de Johnny Presley porque más de una canción se cobra.

8. Respuesta a cuestión central: Si

4.4. ARGUMENTO TERCER CAPÍTULO

Título: Mi amigo Zulu y Yo

1. Universo:

Físico: Cuarto científico

Conceptual: Los sueños.

2. Personajes:

Mallory (8): Dinámica, solidaria y tierna.

Zulu X-502 Lento, digno e inteligente,

Johnny Ipod: Vanidoso, coqueto y rebelde

Elizabeth la PC: Asquenta, maliciosa y poderosa.

Donna: Torpe, obediente y miedosa

Grace (16): Introversa, melancólica y apasionada

Horacio (75): Rígido, estricto, y moralista.

Jack (32): Relajado, ermitaño y aventurero.

Agnès (60): Malvada, fría e interesada.

Priscilla (40): Engreída, arribista, envidiosa, vanidosa.

Jairo (38): Inocente, manso y callado.

3. Título: *Mi amigo Zulu X-502 y YO*

4. Premisa: Los sueños que parecen imposibles pueden volverse realidad.

A. ARGUMENTO:

1. Planteamiento:

Mallory está jugando en el jardín y su hermana pasa y le pega un calvazo. El abuelo ve la situación por la ventana y reprende a Grace, le dice que esa actitud no la va a llevar a ningún lado, la toma del brazo la lleva al baño y le quita la cresta que tiene en el pelo con agua. Grace se ríe mientras su abuelo la regaña y cuando él sale del baño repite lo mismo hasta que el alego se convierte en un sonsonete. Grace toma gel en el baño y se vuelve a hacer la cresta. Pasa intencionalmente cerca de su abuelo y le dice un dato muy interesante con relación al libre desarrollo de la personalidad. Su abuelo toma el periódico y cubre su cara como ignorando a Grace pero luego baja el periódico y sonrío.

Johnny está de espaldas contra un muro del cuarto científico cantando en voz baja una canción. Es un día gris y llueve. En la isla de Jack el pescador (al interior del cuadro) está haciendo un día soleado y hermoso. Elizabeth la PC tiene puesto un tapabocas y está limpiando el oxido de un martillo con mucho asco. Zulu X-502 está leyendo un libro y Donna está dibujando un diseño en la pantalla de Elizabeth que se incomoda. Mallory entra al cuarto científico y le pide a Zulu X-502 un favor especial. Ella ha escrito una carta

en su colegio para su papá pero él se encuentra de viaje y necesita hacérsela llegar. Zulu X-502 le pregunta a Mallory el lugar exacto donde está su papá pero ella no sabe, lo único que sabe es que él está trabajando.

2. Detonante:

Johnny escucha la conversación entre Zulu X-502 y la niña y empieza a cantar fuerte y con resentimiento. Todos lo miran con extrañeza y le preguntan lo que le sucede. Johnny cantando con voz de tarro a punto de llorar les confiesa que él quiere volver a escuchar a Jairo cantar, el padre de Mallory. Johnny recuerda los momentos en que Jairo le enseñó a cantar a Grace con las notas del rock, aunque también recuerda el día en que dejó de cantar como si estuviese desencantado de todo. Johnny se recompone, se peina el mechón de su pelo, se arregla un poco y con dignidad les pide ayuda a todos para recuperar al cantante artista que guarda Jairo pues para él, el padre de Mallory es todo un cantante encerrado en un empujador de transporte aéreo, lo cual lo hace identificarse pues comparten la misma pasión y el mismo sueño frustrado

3. Cuestión central: ¿Podrá Johnny junto a Zulu X-502, Mallory, Elizabeth y Donna lograr que Jairo vuelva a cantar una canción de rock de su época?

4. Primer Punto de giro:

Mallory está intentando entrar al cuarto de Grace pues es ella quién tiene todos los datos del lugar donde está su padre. Como siempre Grace está encerrada escuchando su particular música electrónica. Zulu X-502 y Mallory intentan entrar por la ventana, por la puerta, por el hueco de ventilación, pero todo está sellado. Debe haber alguna forma de sacar a Grace de allí. Zulu X-502 adelanta su reloj para que sea la hora del almuerzo pues cuando el almuerzo está listo la señora que trabaja por días en la casa da cinco

golpes al techo de la cocina para que Grace, que se encuentra en el segundo piso, sienta los golpes en el piso de su habitación y baje a almorzar. Grace sale y Zulu X-502 se hace invisible para entrar. Grace cierra la puerta de su habitación con llave y baja. Zulu X-502 está adentro de la habitación y encuentra algo que no puede creer. La habitación esta colmada de libros, libros del más exquisito gusto. Zulu X-502 encuentra unos tapones para oídos y todos los libros marcados con el nombre Grace. Zulu X-502 coge uno de los libros y se entretiene leyendo, Mallory se encuentra impaciente en la puerta y afana a Zulu X-502 con dos golpes en la puerta. Zulu X-502 reacciona y escribe en un papel los datos del lugar exacto donde esta Jairo.

5. Segundo Punto de Giro:

Ya teniendo los datos de Jairo, todos en el cuarto científico se disponen a viajar. Johnny empaca en una maleta, sus gafas de sol, diez tarros de gel y quince peinillas. Elizabeth la PC en vez de empacar, desempaca; se libera del peso de algunos tornillos, tenazas, destornilladores y alicates. Donna lleva un montón de maletas y de accesorios colgados. Cuando Zulu X-502 los va a transportar a todos Donna olvida para donde se dirigen. Zulu X-502 avisa que no hay tiempo para explicaciones y les pide que cierren lo ojos. Todos lo hacen y una mezcla de colores los lleva a China. Cuando están allí descubren un mundo nuevo desconocido para todos. Zulu X-502 les advierte que en China hay 56 grupos étnicos por lo que también hay muchos dialectos. Donna pregunta sobre que es étnico y que es dialecto. Zulu X-502 les explica a medida que caminan y prueban comidas, se asombran con vestuarios y se ríen de las palabras extrañas que ninguno entiende. Algunas personas los miran extrañados, otros gritan y corren. Todo Beijín está consternado con que un Ipod, una PC , un cuadro y un robot anden por las calles de la ciudad. Zulu X-502 empieza a preocuparse por la situación y les pide a todos que corran a un callejón oscuro dado que luego del viaje tan largo su poder de transportación está muy debilitado. Zulu X-502 se tapa la cara cuando ve que se acercan unos policías, sabe que los han atrapado.

6. Clímax:

En la estación de policías la única que puede hablar es la niña. Un agente la cuestiona por los extraños objetos que la acompañan. Zulu X-502 le traduce a Mallory el idioma mandarín y le dice a la niña que les exija una llamada para hablar con sus padres. El agente se lo permite mientras les pide a varios agentes que rodeen los objetos y los mantengan vigilados. Aunque todos los policías tienen armas poderosas y presencias intimidantes, están temblando y se miran unos a otros con desesperación. Los objetos permanecen quietos, inertes. Zulu X-502 por su poder de invisibilidad desaparece y los agentes pierden su rastro. Mallory está llamando a su casa y Zulu X-502 se aparece junto a ella, le explica que debe hablar con Grace. Mallory no entiende para qué, pues Grace nunca la ayuda en nada. Igual accede y Grace contesta el teléfono. Zulu X-502 le indica todo lo que debe decirle a Mallory. La manera en que convence a Grace es diciéndole que ya conoce su secreto, Grace se asusta y se arrodilla, le suplica a Mallory que no cuente a nadie su secreto, que hará todo lo que ella quiera pero que no cuente a nadie su secreto pues sus amigos se reirán y la sacarán del grupo. Mallory le pide que se comunique con su padre y le diga que es urgente que vaya a la estación de policía de Beijín, ya que si ella lo llama el no le va a creer nada. Grace cuelga el teléfono e inmediatamente marca a su padre quién está en un avión descargando una mercancía. Su padre habla con su hija Grace, quién le miente diciéndole que su mejor amigo está en la Estación de Beijín por equivocación y necesita alguien que le traduzca. Grace cuelga para que su padre no le pida más explicaciones.

Jairo llega a la estación de policías del costado norte de Beijín. No ve a ningún amigo de Grace y sorpresivamente ve a su dulce hija vigilada por un montón de hombres. Se acerca y habla con el superior quién le informa lo sucedido. Jairo no puede creer que los objetos de su cuarto científico hablen, caminen y actúen como personas, pues los objetos se ven inertes. Jairo se acerca a su hija y le pregunta lo sucedido. Mallory lo abraza y le

entrega la carta. Su padre sonríe y le da un beso en la frente a Mallory. Los agentes tienen orden de arrestarlos a todos. Todos deben esperar mientras llegan investigadores y se hacen los respectivos procedimientos. Entran obligados a Jairo junto a su hija a una oscura celda. Un joven uniformado toma los objetos con guantes de protección y los entra a la celda. La noche transcurre y los objetos permanecen inertes. Mallory y Jairo y se divierten con sus juegos favoritos.

7. Desenlace:

Mallory pide a Jairo que cante una canción de rock que él nunca le había tocado a ella. El le pregunta la razón por la que quiere que cante precisamente esa canción. Ella le toca el pecho a su padre y le pica el ojo. Su padre con tan dulce gesto, toma a Johnny Ipody y comienza cantar una canción de su época. Los agentes se emocionan y corean la canción, Johnny Ipod brilla más que nunca. Cuando se va a terminar la canción Zulu X-502 aprovecha que Jairo tiene los ojos cerrados para transportarlo a la habitación de su hotel en Beijing. Luego transporta a Mallory y todo el resto de objetos al cuarto científico. Jairo abre los ojos y está en la habitación de su hotel, al parecer fue todo un sueño. Este dulce sueño le genera un anhelo por llegar a su casa y cantar realmente. Cuando llega a casa pone un karaoke y canta toda la noche las canciones que acompañaron su juventud. Todos en el cuarto científico celebran con una explosión de chokolatina el triunfo de la misión. Mallory por último pregunta a Zulu X-502 por el secreto de su hermana y Zulu X-502 le dice que un secreto es un secreto.

8. Respuesta a cuestión central: Si

4.5. ARGUMENTO CUARTO CAPÍTULO

1. Universo:

Físico: El cuarto científico

Conceptual: La maravilla de encontrar la información en internet.

2. Personajes:

Mallory (8): Dinámica, solidaria y tierna.

Zulu X-502: Lento, digno e inteligente,

Johnny Ipod: Vanidoso, coqueto y rebelde

Elizabeth la PC: Asquenta, maliciosa y poderosa.

Donna: Torpe, obediente y miedosa

Grace (16): Introversa, melancólica y apasionada

Horacio (75): Rígido, estricto, y moralista.

Jack (32): Relajado, ermitaño y aventurero.

Agnès (60): Malvada, fría e interesada.

Priscilla (40): Engreída, arribista, envidiosa, vanidosa.

Jairo (38): Inocente, manso y callado.

3. Título: Mi amigo Zulu X-502 y Yo

4. Premisa: Los libros te pueden ayudar a solucionar tus conflictos.

A. ARGUMENTO:

1. Planteamiento:

Mallory se despierta muy contenta en un día soleado, está en vacaciones y su papá está en casa, él le lleva el desayuno a la habitación. Su abuelo está feliz viendo el noticiero económico, su hermana está encerrada en su cuarto escuchando su música, su madre está dormida en la cama como un angelito y lo mejor Agnès no está. Mallory no sabe porque razón pero la malvada mujer no está en la casa. Los pajaritos cantan y Mallory sube a ver a sus amigos del cuarto científico para contarles lo bien que empezó el día.

2. Detonante:

Mallory se acerca al cuarto científico y siente que todos están hablando y susurrando cosas. Cuando entra todos se callan. Mallory extrañada se inquieta de las actitudes tristes de todos y les pregunta del porqué de su estado. Los objetos empiezan a inventar distintas cosas poco creíbles. Todas las versiones son tan distintas que Mallory no le cree a ninguno e insiste en conocer la verdad. Así que llama a Zulu X-502 ya que no lo ve allí. El robot no sale y Mallory lo llama más fuerte. La imprudente Donna grita alterada que el peligro está por venir. Mallory se acerca a ella, y esta cae ingenuamente en un juego de palabras en donde se le sale que Zulu X-502, el mejor amigo de Mallory, no aparece desde ayer y no saben dónde está.

3. Cuestión central: ¿Podrá Mallory y los objetos del cuarto científico encontrar a su amigo Zulu X-502 que se encuentra desaparecido?

4. Primer Punto de giro:

Mallory siente que es su culpa la desaparición de Zulu X-502 . Mallory está muy triste y desilusionada, pregunta una y otra vez las mismas preguntas y no encuentra salida. Johnny para tranquilizarla le hace saber que Zulu X-502 algunas noches viaja a otros países para conocer culturas, que quizás está divirtiéndose mucho en otro lugar. Cuando Mallory ya está calmándose, Elizabeth la PC interrumpe a Johnny y le hace un comentario perverso a Mallory de las cosas horribles que pueden estarle pasándole a Zulu X-502. Mallory tiene una idea, pero solo podrá ser hasta la noche pues nadie puede ver a los objetos andar por ahí. Todos se van a separar en la noche y van a buscar en los sitios preferidos de Zulu X-502. Donna irá a los lugares más oscuros del barrio, Elizabeth la PC irá a lugares de difícil acceso en internet y al mail de Zulu para encontrar información, Johnny Ipod irá a la Nasa para ver si Zulu fue a buscar novia, y les coqueteará para preguntarle por su amigo. Jack, el pescador del cuadro se hará en el lugar más alto de la isla y con unos súper binoculares verá las ciudades favoritas de Zulu X-502. Mallory en cambio hará la búsqueda más complicada, seguirá a su malvada abuelastra para encontrar alguna pista. Pronto llega la noche, no hay señales de Zulu X-502 por lo que todos se enfocan en cumplir con su respectiva misión. Transcurre la noche y Zulu X-502 no aparece. Todos cumplieron su misión menos Mallory pues no encuentra a Agnès, su abuelastra. Lo peor que puede pasar es que Agnès este con Zulu X-502. Ella le puede hacer mucho daño y hasta desaparecerlo por completo.

5. Segundo Punto de Giro:

Al otro día todos están cansados y tumbados en el cuarto científico. Nadie tiene pistas de Zulu X-502. Mallory no sabe que hacer, pero sospecha lo peor, está convencida que la desaparición de Zulu X-502 tiene algo que ver con la desaparición de la bruja Agnès. Elizabeth la PC en un despliegue de poder convence a todos que la manera de rescatar a Zulu X-502 es a través del conocimiento y la sabiduría del mismo Zulu X-502. Donna se

queda completamente preocupada y pregunta cómo van a solucionar todo al estilo Zulu X-502 sin Zulu. Johnny propone que sea mediante la búsqueda en la web. Aunque Zulu X-502 se disguste porque todos cojan sus libros, es la única salida. Zulu X-502 guarda sus libros en una de las cajas pero son libros electrónicos porque siempre saca y saca y saca y nunca dejan de acabarse. Es una caja sin fondo. Transcurren horas de búsqueda y la Elizabeth PC descubre una página egipcia donde descubre que los antiguos egipcios pensaban que todas personas estaban compuesta por varias partes, y en el momento de la muerte estas se separaban. Cuando las partes reconocían a la momia del difunto, se volvían a unir y se manifestaba el Akh, el ser de vida eterna. Donde el ser no podía volver más a la tierra. Como Agnès quiere que el fantasma de Zulu X-502 desaparezca es posible que lo haya envuelto como a una momia para que no vuelva a la tierra.

6. Clímax:

Donna ante ese peligro busca esconderse y tropieza torpemente con muchos objetos del cuarto científico hasta que cae. Allí se escucha un ruido de eco, un ruido que nunca ellos habían escuchado. Todos se acercan al lugar y golpean para descifrar de qué puede tratarse. Elizabeth la PC pasa unas herramientas adecuadas para abrir el suelo. Mientras tanto Johnny se peina el pelo frente al espejo y Elizabeth la PC le llama la atención, y le pide que venga a ayudar. Cuando logran romper el piso de madera, se encuentran con un hueco sin fondo, Johnny comienza a cantar una canción llamando a Zulu X-502. Todos le piden que se calle y Mallory pide a la Donna que con sus largos brazos y pies la sostenga para ir hasta abajo y saber si allí se encuentra Zulu X-502. Donna se niega rotundamente, pues el miedo la consume. Elizabeth y Johnny Ipod deciden cogerla a la fuerza, y cuando ya están listos para bajar a Mallory, Donna pide un último deseo, pide que alguno le tape los ojos. Elizabeth le pega un pedazo de cinta y Mallory baja hasta el fondo. Luego de varios minutos de bajar, las piernas y los brazos de Donna se estiran y se estiran pero nada que Mallory llega a piso firme. Todo empieza a complicarse porque ya no escuchan a Mallory. Deberán confiar en aquella dulce pero astuta niña.

7. Desenlace:

Mallory no encuentra piso firme pero bajando descubre un hueco parecido a una tumba. Mallory abre una especie de ataúd y descubre una momia. Mallory grita y luego se calma. Cuando la niña se calma, el eco llega a los oídos de Donna y está grita más fuerte. Mallory quita las vendas a la momia y allí está su fiel amigo Zulu X-502. Está un poco cansado y tose como si estuviera enfermo. Mallory lo abraza y saca fuerzas de donde no tiene para subir al macizo robot. Mallory llega y todos celebran. Agnès se asoma por la ventana del cuarto científico toda empolvada y malgeniada. El pescador se percata de esto y con su caña de pescar la cuelga como a un cuadro

8. Respuesta a cuestión central: Si

4.6. ARGUMENTO QUINTO CAPÍTULO

Titulo: Mi amigo Zulu X-502 y yo

1. Universo:

Físico: El cuarto científico

Conceptual: Perseverancia.

2. Personajes:

Mallory (8): Dinámica, solidaria y tierna.

Zulu X-502: Lento, digno e inteligente,

Johnny (28 años de existencia): Vanidoso, coqueto y rebelde

Elizabeth la PC: Asquenta, maliciosa y poderosa.

Donna: Torpe, obediente y miedosa

Grace (16): Introversa, melancólica y apasionada

Horacio (75): Rígido, estricto, y moralista.

Jack (32): Relajado, ermitaño y aventurero.

Agnès (60): Malvada, fría e interesada.

Priscilla (40): Engreída, arribista, envidiosa, vanidosa.

Jairo (38): Inocente, manso y callado.

3. Título: El Cuarto científico de Zulu X-502

4. Premisa: Reutilizar materiales te ayuda a ti y al medio ambiente.

A. ARGUMENTO:

1. Planteamiento:

Mallory ha convocado una reunión familiar. Jairo y Priscilla están sentados en el sillón de la sala. Jairo está mascando chicle muy atento a lo que su hija quiere decir mientras Priscilla está cerrando un importante negocio a través de su celular. Mallory le pide a su madre que cuelgue el celular que necesita contarle algo muy grave. Priscilla accede a escucharla por un instante. La niña les comunica una mala noticia: ella está perdiendo la mayoría de logros en el colegio. Jairo deja de mascar chicle y se pone pálido. Priscilla

coge su celular y lo aprieta, y posteriormente sin dejar a nadie más hablar toma la palabra para reprender a Mallory. Sin más ni menos advierte a Mallory que eso es inadmisibile para una hija suya, que ella siempre ha sido la mejor y sus hijas también lo van a ser. Amenaza a Mallory con recuperar los logros perdidos o dar por perdidas sus vacaciones. No le pregunta a Mallory las razones y se marcha para continuar con su llamada. Jairo en cambio pide a Mallory que se siente junto a él. Priscilla se percata del comportamiento amable de Jairo y le obliga a regañar a la niña. El padre se hace el que la regaña pero en verdad le pide que le cuente las razones por las que está perdiendo los logros. Mallory le cuenta que ha perdido esos logros porque está a punto de presentar una obra de teatro y cada vez que el grupo va a ensayar la sacan de clase y ella olvida preguntar a sus amigas por las tareas. Mallory le cuenta que la única posibilidad de recuperar todos esos logros es presentando un proyecto. Ella planea hacer una maqueta de su propia casa y su padre se entusiasma con la idea. Lamentablemente él no puede quedarse a ayudarle porque sale de viaje esa misma noche, pero le compra todos los materiales para que la haga.

Es de noche y Mallory se encuentra en el cuarto científico terminando su maqueta para el colegio. Johnny Ipod está puliendo una de sus esquinas desgastadas y silva una de sus canciones favoritas. Elizabeth la PC está comiendo chocolates blancos que se derriten debido a la temperatura caliente de su cuerpo. Elizabeth se está volviendo una mezcla de oxido con chocolate. Zulu X-502 no está en el cuarto científico. Jack no esta en el cuadro, pero en su isla se vislumbra un hermoso día soleado. Donna en cambio está en el cuarto científico ayudándole a Mallory. Donna es muy fina y ágil con sus manos, y logra hacer diseños hermosos, sin embargo debe permanecer muy estática, es más, inerte. Mallory le pregunta el porqué de su extraña posición, Donna le hace saber que su cuerpo es muy torpe excepto sus manos y que si ella llegará a moverse más, arruinaría por completo la maqueta. Donna continúa encajando las partes más complejas y Mallory le pasa uno a uno los últimos detalles de la maqueta. Mallory agradece a Donna porque ya falta poco para terminar y, sin falta ella debe llevar la maqueta el día siguiente al colegio. Elizabeth limpia el reguero que dejan al hacer la maqueta mientras les cuenta en tono de chisme que el gato Orfeo esta fisgoneando y se la pasa últimamente merodeando por el cuarto lo cual se le hace sospechoso.

Detonante:

De repente se escuchan aplausos, tambores y una lengua desconocida para los personajes del cuarto científico. Todos se miran con incertidumbre, Johnny Ipod se aprieta su protección por si cae, Elizabeth la PC se embute el chocolate, Donna empieza a tiritar de miedo y, Mallory se pone en pie para mirar de donde proviene tal festejo. Cuando Mallory se va a acercarse a la ventana, un hombre rompe el vidrio del cuarto científico con una patada y tira unos platillos. Donna del susto se agacha y destroza la maqueta.

2. Cuestión central: ¿Podrá Mallory tener lista su maqueta para recuperar los logros que perdió en el colegio y así no perder sus vacaciones?

3. Primer Punto de giro:

Todos en el cuarto científico se agachan, pero las mujeres miran a Johnny con indignación pues es el único hombre que está en el cuarto científico que las puede proteger. Johnny al ver que lo están mirando se pone en pie y simula que está dispuesto a enfrentar a aquel hombre. El hombre empieza una lucha extraña contra nadie. Empiezan a aparecer muchos más como él aplaudiendo y cantando. Todos rodean a aquel hombre. Luego se turnan entre ellos para entrar en el medio del círculo, la lucha es más que eso, es una danza fluida y maravillosa. Zulu X-502 aparece, la música se acaba y les dice a sus amigos del cuarto científico que no aguantó las ganas de mostrarles la expresión cultural del capoeira. Si mahoma no va a la montaña, la montaña va a mahoma les hace saber. Zulu X-502 percibe las caras de angustia de todos. Sobre todo en la cara de Mallory, al parecer su sorpresa no fue bienvenida en el cuarto científico. Zulu X-502 devuelve a los personajes a Brasil, su país de origen. Zulu X-502 se acerca a Mallory, y ve en frente de ella la maqueta toda destrozada. Zulu X-502 le promete a Mallory ayudarle a tener lista la maqueta. Elizabeth la PC, más bien incrédula le advierte a todos que un

trabajo de una semana no se hace en una noche. Zulu X-502 entra en una tonta discusión con Elizabeth por su imprudente comentario. Cuando Mallory ve que la discusión no tiene fin los frena y les pide ayuda. Todos se dividen diferentes funciones. Donna dibuja, la Elizabeth la PC construye las piezas, Johnny pinta las partes. Zulu X-502 y Mallory ubican todos los segmentos en la nueva maqueta. Mientras construyen la maqueta todos hablan del capoeira y de Brasil. La maqueta empieza a coger forma y sucede lo peor. Los materiales se acaban. No hay mas temperas, ni cartón, ni ningún material para continuar haciendo la maqueta.

4. Segundo Punto de Giro:

A media noche están todos los objetos del cuarto científico guiados por Donna caminando en búsqueda de un lugar donde conseguir los materiales. Casi todas las tiendas, supermercados, papelerías y hasta droguerías están cerradas, y aquellos que se encuentran abiertos no tienen los materiales que Mallory necesita. El grupo está agotado y se sientan en un parque. Elizabeth la PC se queda dormida, mientras todos piensan en la manera de ayudar a Mallory. La niña se separa del grupo y se sienta en un andén. La niña patea un charco y le dice a Zulu X-502 que ya ve sus vacaciones por perdidas. Mallory empieza a imaginarse en un hotel maravilloso encerrada en una fría habitación mientras los niños juegan en la piscina calentándose a la luz del sol. Johnny se acerca a Zulu X-502 y le propone que devuelva el tiempo para cambiar las cosas. Zulu X-502 le explica que aunque él tiene el poder de devolver el tiempo, no puede cambiar nada que ocurra ahí. Si el pudiera hacer eso muchas cosas serían diferentes.

5. Clímax:

Un señor pasa cerca de Zulu X-502 con una bolsa de reciclaje y se le cae una tapa de una lata de gaseosa. Zulu X-502 tiene la idea que solucionará todo. Lentamente los reúne a todos y les propone con sigilo algo muy peligroso: Entrar al callejón de los gatos pardos mafiosos e italianos. Allí quieren coger materiales útiles de las basuras. Mallory tendrá un nuevo proyecto. Una maqueta con materiales reciclados. Elizabeth la PC se opone firmemente a entrar en las apestosas basuras, se gira y se dispone a irse. Johnny Ipod la detiene, y le ofrece un chocolate blanco a cambio. Ella acepta. Donna se va casi arrastrada por el suelo pues los gatos negros que hay en el callejón son extremadamente territoriales y agresivos. Los objetos del cuarto científico están detrás de Mallory quien entra sin problemas y sin miedo al callejón. Los gatos están en una interesante tertulia sobre las técnicas de lucha del grupo capoeira que apareció mágicamente en la noche. Los objetos aprovechan que los gatos están distraídos y se meten dentro de los grandes cestos de basura. Johnny encuentra una hermosa peinilla y la guarda, Por otra parte Elizabeth la PC queda inmersa en bolsas de desechos de comida y papel higiénico usado, lo cual la estremece del asco. Zulu en cambio entra en una cesta donde hay papel, cartón y muchos materiales útiles. Los gatos escuchan ruidos y se distribuyen por el callejón para cuidar su basura. Los gatos descubren los objetos del cuarto científico, a Mallory y al robot, y los empiezan a arañar y a lanzárseles encima causándoles mucho daño.

6. Desenlace:

Los objetos salen del callejón. Zulu X-502 no quiere irse con las manos vacías del lugar. Así que se queda y enfrenta a los gatos. Empieza a aparecer y desaparecer en una cesta y en otra. Donna le pregunta a Mallory el porqué Zulu X-502 enfrenta a los gatos y Mallory le recuerda que necesitan los materiales.. El robot entra en una cesta y sale con un espejo peculiar alumbrando la cara a todos los gatos. Cuando los gatos que se ven ahí salen disparados pues ven un gato gigante que los va a devorar. Ahora tienen una cantidad numerosa de materiales reciclables útiles para hacer la maqueta. Llegan al cuarto científico y muy enérgicos la terminan. Mallory lleva su maqueta al colegio, su

proyecto gana un premio por el concepto de materiales reciclados, ya que estos ayudan al medio ambiente. Mallory recupera sus logros y pasa unas vacaciones fantásticas.

7. Respuesta a cuestión central: Si

LIBRETO CAPITULO # 1

EL CUARTO CIENTIFICO DE ZULU X-502

Escena #1

EXTERIOR. PARQUE DEL VECINDARIO/DÍA

El día esta nublado. Vemos a Mallory vestida con blue jeans, franela blanca y una chaqueta de color roja que le queda floja. La niña se encuentra llorando desconsoladamente mientras sepultan a su perro. Su padre está vestido con un saco de lana con botones color amarillo pollito, chaqueta oscura larga encima y pantalones color marrón. Jairo se agacha y la abraza para consolarla. Mallory apoya su cabeza en el hombro de su padre. El abuelo con gorra de paño ingles, saco de lana azul y pantalón marrón arroja tierra encima del cajón de madera. Su hermana alejada recostada en un árbol escucha música de su *ipod*. El abuelo echa las ultimas palas con tierra. El abuelo y el padre de Mallory la miran con pesar al ver su sufrimiento, Comienza una leve llovizna. El padre de la niña abre un paraguas. El abuelo termina fatigado de echar tierra, descansa recostado en la pala, se quita la gorra de paño, se limpia el sudor y comenta que eso fue todo. Todos excepto la niña caminan rápidamente hacia el auto para refugiarse de la lluvia. Todos llaman insistentemente a Mallory pero ella sigue junto a la tumba mojándose. La niña se agacha y con su dedo índice escribe Pepón sobre la tierra. Comienza un aguacero, truenos y rayos. Se borran las letras. Mallory se levanta y camina hacia el carro.

Horacio:

(Cansado) Creo que eso es todo. Vámonos que el aguacero es inminente.

Jairo:

(Desde el carro) ¡Malloryyyyy!, ¡Malloryyyy!

Escena #2

INTERIOR. CASA DE MALLORY. HABITACIÓN DE MALLORY/ DÍA

Día nublado. Se ven gotas de agua en la ventana. Mallory se levanta asustada de su cama. Bruscamente abre la puerta de su habitación y corre por el corredor hasta la habitación de sus padres.

Escena #3

INTERIOR. CASA DE MALLORY. HABITACIÓN DE LOS PADRES/ DÍA

Mallory abre la puerta de la habitación a y sus padres ya no están.

Escena #4

INTERIOR. CASA DE MALLORY. COCINA/ DÍA

Grace está sentada comiendo en el comedor de la cocina y un plato de comida está servido en frente suyo.

Mallory:

(Gritando) Mamá... Papá... Mamá...

Nadie contesta. La niña llega a la cocina y ve el plato servido de comida en la mesa. Rechaza el plato mientras su hermana Grace come gustosamente y la observa.

Escena #5

INTERIOR. CASA DE MALLORY. HABITACIÓN MARLLORY/ DÍA

Mallory esta tendida en su cama. Las cortinas están cerradas y la puerta está a medio cerrar. Su padre toca la puerta y la abre.

Jairo:

(Con la pipa en la boca) Mallo, ¿has visto donde deje el picadillo de mi pipa?.

La mira y le pregunta algo pero ella lo ignora. Se pone una almohada encima de la cabeza. Le hace señas de que se vaya.

Escena #6

EXTERIOR. CASA DE MALLORY. PUERTA PRINCIPAL DE LA CASA/DÍA

Día soleado. Mallory esta sentada en la entrada de la puerta. Tiene sus manos en la quijada y mira hacia un punto fijo. Ensimismada. Pasan 3 niños en ciclas, otros 6 niños corriendo detrás de otro, se ven varios niños jugando con sus perros, y otros niños comiendo caramelos. Llegan dos niñas hasta la puerta de la casa con un lazo y con cara de burla.

Niña 1:

(Entusiasmada) ¿Quieres jugar con nosotras?

Mallory responde negativamente con su cabeza.

Niña 1:

Tú te lo pierdes.

Se voltea Creída

Niña 2:

Chao ¡ogra!

Escena # 7

INTERIOR. CASA DE MALLORY. HABITACIÓN MALLORY/ NOCHE

Mallory esta en pijama sentada en el piso recostada contra la cama. Ve detalladamente un objeto tallado en madera con el nombre Pepon. Su padre asoma la cabeza entre el marco de la puerta. Ella lo ve y el le hace una mueca chistosa. A Mallory no le causa gracia. Su Padre entra a la habitación con una bolsa de cartón grande de almacén de ropa. Su padre le entrega la bolsa. La niña la abre y saca de ella un disfraz de esquimal. Ve el disfraz y lo detalla emocionada. El semblante de la niña cambia y sonrío.

Jairo:

Mallo te traje un regalo. ¿Te gusta?

Mallory:

(Alegre) Me encanta Pá.

Jairo:

Vas a ser la esquimal más linda de Halloween

Mallory:

(Tierna) Te amo.

Jairo:

Mañana tu mamá y yo hemos pedido el día libre en el trabajo.

Mallory:

(Asombrada) ¿Mi mamá también?, ¿De verdad?

Jairo:

Sí... Y nos comeremos todos los dulces que consigas.

Jairo y Mallory ríen.

Mallory:

(Pícara) Pero seguro.

Jairo: Seguro Mallo, una promesa es una promesa.

Jairo levanta la mano en señal de promesa. Ambos se abrazan.

Escena Secuenciada # 8

INTERIOR. CASA DE MALLORY. HABITACIÓN MALLORY/ DIA

Mallory se despierta en la mañana y salta de su cama con un brinco porque ha llegado por fin el día de Halloween. Corre a la habitación de sus papás para verificar que ellos estén allí. Efectivamente los dos están dormidos plácidamente.

Escena # 9

INTERIOR. CASA DE MALLORY. SALA MALLORY/ DIA

Se ve al gato Orfeo en la ventana. Coqueteándole a unas gatas. A unas gatas que comen paleta. Él les pica el ojo y hace figuras como de escultura griega. Las mira de arriba abajo. Las llama con su cabeza, pero las gatas se ven creídas encima de una verja con sombrillas de sol y gafas como las de la película *Lolita*.

Escena Secuenciada # 10

INTERIOR. CASA DE MALLORY. HABITACIÓN MALLORY/ DIA

Vemos a Mallory con su disfraz ya puesto. Ella se termina de peinar. La niña modela en su habitación tímidamente como si estuviera en una pasarela y manda besos a un público imaginario. Se ríe de sí misma

Escena # 11

INTERIOR. PASARELA DEMODELAJE ALUCINACIÓN MALLORY/ DIA

Mallory modela mientras el público le toma fotografías. El recinto está lleno de personas que admiran su lindo disfraz. Le aplauden.

Público:

(Extasiados) Bullicio General.

Al finalizar su paso por la pasarela muchísimos periodistas con cámaras de televisión se lanzan encima de ella y ella se posesiona de un micrófono. Hace una dedicatoria a su mejor amigo.

Mallory:

(Conmovida) Gracias a todos por venirme a ver. Esto va a dedicado a mi único e inolvidable amigo Pepón, que está aquí presente. Le pica el ojo y señala la cámara como si estuviera señalando a Pepón.

Escena # 12

INTERIOR. CASA DE MALLORY. HABITACIÓN MALLORY. DIA

Mallory tiene el cepillo del pelo como micrófono. Se despide del público imaginario con la mano. Tira el cepillo a la cama y sale de su habitación.

Escena # 13

INTERIOR. CASA DE MALLORY. HABITACIÓN DE LOS PADRES. DIA

Mallory entra a la habitación y se sube a saltar en la cama aun viendo que sus padres están dormidos. Salta exaltada para despertarlos y mostrarles su disfraz. Jairo se despierta. Se recuesta contra el respaldo de su cama y se pone sus gafas.

Jairo:

(Asombrado) Te ves muy linda.

Al ver a su hija con el disfraz se levanta a buscar su cámara fotográfica Polaroid en el armario. Su madre se despierta, abraza a la niña y le besa en la frente. Jairo se dispone a tomarles una foto.

Jairo:

Miren a la cámara y sonrían.

Priscilla:

(Desafiante) No te atrevas a tomarme una foto así.

Priscilla se dirige al baño a maquillarse.

Jairo empieza a tomar fotos solo a Mallory quien posa para su padre, haciendo diferentes muecas y ademanes. Priscilla sale del baño maquillada con polvos y labial.

Priscilla:

(Falsa) ¡Lista!

Todos se toman fotos entre sí.

Escena # 14

INTERIOR. CASA DE MALLORY. COCINA. DIA

Está Mallory frente a la nevera sacando un helado de vainilla del congelador. Su abuelastra Agnès está sentada tomando té y galletitas. Mallory aprovecha para lucir su traje. Camina dando vueltas con las manos en la cintura.

Mallory:

¿Qué tal mi disfraz Agnès?

Agnès:

(Exagerada) No, no, no, no... Darling estás estupenda te ves encantadora.

Mallory se da vuelta y la abuelastra hace un gesto de desprecio.

Agnès:

(Engreída) ¡Uy no, que fatalidad ver a esta niñita!

Escena # 15

INTERIOR. CASA DE MALLORY. SALA. DIA

Mallory entra a la sala y pasa en frente de su abuelo intencionalmente repetidas veces, pero él está como adormecido y no se fija en su disfraz. La niña marcha con más fuerza para captar la atención de su abuelo.

Mallory:

¡Abuelo!, ¡abuelo!

Horacio se esfuerza por despertarse y prestar cuidado a su nieta pero la falta de energía no se lo permite.

Horacio:

(Desganado con una sonrisa en la boca, tose) Linda...como vas?

Mallory se va.

Escena # 16

EXTERIOR. CALLE. FRENTE A LA CASA. DIA

Al atardecer su hermana Grace se encuentra junto a sus amigos jugando cartas en el andén frente a su casa. Se ve a Mallory salir de la casa con una calabaza de plástico en la mano, pasa la calle, mientras Mallory cruza la calle Grace hace señas.

Grace:

(Burlona) ¿Qué tal la ridiculez de disfraz de mi hermana? Parece un pañal envuelto.

Amigo de Grace:

¡Que chimba de apunte!

Sus amigos se ríen. Mallory ve unos niños en la casa de enfrente

Niños:

(Cantando)

Triqui, triqui Halloween quiero dulces para mí...Y si no me das...

Mallory se hace con ellos para recibir los dulces. Una señora entrega unas colombinas y luego los niños salen dispersos. Mallory pide dulces en distintas casas de la cuadra y llena su calabaza sin musitar una sola palabra.

Escena # 17

EXTERIOR. CALLE. CERA DE BARRIO. DIA

Mallory llega a otra manzana del barrio donde ve unas niñas que están en círculo.

Niña 1:

¿Si supiste que París Milton cambió de color de pelo?

Niña 2:

¡Waw! Te quedan súper esas pestañas postizas con tu disfraz.

Niña Líder las hace callar cuando Mallory se acerca y hace un ademán con su mano y se pone en posición corporal retadora.

Mallory:

Hola ¿Cuántos dulces han recogido?

Niña Líder:

Oye que infantil eres.

Niña 2:

Uich, Uich... Con ese disfraz pareces una bola de pelo ambulante.

Niña 3:

(Dirigiéndose a la niña 2) Si. La disfrazó la abuelita.

Niña Líder:

Está niña no sabe nada de moda. Seguro quiere llegar a la casa a que su papi y su mami le cuenten los dulces.

Mallory:

No se y no me importa.

Niña 2:

Pobrecita, que pesar.

Mallory:

Y sí. Voy a ir a contar los dulces con mis papás.

Niña Líder:

(Engreída) Vámonos.

Mallory no se sale del grupo, cuando se gira; un carro pasa y embarra el disfraz de esquimal. Las niñas se ríen. Mallory se baja la capota de su disfraz que está embarrado y mojado y lo empieza a limpiar. Luego mira que sus dulces no se hayan estropeado. Mallory toma rumbo hacia su casa, llega a una esquina y al voltear encuentra una gitana sentada frente a una mesa que tiene una bola de cristal mágica. La gitana la mira y la llama con señas. Mallory curiosa se acerca, y la gitana toma la bola del cristal.

Gitana:

(Prediciendo) Hay alguien muy perverso que te quiere hacer daño, que ha hechizado a tu familia. Un momento, espera.... Además veo que tendrás que pasar una noche espeluznante.

Mallory:

(Pensativa) ¿Hechizada?

Gitana:

(Alentando) Una persona te ha hechizado a tu familia pero un personaje inesperable vendrá a salvarte. Veo lata mucha lata.

La gitana desaparece. Mallory pensativa va a su casa.

Escena # 18

INTERIOR. CASA DE MALLORY. SALA. NOCHE

Mallory entra a su casa.

Mallory:

Hola. Ya llegue...

Mallory se sorprende pues ve que las predicciones de la gitana son ciertas ya que cada miembro de su familia está inmerso en un cubo de hielo. Su madre habla por teléfono, su padre fuma pipa junto a la ventana, su abuelo está en el sillón con una revista económica y Grace está en la escalera en dirección a la sala. Todos suspendidos en diferentes cubos de hielo.

Mallory:

No, no, no

Mallory tira la capota al piso

Mallory:

No puede ser que me suceda esto justo hoy.

Escena # 19

INTERIOR. CASA DE MALLORY. SALA. NOCHE

Mallory los mira, los toca y golpea los cubos de hielo con insistencia. Se coge la cabeza angustiada y sale a la cocina por un picahielos. Le trata de quitar el hielo a su padre de encima pero apenas salen unas escarchas de hielo. Mallory se queda pensativa y recuerda.

Escena # 20

INTERIOR. CASA DE MALLORY. BAÑO. DIA

(Flashback) Horacio está arreglando la tubería del baño y tiene su caja de herramientas junto a él. Usa herramientas muy grandes y pesadas.

Escena # 21

INTERIOR. CASA DE MALLORY. CUARTO CIENTIFICO. DIA

Mallory sube al cuarto científico rápidamente y busca la caja de herramientas de su abuelo. La abre y escucha ruidos que la extrañan, voces anormales y luces que tiritan. Mira para todos lados. La PC está encendida, escucha un sonido robótico escalofriante. Mallory gira su cabeza y ve unos ojos tras unas cajas. Mallory se echa para atrás y se acerca a la puerta lentamente recostada contra la pared, mientras suplica que la dejen en paz. Cuando va a salir del cuarto la niña se detiene al oír la voz de un robot. Intrigada la niña se acerca a las cajas y ve las luces intermitentes y la cabeza de lata cuadrada que sobresale entre las cajas. Mallory se detiene, gira su cabeza y ve unos ojos tras unas cajas.

Jhonny:

Es ella, es ella. ¡ silencio!

Donna:

Si, claro. ¿Probándome no?

Jhonny:

(Reiterativo) que es ella Es ella.

Zulu X-502:

(Voz) sonido robótico

Mallory gira su cabeza y ve unos ojos tras unas cajas. Se echa para atrás y se acerca a la puerta lentamente recostada contra la pared.

Mallory:

(Asustada) Déjenme en paz.... Se los suplico.

Ya está a punto de salir del cuarto cuando se detiene al oír la inconfundible voz lenta de un robot viejo. Mueve su cabeza estrepitosamente, cambia de luces todo el tiempo y enciende el monitor que tiene en su barriga.

Zulu X-502:

Soy Zulu X-502.... Creado en el siglo XX

La niña se acerca a la caja un poco temerosa, y ve el brillo de una luz que sobresale entre las cajas. (Flashback) Mallory se detiene y recuerda cuando su abuelo llevó y tiró un robot al cuarto científico.

Escena # 25

INTERIOR. CASA DE MALLORY. CUARTO CIENTIFICO. NOCHE

Un Robot detrás de las cajas se asoma completamente de modo que Mallory descubre que en efecto es el robot construido por su abuelo, Zulu X-502 pero con vida propia. Mallory pega un grito horripilante. En ese preciso momento Donna la consola de videojuegos cobra vida y con una mano le tapa la boca a Mallory. Mallory entonces grita más. La consola se asusta peor y grita al tiempo que tapa con una mano la boca de Mallory y con la otra mano su propia boca. Por encima de los gritos se oye una voz delicada de una mujer que pide compostura. Mallory gira sus ojos en búsqueda de la mujer y descubre que quién habla es la vieja la vieja PC (Elizabeth) de su abuelo. En ese momento Mallory incrementa aun más su grito junto a Donna. No se sabe quién grita más si la consola o la niña.

Mallory:

(Asustada) ¡Ahhhhhhhhhh!

Donna le tapa la boca y Mallory grita más fuerte. Donna se asusta y grita al mismo tiempo que tapa con una mano la boca de Mallory, y con la otra su propia boca.

Mallory:

¡hhhhhhh!

Donna:

(Asustada)¡Ahhhhhhh!

Elizabeth la PC:

(Indignada) Por favor un poco de compostura.

Donna la consola y Mallory incrementan su grito.

Mallory:

¡Hhhhhhhh!

Lámpara:

(Asustada)¡Ahhhhhhh!

De pronto se escucha la voz de un hombre cantando una canción de rock, al parecer una voz proveniente de un radio. La hermosa voz se desafina y Mallory descubre que la voz proviene del Ipod que le regalo Grace. Jhonny Ipod canta la canción Johnny B. Good de Chuck Berry que el padre de Mallory le canta a ella desde que nació, esto la tranquiliza.

Johnny Ipod:

Canta la canción Johnny be good (de Chuck Berry)

X-502 aprovecha para acercarse y la abraza. El robot le comenta la razón por la cual cobró vida. Mallory les cuenta a sus nuevos amigos del cuarto científico y al robot Zulu X-502 la terrible situación de que toda su familia se encuentra congelada. El robot y los demás del cuarto científico se disponen a ayudarla inmediatamente. X-502 le sugiere a Mallory subir la temperatura al calefactor de la casa, de modo que el hielo se derrita y puedan descongelar a todos los miembros de su familia.

Mallory ve extrañada y con sombro que el robot construido por su abuelo le está hablando.(gesto del robot que no sabe cómo presentarse, que hacer)

Zulu X-502:

He regresado a protegerte y ayudarte con algo que sé que necesitas. ¿Cómo está tu abuelo Horacio?

Mallory:

(Angustiada) Toda mi familia esta congelada

Zulu X-502:

Tengo una idea. Tendremos que subir la temperatura del calentador al máximo y así derretiremos el hielo.

Mallory:

(Emocionada) ¡Excelente!

Escena # 26

INTERIOR. CASA DE MALLORY. COCINA. NOCHE

Mallory y Zulu X-502 se dirigen al calefactor. Le suben toda su capacidad al máximo.

Escena # 27

INTERIOR. CASA DE MALLORY. SALA. NOCHE

Mallory y Zulu X-502 se sientan en frente de los cubos a la espera de que su plan funcione. Las plantas de la sala se empiezan a marchitar, el agua de la pecera empieza a hervir, la pintura de las paredes se empieza a soltar, al gato Orfeo se le empiezan a ver parches calvos en el cuerpo del pelo que se la ha caído. Ellos sudan excesivamente. Si bien todo en la casa empieza a derretirse y a lucir como un baño turco, los cubos de hielo donde se encuentran los familiares de Mallory siguen intactos y no se ve una señal de que vayan a derretirse.

Zulu X-502 :

Esto no va a funcionar.

Escena # 28

INTERIOR. CASA DE MALLORY. CUARTO CIENTIFICO. NOCHE

Los objetos en el cuarto científico empiezan a sudar a cántaros. Se quejan por el calor.

Johnny:

(Sudando) Que clima tan caluroso y falta mucho tiempo para que sea verano.

(Elizabeth):

Eso es calentamiento global

Donna:

(Intrigada) ¿Que quiere decir eso?

Elizabeth:

Eso quiere decir que ya nos estamos tostando.

Escena # 29

INTERIOR. CASA DE MALLORY. SALA. NOCHE

El robot al ver que los cubos de hielo no se derriten coge de la mano a Mallory y le pide que cierre los ojos. Mallory no entiende para qué, pero aún así accede a cerrar los ojos. De repente una mezcla de colores los lleva a un lugar muy distinto.

Zulu X-502:

(Decidido) Mallory cierra los ojos y tómate la mano. Tenemos 5 minutos, rápido, dale, vamos el tiempo que tenemos para estar en un lugar que no es nuestro presente

Mallory:

¿Pero para que Zulu X-502?

Zulu X-502:

Ya verás. Ponle atención a mi reloj, el cronometra el tiempo máximo que podemos estar en ese lugar, de no alcanzar, nos devuelve inmediatamente al lugar donde partimos. ¡Apresúrate! confía, dame tu mano y concéntrate en el monitor que tengo en la barriga

Mallory cierra los ojos. Ella se introduce en el monitor que tiene Zulu en el estomago. Una mezcla de luces los lleva a un lugar muy distinto.

Escena # 30

EXTERIOR. ALASKA. DÍA

Aparecen en una planicie llena de nieve junto a un piso congelado de color azul celeste. El viento golpea fuertemente en dirección contraria hacia donde ellos caminan y un vendaval helado les hace temblar los huesos. Mientras caminan Zulu X-502 con dificultad por el ruido natural y clima salvaje del lugar le comenta a Mallory no solo sobre sus poderes, sino también conocimientos relacionados del lugar en el que se encuentran.

Zulu X-502:

(Incomodo) Mallory esto es lo quería mostrarte. Tengo superpoderes y puedo ir de un lugar a otro en un segundo

Mallory:

(Asombrada) Hace mucho frío. ¿Donde estamos?

Zulu X-502.

Estamos en Alaska. En el ártico. Lugar de los esquimales. Son personas que viven aquí hace cientos de años y nos van a ayudar a descongelar a tu familia Viven con focas y osos polares

Escena # 31

INTERIOR/ CASA DE MALLORY. CUARTO CIENTIFICO/ NOCHE

Al olvidar cambiar la temperatura de la calefacción a su estado normal vemos sufrir a los objetos animados del cuarto científico por el excesivo calor. Una nube de vapor cubre todo el lugar. Se escuchan las voces entrecortadas de auxilio de Johnny Ipod , Donna la consola, y Elizabeth la PC. Vemos a Johnny que tiene el pelo aplastado y el bucle del mechón de pelo caído, la PC se limpia el oxido derretido, Donna se limpia el sudor negro de sus piernas.

Jhonny:

Auxilio, mi pelo. Este lugar es el infierno

Donna:

Una vez estuve en Egipto y era más fresco.

Elizabeth:

Que nos importa. Mira como se me ha derretido el oxido. Estoy hecha un desastre.

Escena # 32

EXTERIOR. ALASKA. DÍA

Se ve a Zulu X-502 y a Mallory caminar por una pendiente en bajada. Mallory no siente los pies ni las manos, ya no puede caminar, el pelo se le congela por su parte Zulu X-502 abriga a Mallory con su chaqueta y de repente vislumbran un iglú a lo lejos. Ambos se sienten ahogados hasta el punto que no pueden caminar. Ninguno de los dos controla sus movimientos por el descomunal frío. El sol los encandelilla y se ve más grande de lo normal. Cuando se sienten cada vez más cansados y están más cerca del iglú, el frío de ese lugar y su baja temperatura hacen a Mallory y a Zulu X-502 temblar. Ambos se sienten ahogados hasta el punto que no pueden caminar. Zulu solo tartamudea

Mallory:

Zulu X-502 estoy helada. Nos siento mis pies ni mis manos.

Zulu X-502:

Mallory toma mis guantes. Creo que veo un iglú.

Mallory:

(Temblando) ¿Que es un Iglú?

Zulu X-502:

(Pensativo) Un iglú es una casa pero de hielo.

Un oso polar aparece de repente y ruga delante de ellos amenazándolos. Es un oso blanco como la nieve, de tres metros de altura, con una boca de dientes enormes y filudos, y una cara hambrienta. Zulu X-502 y Mallory miran al oso, se miran el uno al otro y luego caen en un grito de pánico.

Zulu X-502:

(Asustado) ¡ahhhhhh!

Mallory:

(Asustada) ¡ahhhhhhhh!

Esto remueve las nieves perpetuas y se produce una avalancha que viene hacia ellos. Un esquimal vestido con un abrigo grueso de piel de foca color café, muy intrépido, de piel seca y quemada, y ojo rasgado, oye los gritos y ve venir la avalancha. Deja de cazar en el hueco que tiene abierto en el hielo para socorrer a quiénes gritan. El esquimal rescata de las profundidades de la nieve a Mallory y a Zulu X-502 y los lleva a su iglú.

Ambos se sienten ahogados hasta el punto que no pueden caminar. Ninguno de los dos controla sus movimientos por el descomunal frío. El sol los encandelilla y se ve más grande de lo normal. Cuando se sienten cada vez más cansados y están más cerca del iglú. Un oso polar aparece de repente y ruge delante de ellos amenazándolos. Zulu X-502 y Mallory miran al oso, se miran el uno al otro y luego caen en un grito de pánico

Zulu X-502:

(Asustado) ¡ahhhhhhhh!

Mallory:

(Asustada) ¡ahhhhhhhh!

Escena # 33

INTERIOR/ IGLÚ/DÍA

El esquimal les ofrece ropa adecuada, chocolate y los invita a sentarse cerca del fuego. El reloj de Zulu X-502 comienza a sonar tic, tac, tic, tac en señal de que queda poco tiempo para regresar nuevamente. Zulu X-502 en breves palabras con el idioma *inuit*, le pide ayuda al esquimal y a su familia con relación al problema que tienen. El reloj suena cada vez más rápido y el esquimal le da la solución. El hombre le hace entrega de un arpón de hueso de ballena. Mientras el niño pequeño esquimal le entrega un collar a Mallory.

Zulu X-502:

(Lengua inuit) wsskxmwwqkmsx

Esquimal:

(Lengua inuit) sahdjgdfhdfhdf

El reloj suena cada vez más rápido. El hombre le entrega el arpón

Esquimal:

(Lengua inuit) sahdjgdfhdfhdf

Zulu X-502:

(Lengua inuit agradecimiento por el arpón de hueso de ballena) wsskxmwwqkmsx

Se le acaba a Zulu X-502 el tiempo de su aparato de estar en Alaska. Desaparecen.

Escena # 34

INTERIOR/ CASA DE MALLORY. CUARTO CIENTIFICO/ NOCHE

Vemos a Donna desmayada con las piernas desparramadas sobre el suelo, el Ipod Johnny se arrastra con las uñas y mucha dificultad por el suelo para llegar a la ventana, Elizabeth la PC está colgada a un ventilador de madera que hay en el techo con la lengua afuera. Cuando Johnny desiste de vivir, Zulu X-502 y Mallory aparecen en el cuarto científico contentos, riendo, por su aventura en Alaska. Al ver a los objetos del cuarto científico al borde de la muerte, Mallory y Zulu X-502 se miran el uno al otro confidencialmente, se ponen las manos en la cabeza y ambos recuerdan que el calentador sigue puesto en la máxima temperatura.

Johnny:

(Resignado) Adiós mundo cruel.

Mallory: ¡El calentador!

Zulu X-502: ¡El calentador!

Mallory sale corriendo con prisa del cuarto científico a apagar el calentador. Zulu X-502 se queda en el cuarto científico y llama a gritos al pescador Jack el personaje del cuadro para que refresque el cuarto científico con baldes de agua fría

Zulu X-502:

(Nervioso);Jaaaack.... Jaaaaaack..... ayúdame, estamos hirviendo!

Luego que todos los personajes completamente empapados por los baldados de agua, se ven satisfechos y descansados. Mallory entra al cuarto científico nuevamente ve a todos mojados, de pronto Jack tira otro balde de agua y le cae justo a ella. Todos en el cuarto científico se ríen y ella con cara de sorpresa mira hacia el cuadro y ve que un hombre dentro del cuadro es quién lanza los baldados de agua. Todos en el cuarto científico ríen. Zulu X-502 agarra de una mano a Mallory y de la otra mano el arpón.

Mallory sale corriendo del cuarto científico con prisa a apagar el calefactor. Zulu X-502 se queda en el cuarto científico y llama a gritos al pescador Jack, el personaje del cuadro para que refresque el cuarto científico con baldes de agua fría. Luego que todos los personajes están completamente empapados por los baldados de agua, se ven satisfechos y descansados. Mallory entra al cuarto científico nuevamente, ve a todos mojados, de pronto Jack tira otro balde de agua y le cae justo a ella. Todos en el cuarto científico se ríen y ella con cara de sorpresa mira hacia el cuadro y ve que un hombre dentro del cuadro es quién lanza los baldados de agua. Zulu X-502 agarra de una mano a Mallory y de la otra mano el arpón.

Mallory:

(A Jack) ¡Hola!

Se van Zulu X-502 y Mallory.

Escena # 35

INTERIOR/ CASA DE MALLORY. SALA/ NOCHE

Zulu X-502 con el arpón de hueso de ballena mide la fuerza de este golpeándolo contra una pared. A la pared se le hace una grieta vertical. Zulu X-502 con más confianza golpea en las cuatro extremidades al abuelo y luego en el lugar justo donde se encuentra el corazón como le explico el esquimal. Poco a poco los cubos de hielo se empiezan a quebrar. Zulu X-502 se desaparece al notar que el procedimiento va a surgir efecto para romper el hechizo. Los familiares de Mallory vuelven a la vida continuando con sus acciones como si nada hubiese pasado. Mallory se acerca a cada uno y les regala un abrazo espontáneo, todos se conmueven hasta su hermana Grace. Aunque a Grace se le hace particular que su hermana la abraze sin ningún motivo aparente para ella.

Agnès, la novia del abuelo vestida de beige, entra con un sombrero victoriano y con un bolso Louis Vuitton muy sobrio a la sala. Ella está alegre y se decepciona con lo que ve. Todos la saludan amablemente y ella pregunta por Mallory con la excusa de saber como le fue con su disfraz. Grace le hace saber que al parecer la niña tuvo un gran día pues está muy molesta. Agnès pide permiso para subir. Empieza a gritar el nombre de la niña para saber donde esta desde las escaleras.

Agnés:

(Decepcionada) ¡Hola, hola!

Jairo:

Hola Agnés

Horacio:

Hola amor.

Priscilla:

Hola querida. Ese vestido esta de ataque.

Grace:

Hola Agnès.

Agnès:

(Curiosa) ¿Y Mallory?

Grace:

Al parecer su halloween fue estupendo. Esta muy melosita. Debe estar en su cuarto contando sus dulces.

Agnès:

Permiso

Sube las escaleras elegantemente

Agnès: ¿Mallory.... Querida... ¿donde estaaass?

Escena # 36

INTERIOR/ CASA DE MALLORY. SALA/ NOCHE

Por intuición llega hasta el cuarto científico. Entra con mirada sospechosa, ve a Mallory y le pregunta sarcásticamente sobre su día. La niña no le da mayores explicaciones y Agnès la empuja a salir del sitio aludiendo que ese cuarto científico es polvoriento y feo.

Agnès:

¿Cómo te fue en tu Halloween dulce primor? ¿Apuesto a que contaste muchos dulces con tus padres?

Mallory:

Me fue muy bien Agnès. Recogí muchos dulces. Hubieras llegado antes.

Agnès: Este cuarto científico es una vergüenza. Mira que polvo. Nos pueden matar las bacterias aquí mismo. Vamos...salgamos de acá

Cuando las dos están a punto de salir, Elizabeth La PC estornuda, y se mueve un frasco con monedas antiguas, esto hace que Agnès se gire de nuevo.

Elizabeth:

(Estornuda)

Ella cierra la puerta del cuarto científico y empieza a buscar debajo de las cajas y entre los objetos.

Escena # 37

INTERIOR/ CASA DE MALLORY. PASILLO/ NOCHE

Mallory se queda fuera del cuarto científico caminando en el largo pasillo de un lado a otro en espera de que Agnès no descubra nada.

Escena # 38

INTERIOR/ CASA DE MALLORY. CUARTO CIENTIFICO/ NOCHE

Agnès en voz baja susurra huele fusible quemado. Zulu X-502 desde una esquina aparece y le hace saber que ese olor se lo va a tener que aguantar hasta el momento en que ella se vaya de la casa y deje a la niña tranquila. A Agnès se le desfigura el rostro, se ríe y le deja claro a Zulu X-502 que junto a un robot de supermercado o sin él, Mallory será propiedad de ella.

Agnès:

(Retadora) huele a fusible quemado, que baratija, Que desagrado.

Zulu X-502:

Pues me tendrá que aguantar hasta que se vaya de esta casa y deje a Mallory tranquila.

Agnès:

(Carcajada de risa, se le desfigura el rostro) Mira maquina de supermercado, plancha con ojos, contigo o sin ti Mallory será mía, será mi imagen redoblada

La mujer tumba a Donna intencionalmente al salir.

Escena # 39

INTERIOR/ CASA DE MALLORY. PASILLO / NOCHE

Mallory ve salir a Agnès y entra de nuevo al cuarto científico sin entender porque su abuelastra salió enojada.

Escena # 40

INTERIOR/ CASA DE MALLORY. CUARTO CIENTIFICO / NOCHE

Cuando entra ve a todos los objetos rodeando a Donna la consola pues está muy maltratada. Mallory pregunta por qué Donna esta así. La PC le explica que Donna siempre es así de torpe, y se calló sin querer. La consola se repone, y todos los objetos involucran a Mallory en una celebración pues ahora ella es parte de una nueva familia, amiga de la divertida y fantástica familia del cuarto científico, con quién vivirá aventuras maravillosas y aprenderá cosas nuevas. Donna hace una pregunta fuera de lugar. Todos se ríen.

Donna:

(Acomodándose) Me pegue durísimo en la cabeza.

Mallory:

¿Que le pasó a Donna?

Elizabeth:

(Segura) Esa Donna desde que la conozco tiene la torpeza de un buey.

Donna::

(Despistada) Si vieron a Jack. Este año me caso, me caso.

(Risas)

Risas

Música tocada por Johnny la guitarra.

FIN

CONCLUSIONES

Tal como se narra a lo largo del proyecto de serie de televisión, se busca rescatar los elementos valiosos en la formación de valores en los niños, teniendo como eje el uso de las tecnologías y su relación con la fantasía. Esta serie se desarrolla en los personajes los diferentes valores y antivalores como la solidaridad, ternura, inteligencia, dignidad, vanidad, rebeldía, obediencia, la moral, la pasión, frialdad, envidia, y la frialdad.

Asimismo establece el tipo de relaciones que se viven de acuerdo a las formas de conducta de las personas como la torpeza, repulsión, miedo, mansedumbre, inocencia, y lentitud entre otros.

Este juego de valores y conductas se encuentran de forma permanente como una relación de conflictos en donde los personajes toman conductas conforme a su forma de ser. La estructura de la serie está dividida en argumentos, los cuales cada uno tiene una estructura definida para el recorrido de cada uno de los argumentos: Planteamiento de la situación problemática, Detonante (Conflicto), primer punto de giro (agudización del conflicto), segundo punto de giro (mayor conflicto), Clímax, desenlace (triunfo por la acción del personaje principal).

Con esta propuesta se busca dar respuesta a cómo se pueden aprovechar los medios tecnológicos, y cómo estos llegan para ayudar a resolver los conflictos y no para convertirse en problema. La figura de Zulu X-502 en íntima relación con Mallory permite crear un ambiente sano sobre la relación que puede existir entre las TIC y el desarrollo integral de los niños.

BIBLIOGRAFÍA

CENTRO NACIONAL DE PRODUCTIVIDAD COLOMBIA (CNP). Las TIC's impulsan la competitividad de las Mipymes. (3, agosto, 2009). www.cnp.org.co

COLOMBIA. CANAL CARACOL T.V. La receta de Aurelio. (14, noviembre, 2010). <http://www.caracol.com/producciones/infantil/club10/video-197135-la-receta-de-aurelio>

COLOMBIA. COMISIÓN NACIONAL DE TELEVISIÓN CNTV. Acuerdo 3 (7, mayo, 2003). Por medio del cual se reglamenta la radiodifusión de contenidos en el servicio público de televisión abierta. Bogotá D. C. Diario Oficial N° 47.702. p. 1-27.

EDUCANDO. Influencia de los medios de comunicación en niños/as. República Dominicana. <http://www.educando.edu.do/Portal.Base/Web/VerContenido.aspx?ID=108285>

EL COLOMBIANO. Programación de televisión para este domingo 30 de agosto

ESPAÑA. MINISTERIO DE EDUCACIÓN Y CIENCIA. http://ares.cnice.mec.es/informes/03/documentos/part02_cap03_42.htm

GAMERZLOVE. Niño muere tras imitar a Gaara de Naruto. <http://www.gamerzlove.com/f9/nino-muere-tras-imitar-gaara-naruto-115173/>

JENKINS, Henry. Convergence Culture, la cultura de la convergencia de los medios de comunicación. Barcelona, España. Editorial Paidós. 2008 para las ediciones en castellano. Traducción Pablo Hermida.

LÓPEZ DE LA ROCHE, Marítza. ¿Aprenden las audiencias infantiles con los medios?. Dossier. Universidad de la Rioja

MUÑOZ GARCÍA, F. Niños, adolescentes y medios de comunicación. Sociedad Vasco – Navarra de Pediatría Euskal Herriko Pediatri Elkarte. <http://www.svnp.es/Documen/comunica.htm>

SELINGER, Valeria. Escribir un guión de cine o televisión. Barcelana, Ediciones El Andén. 2008

SILVERSTONE, Roger. Televisión y vida cotidiana. Buenos Aires, Amorrortu editores. 1994..

YOU TUBE, RCN. El parque de Bichos – Premier Pombo Musical.
<http://www.youtube.com/watch?v=gm79kBu-an0&feature=related>

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y LA COMUNICACIÓN.
http://es.wikipedia.org/wiki/Tecnolog%C3%ADas_de_la_informaci%C3%B3n_y_la_comunicaci%C3%B3n