

5
2e.j.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

**ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
ACATLAN**

**HABLAME DE TU TIERRA
PROPUESTA TELEVISIVA INFANTIL**

TESIS PROFESIONAL

MARIA DE LOURDES CORTES ESPARZA

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**





Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

INDICE

INTRODUCCION

1. Historia y Literatura	
1.1 Los Mayas de Las Tierras Bajas.....	1
1.2 Literatura Maya.....	8
1.3 Formación de la leyenda.....	12
Citas.....	17
2. Animación por la T.V. Mexicana	
2.1 Algunas Reflexiones.....	18
2.2 Programación.....	27
Dibujos, Muñecos y objetos Animados.	
2.3 El Cine y sus Géneros.....	40
2.4 Háblame de tu Tierra.....	47
— Proyecto —	
Citas.....	50
3. Vinculación de la Animación con la Leyenda	
"El Enano Adivino de Uxmal"	
3.1 Esquema Literario.....	52
3.2 Esquema Televisivo.....	58
3.3 Argumento y Guión.....	66
Háblame de tu Tierra	
"El Enano Adivino de Uxmal"	
3.4 Story Board.....	115
Algunas Imágenes en Color.....	156
Conclusiones.....	158
Fuentes Documentales.....	160
Anexo	



INTRODUCCION

Entre los diversos medios masivos de comunicación, de acuerdo con el Diccionario Básico de Comunicación: "diversas formas industrializadas de producir información y entretenimiento", la televisión destaca como el medio de mayor atracción al que se encuentra expuesto el público infantil. Además de considerar que los niños ven más televisión que los adultos, debido al inmediato contacto que tienen con ella desde el principio de su vida consciente; época de formación física, desarrollo mental, creación de hábitos y actitudes.

Sin embargo, el contenido de dibujos animados de la barra infantil en los diversos canales televisivos, no plantean problemáticas que motiven las inquietudes, provoquen reflexión y búsqueda que les permita adquirir autonomía a los pequeños telespectadores. En cambio exhiben programas con esquemas mentales determinados, los que no sólo carecen de valores estéticos, sino que responden a modelos culturales ajenos a su entorno. La televisión infantil mexicana se encuentra integrada por un exceso de series extranjeras, en donde a través de sus contenidos se difunden una serie de valores, concepciones del mundo, modelos de logro y comportamientos que muchas veces contradicen y devalúan los de nuestra cultura.

En un afán por respetar al niño y establecer una comunicación novedosa, como sujeto capaz de reflexionar, crear y criticar al mismo tiempo que se divierte. Además porque los pequeños telespectadores adquieran nuevos conocimientos, desarrollen y afiancen sobre todo los valores de antiguas tradiciones y costumbres de nuestro país, surge la idea del proyecto para televisión infantil: **HABLAME DE TU TIERRA.**

México es un país muy grande, rico y variado; tanto a nivel geográfico como a nivel histórico, social, económico y cultural. Para los niños mexicanos es importante el poder ubicarse en cuanto a tiempo-espacio. En este sentido, el conocimiento de las diversas regiones del país, sus características geográficas, históricas y culturales a través de leyendas indígenas mexicanas, de la época prehispánica, empleando la técnica cinematográfica de la animación; contribuirá de manera especial a la difusión y el reforzamiento de nuestra cultura y a la ubicación del niño en el mundo.

Este trabajo dividido en tres grandes capítulos presenta la propuesta de un programa de televisión con objetos animados que propician la defensa y la difusión de la leyenda indígena mexicana de la época prehispánica.

Cabe señalar que en primer capítulo, dedicado al Marco Conceptual se da información acerca de las costumbres, creencias religiosas, historia, ubicación geográfica y literatura maya de las tierras bajas de Yucatán. A la vez se esboza el lugar que ocupan las leyendas en la vida general, y sus relaciones con otras actividades sociales así como su valor documental, geográfico histórico y psicológico. Establece la formación, transmisión y modificaciones que sufre la leyenda. Plantea la importancia del elemento individual y el colectivo.

El segundo capítulo dedicado al Marco Teórico ofrece una panorámica básica del cine de animación, establecida en ideas generales contenidos en un breve examen de la programación infantil televisiva. Implica su historia y aborda información elemental sobre la técnica. Pretende expresar lo básico con brevedad y claridad, pero sin sacrificar el rigor en ningún momento.

Y finalmente, el tercer capítulo que incluye la metodología cinematográfica utilizada en la elaboración del argumento El Enano Adivino de Uxmal, integrado por esquema literario; donde se realiza análisis literario, usando la morfología de Propp con objeto de mostrar las constantes de los valores y sus funciones que prevalecen en la leyenda seleccionada. Esquema televisivo se considera importante incluirlo dentro de las fases cinematográficas, a razón de que será el medio de difusión. La creación de personajes estuvo a cargo de un diseñador gráfico, así como los cuadros del storyboard. Se seleccionó un método mixto - televisivo-cinematográfico², adecuado para elaborar el Argumento - Guión, a través del cual se permitiera indicar y ubicar con mayor precisión los escenarios, la continuidad, los personajes, las tomas y los diálogos, apoyados por el storyboard, que contiene imágenes de los recuadros, tomas y movimientos de cámara, así como la musicalización y los efectos ambientales.

Conforman este proyecto:

- 1.- Una serie de programas infantiles en donde se abordarán temas sobre las diversas culturas del país, sus características geográficas, históricas y culturales a través de leyendas indígenas mexicanas de la época prehispánica.
- 2.- Se utilizará como técnica cinematográfica los objetos animados, quienes permiten la aproximación a la realidad con mayor libertad³ porque dentro de la animación uno puede mover lo que quiera, como lo quiera dentro de una mayor elaboración estética⁴. Gabriel Blanco, Cine de Animación, Ed. Zaragoza.

- 3.- La leyenda seleccionada para la recreación del programa piloto es El Enano Adivino de Uxmal, de la investigadora Carmen Cook, elección de la cual se darán todos los detalles en su momento.
- 4.- La realización de argumento-guion y storyboard, así como la inclusión de algunas imágenes en color del storyboard.
- 5.- La creación y realización de personajes y escenarios.

Este trabajo estuvo enriquecido por el Taller Creación y Recreación de la Literatura Indígena Maya, conformado por alumnos de segundo semestre del Colegio de Ciencias y Humanidades Naucalpan. En el que los muchachos indagaron sobre el rico pasado cultural del pueblo maya, permitiéndoles apreciar con detenimiento las manifestaciones artísticas. Para después introducirlos a la creación y recreación literaria. Momento en que se analizó la leyenda El Enano Adivino de Uxmal, de Carmen Cook, así como la adaptación para televisión que realice, de la cual se seleccionaron algunos pasajes para ser representados por los alumnos en el Tercer Ciclo de Comunicación realizado en el mes de agosto de 1990. Penetraron, además, al mundo televisivo formando parte de los elementos de producción como; escenógrafos, musicalizadores, diseñadores de vestuario, decoradores y realizadores de muñecos, encauzados al programa piloto Háblame de tu tierra.

En un principio se había pensado hacer la producción del programa piloto El Enano Adivino de Uxmal, sin embargo al no contar con los suficientes recursos económicos, para llevar a cabo dicho filme cinematográfico de animación, se efectuó un extracto de escenas seleccionadas del programa; sin animarlas, realizadas en video 8, editadas y formateadas en VHS, con objeto de presentar los escenarios y personajes realizados para el mencionado programa.

La elaboración de este proyecto, propone una alternativa para la televisión infantil mexicana con el interés y la preocupación porque nuestras leyendas no queden en el olvido. La intensa producción literaria de Leyendas Mexicanas, me llevan al pleno convencimiento, de que este tema puede y debe difundirse.



CAPITULO I
HISTORIA Y LITERATURA

1.1 LOS MAYAS DE LAS TIERRAS BAJAS

Los indios de Yucatán son gente bien dispuesta, altos, recios, y de mucha fuerza comúnmente todos estevados porque en su niñez, cuando las madres los llevan de una parte a otra van a horcajadas en los cuadriles. Tentan por gala ser bizcos, lo cual hacían por arte las madres cogiéndoles del pelo cuando niños, un peguillo que les llegaba al medio de las cejas; como les andaba allí jugando, ellos alzaban los ojos y venían a quedar bizcos. Y tenían las cabezas y las frentes llanas hecho también por sus madres, por industria, desde niños, que traían las orejas horadadas para zarcillos y muy harpadas de los sacrificios. No criaban barbas y decían que les quemaban los rostros sus madres con paños calientes siendo niños, para que no les naciesen. (1)

Las tierras bajas están situadas por debajo de los 1,000 mts. de altura, incluyen tres amplias zonas que están sometidas a dos estaciones diferentes; una zona de Tabasco, con precipitaciones abundantes y cubiertas por altas ceibas, árboles del caucho y gran cantidad de palmeras y cedros.

Y Yucatán, una gran península de suelo calizo y menor pluviosidad, que se sitúa al norte. La porosidad del suelo y los escasos regímenes de lluvias condicionan los asentamientos humanos, los cuales se restringen a zonas cercanas a cavernas o donde existen cenotes o hundimientos naturales de la superficie. No obstante la característica más relevante en toda esta zona, es el bosque tropical, bajo y denso en el norte y alto más disperso en el sur. Se trata de bosques perennes en los que vive una multitud de roedores que incluyen ratas y aguties, junto con tapíres, venados, conejos, iguanas, armadillos, monos araña, ocelotes, jaguares y pájaros de vistosos plumajes, como loros, tucanes, guacamayas, chachalacas, etc., y gran variedad de reptiles.

Fray Diego de Landa apunta, entre otras cosas, las características del clima: "*esta tierra caliente es muy caliente y el sol quema mucho aunque no faltan aires frescos como brisa o solano que allí reina mucho, y por las tardes la virazón de la mar*". (2)

Hacia el año 2,500 a. de C. se inicia una larga etapa en la que se buscan fórmulas para el establecimiento de la vida en poblado, a partir del cual se formulan los patrones básicos de la civilización en el área maya. En este proceso de transformación de la sociedad se manifiestan continuos avances en las técnicas agrícolas, se experimenta con nuevos cultivos, por lo que existe un notable incremento en las cosechas.

El período clásico en el área maya se define en sus comienzos por la utilización del sistema de escritura denominado de Cuenta Larga (Katun-período de 7,200 días (3)), lo cual sucede hacia el año 300 d. de C., y finaliza cuando esta compleja fórmula de anotación se deja de utilizar, lo que ocurre hacia el año 900 d. de C.. Esta larga etapa se subdivide en tres fases; el Clásico Temprano (300-600), el Clásico Tardío (600-800), y el Clásico Terminal (800-900).

Después del largo período formativo, la cultura maya se perfila con claridad. En el área Meridional se esculpen estelas, altares, se inicia la escultura jeroglífica, y el calendario ya se conocía, implicándolas a su vez conocimientos en las matemáticas y astronómicas, las ofrendas de las tumbas revelan notables adelantos tecnológicos de la alfarería y la lapidaria así como la existencia de una sociedad ya estratificada. En el área central y en el área septentrional se construyen las primeras pirámides, a veces adornadas con mascarones de estuco modelado. Este período marca el proceso de diferencia de la cultura maya. La obtención de excedentes alimenticios asegura la consolidación de notables sacerdotes; que garantizan la cohesión social para realizar trabajos colectivos. Incrementándose de esta manera la construcción de centros ceremoniales. La estratificación social se acentúa. El poder de la clase social dirigente se ejerce como dominio económico y político, así como a través de la religión. En el área Central se cristalizan, para propagarse al área Septentrional numerosos elementos culturales preexistentes en el área Meridional, tales como la erección de estelas con personajes e inscripciones jeroglíficas con la combinación de estelas-altar, los conocimientos astronómicos, matemáticos y calendáricos. Tanto en el aspecto científico como en el artístico los mayas de las tierras bajas elevaron el nivel de perfección de estos elementos.

Después del año 900 d. de C., (etapa postclásica) se introducen en el Mayab profundos cambios que, en términos generales, pueden reducirse a alteraciones en la organización de la sociedad que se transforma en una entidad de carácter más militarista, con unas clases sociales más profesionalizadas. En lo que se refiere a la distribución de los asentamientos, la preponderancia del grupo Putún en las tierras bajas - grupos de habla chontal instalado en la Laguna de Términos, de fuerte carácter comercial y guerrero - introduce serias alteraciones en las redes a larga distancia.

La estrategia putún consiste en potenciar las rutas marítimas que circundan la península de Yucatán y poner en relación la costa del golfo con la bahía de Honduras, mientras que las vías interiores pierden importancia y quedan ampliamente desahitadas.

Como consecuencia de ello los asentamientos del interior pierden gran parte de su poder, mientras que los que se encuentran ubicados en el norte y el perímetro costero del Yucatán adquieren un desarrollo hasta entonces inusitado.

La casa era la unidad básica de asentamiento, se encontraba colocada sobre una baja plataforma que proporcionaba excelentes condiciones de drenaje, ventilación y aislamiento. Sobre ella se construía un edificio rectangular de extremos rectos u oblongos, de una habitación, levantado a base de materiales perecederos o parcialmente de piedra, según las posibilidades económicas y de prestigio de su constructor. El techo siempre fue de palma y material perecedero. De tamaño variable, pero con un promedio cercano a los 20 metros y utensilios y, debajo de su pavimento de tierra endurecida o estucada, a enterramientos simples. En ella habitaba una familia nuclear. El sistema de asentamiento más complejo de las tierras bajas mayas es el denominado centro cívico-ceremonial o ciudad. La variedad de estructuras incluidas dentro de esta categoría es netamente superior, siendo las de mayor relevancia los templos, los palacios, juegos de pelota, estelas, altares, calzadas, plataformas, depósitos de agua o aguadas, chultunes (cisternas en forma de botella), fortificaciones, arcos, torres, etc.

Según Landa:

la manera (que los indios tenían de) hacer sus casas era cubrirlas de paja, que tienen muy buena y mucha, o con hojas de palma que es propia para esto; que tenían muy grande corrientes para que no se lluevan, y que después echan una pared de por medio y a lo largo, que divide toda la casa y en esta pared dejan algunas puertas para la mitad que llaman las espaldas de la casa, donde tienen sus camas y la otra mitad blanquean de muy gentil encalado y los señores las tienen pintadas de muchas galanterías; y esta mitad es el recibimiento y aposento de los huéspedes y no tiene puerta sino toda es abierta conforme a lo largo de la casa, y baja mucho la corriente delantera por temor de los soles y aguas, y dice que también para enseñorarse de los enemigos de la parte de dentro en tiempo de necesidad. (4)

El comercio maya, puede establecerse en tres niveles de intercambio;

- Comercio entre comunidades vecinas, en las que el volumen, la calidad y la variedad de los productos fue limitado y de escaso valor estratégico.
- Transacciones de ámbito regional que se define por los intercambios efectuados dentro de una zona ambiental mucho más amplia o tal vez entre regiones diferentes pero no muy lejanas entre sí. En este sentido, la distancia regula la importancia de cada ruta regional, variando el costo de los artículos, el grado de aprovisionamiento y, en última instancia, el control monopolista de algunos recursos básicos.

- Las relaciones comerciales a larga distancia, se realizaron entre zonas ambientales distanciadas entre sí. En ellas la cantidad y calidad de los productos intercambiados debían ser netamente superior.

El oficio al que más inclinados estaban es el de mercaderes llevando sal, y ropa y esclavos a tierra de Ulúa y Tabasco, trocándolo todo por cacao y cuernas de piedras que eran su moneda, y con ésta solían comprar esclavos u otras cuentas más finas y buenas, las cuales traían sobre sí los señores como joyas en las fiestas; y tenían por moneda y joyas otras hechas de ciertas conchas coloradas, y las traían en sus bolsas de red que tenían, y en los mercados trataban todas cuantas cosas había en esa tierra. Flaban prestaban y pagaban cortésmente y sin usura. (5)

El sistema de transporte, ante la ausencia de animales de carga, se basó en la tracción humana o pequeñas embarcaciones que recorrían los límites de las tierras bajas. " Sus mulas y bueyes son la gente ". (6)

Los productos comerciales variaron según las regiones; metates, jadeíta, obsidiana, pirita, serpentina, albita, dlorita, hamatita, ámbar, arena volcánica para la manufactura de la cerámica, ocote, copal para incienso, plumas de quetzal y de otros pájaros vistosos y una amplia variedad de productos agrícolas, condimentos, corteza de árboles para vestidos y pergaminos, especias, pigmentos especiales; sal, miel, cera, cacao, algodón, plumas, madera, pieles, dientes y garras de jaguar entre otros. Las zonas costeras proporcionaron conchas, caparazones de tortuga, espinas de manta raya, dientes de tiburón, coral, pescado y productos de mar.

Durante el período Clásico se instalaban en los grandes centros dinastías hereditarias, mientras que los asentamientos más sencillos son controlados por el dirigente de un linaje o de un clan. Tras el linaje del dirigente, relacionada con él por lazos de parentesco, surge una clase administrativa encargada de garantizar la gobernabilidad del estado, organizando los tributos y la fuerza del trabajo, y con responsabilidades en actividades religiosas, militares y comerciales. Los especialistas e intelectuales ocuparon un tercer lugar en esta estratificada sociedad; se encuentran incluidos los sacerdotes de alto rango, arquitectos, ingenieros, escultores, escribas, etc. Tras ellos una enorme cantidad de artesanos que son imprescindibles para satisfacer las necesidades de una población en aumento que se concentra en los grandes centros de ceramistas, lapidarios, plumajeros, cesteros, pintores y otros. En un nivel inferior se ubica el sector de la población más amplio, que se dedica al trabajo agrícola. La periferia estuvo habitada por la gente no especializada que, en gran medida, producía excedente necesario para alimentar a un conjunto de población que en algunas ocasiones llegaba a varios miles de habitantes.

La dirección de los asuntos políticos y administrativos de cada estado estaba a cargo del gobernante y de su grupo de parentesco más inmediato, que administraba cada ciudad estado, mientras que los elementos más prestigiosos de los principales linajes les ayudaban en estas tareas y en la administración de los centros menores dependientes de él.

Los señores proveían (a los pueblos) de gobernadores y si les eran adeptos confirmaban en sus hijos los oficios; y que les encomendaban el buen tratamiento de la gente menuda y la paz del pueblo y el ocuparse en trabajar para que se sustentasen ellos y los señores. (7)

En cuanto a la arquitectura, se ha dividido el área septentrional, para su estudio, en varias provincias estilísticas (8) y al norte del Peón, en los estados mexicanos de Campeche y oeste de Quintana Roo se desarrolla el estilo Río Bec-Chenes, que combina rasgos del sur con otros que proceden del centro de Yucatán. En Río Bec, Xpuhil, Becán y Hormiguero, el rasgo más relevante se aprecia en sus fachadas. Es la región del Puuc, al norte de las tierras bajas mayas, se produce entre los siglos VII y X un cambio estilístico fundamental con respecto a los estilos del sur, ya que, a profundas diferencias en la ornamentación de los edificios, se suman otras que afectan a la técnica de construcción. Los arquitectos que levantaron centros, como Uxmal, Kabah, Sayil, Labná o el propio Chichén Itzá, lograron trabajar la piedra caliza con tal perfección que quedó reducida a finas lajas utilizadas para cubrir el relleno de edificios. Con ello se gana espacio interior. Puuc; significa "sierra maya", es la región en la que se encuentra ubicada la pirámide del Adivino, en Uxmal, la cual presenta una particular concepción arquitectónica de la construcción. En general sus construcciones son de poca altura, sin embargo la del Adivino sobrepasa 26 mts. de altura, de todos los demás monumentos, ha sido construida sobre varias estructuras anteriores como se acostumbraba. Un rasgo clave lo constituye la sustitución de la decoración en estuco por mosaico de piedra, el cual al combinarse forma mascarones, motivos geométricos, como; celosías, grecas, columnillas, etc., los que rellenan los frisos de la construcción. Arquitectura, que por supuesto no puede ser construida en una sola noche, como narra la leyenda, pero es tan bella y majestuosa, que no cuesta trabajo entender por qué se atribuye a la magia su construcción.

La pintura y la escultura se encuentran supeditadas a las manifestaciones arquitectónicas, prueba de ello es el empleo de una variada gama de colores en la decoración de sus edificios y tumbas.

Entre los pueblos mesoamericanos, los mayas alcanzaron un alto grado de desarrollo artístico que se manifiesta en todas sus realizaciones y formas. En la evolución de su cultura ocupó un lugar importante, no sólo en la medida en que lo permiten conocer las crónicas y el testimonio de la pintura o de la poesía de sus cantares, sino también a través de la implicación que tiene como influencia en el pensamiento constructivo su prodigiosa arquitectura,

arte que hace evidente al observador la formulación de un ideal en la creación y en la concepción del universo. (9)

Se considera el Período Clásico, como el momento culminante en la manufactura de la cerámica policroma, que en su faceta más temprana se aplica a patrones geométricos, con tonalidades rojo y crema sobre naranja. Entre los mayas, la alfarería era tarea tradicionalmente asignada a la mujer.

Poco es lo que se conoce del arte textil en la región, aunque el registro arqueológico manifiesta que se utilizó una amplia variedad de camisas, faldellines, faldas, ténicas, taparrabos, cinturones, fajas, etc., confeccionados de algodón y diferentes cortezas de árboles y fibras vegetales. Asimismo, se emplearon varios tintes de naturaleza vegetal, animal y mineral en su decoración.

Es posible que los plumajeros gozaran de cierto prestigio en las comunidades mayas, ya que en sus manos descansaba la confección de símbolos muy importantes, utilizados por la elite en ritos y acontecimientos políticos claves. Las manifestaciones artísticas mayas se extendieron a campos como la música, danza, canto, teatro y literatura.

Al margen de las divinidades que ordenaron y controlaron el universo maya, existieron otros muchos dioses que actuaron sobre las actividades cotidianas y domésticas del universo, algunos de los cuales llegaron a adquirir un culto casi universal en las tierras bajas. Destaca entre ellos Ah Mun, el dios del maíz, representado como un joven que porta en su cabeza o en las manos una mazorca de maíz y las hojas de la mencionada planta. Ah Muzenkab es el patrón de las abejas y de la miel, su culto se hizo frecuentemente en la península de Yucatán, siendo comunes las representaciones de una figura antropomorfa colocada hacia abajo y con rasgos de abeja. También se concedió gran importancia a Ex Chuach, dios de los mercaderes. La relación de divinidades que actuaron en el área maya podría ampliarse de manera considerable, y a los dioses relacionados con tareas domésticas, había que añadir aquellos que patrocinaron multitud de oficios y rituales, animales, días, etc.. Esta enorme variedad de divinidades actuó sobre todos y cada uno de los ámbitos en los que se movió el individuo maya, condicionando su modo de vida y su expresión artística, científica e ideológica hasta el punto de que éste supeditó casi toda su actividad vital de los designios y las profecías que, por medio de los sacerdotes emitía la divinidad.

Eran muy devotas y santeras, y así tenían muchas devociones con sus ídolos, quemándoles de sus incienso, ofreciéndoles dones de ropa de algodón, comidas, bebidas y teniendo ellas por oficio hacer las ofrendas de comidas y bebidas que en las fiestas de los indios ofrecían; pero con todo eso no tenían por costumbre derramar su sangre a los demonios, ni lo hacían jamás. Ni tampoco las dejaban llegar a los templos (cuando hacían) sacrificios, salvo en ciertas fiestas a las que admitían a ciertas viejas para la celebración. (10)

"Esta gente tenía mucho, excesivo temor a la muerte y lo mostraban en todos los servicios que a sus dioses hacían no eran por otro fin ni para otra cosa sino para que les diesen salud y vida y mantenimiento". (11)

Los de Yucatán fueron tan curiosos en las cosas de la región como en las del gobierno y que tenían un gran sacerdote que llamaron Ah Kin May, y por nombre Ahau Can May, que quiere decir el (gran) sacerdote May, que era muy reverenciado de los señores, el cual tenía reparimiento de indios y que además de las ofrendas, los señores les hacían presentes y que todos los sacerdotes de los pueblos le contribuían; y que a éste le sucedían en la dignidad sus hijos o parientes más cercanos, y que en esto estaba la llave de sus ciencias. (12)

El período Clásico llega a su fin a principios del siglo X. En el área Central su brusco ocaso ha dado lugar a numerosas y variadas hipótesis. En cuanto al área septentrional, en el norte de la península de Yucatán queda bajo el dominio de portadores de la cultura Tolteca.

Las indias de Yucatán son en general de mejor disposición que las españolas y más grandes y bien hechas, que no son de tantos riñones como las negras. Préciense de hermosas las que lo son y a una mano no son feas; no son blancas sino de color moreno causado más por el sol y del continuo banarse, que de su natural.(13)

1.2 LITERATURA MAYA

Los escritos mayas que se conocen fueron redactados después de la Conquista, los cuales abarcan temas como; historia, crónica, cuya base se enfoca en el Calendario Maya; medicina, cronologías, astronomías y literatura, entre otras.

El cronista Landa, en su Relación de las Cosas de Yucatán, aporta el conocimiento de la literatura Maya y de su escritura; en especial el de los Códices. Fray Diego afirma que los libros pintados por los Mayas estaban escritos " *con caracteres o letras* " de los que proporciona un alfabeto de 27 signos además hace una descripción del Calendario Maya acompañada de nombres y jeroglíficos de los 20 días del mes y de los 12 meses del año, presenta día por día un año completo. (14) Landa hace una transcripción fonética de los glifos mayas al alfabeto castellano. Gracias a su trabajo pueden leerse ahora varias selecciones cronológicas.

Años atrás se da a conocer a través de la prensa; un etnólogo soviético, Yuri Knorozov, había descubierto la clave de la escritura Maya. Su investigación representaba un retorno parcial a la interpretación fonética, en el sentido de que aceptaba que algunos signos dados por Landa como letras, aunque no eran letras, sí correspondían a un valor fonético y además "determinativos" que indican si los signos deben considerarse como fonéticos o ideográficos. (15)

Varios investigadores, desde hace 15 años, intentaron descifrar todas las inscripciones mayas, sin embargo hasta el momento se puede decir que se han descifrado los jeroglíficos relativos al Calendario en diferentes aspectos; afijos que modifican o completan la significación del glifo principal al que están asociados; signos referentes al agua; glifos de diferentes deidades, cláusulas que contienen pronósticos tales como sequía, vientos, tempestades, abundancias, enfermedades, numerosas, los puntos cardinales y colores correspondientes; jeroglíficos relacionados con la vida. No obstante siendo la escritura maya una escritura jeroglífica, con signos ideográficos y fonéticos, no existe hasta el momento una verdadera clave para decifrarla.

En el Mayab, se constituyen hasta hoy al rededor de 28 etnias con distintas lenguas. Los grupos que viven en las áreas central y septentrional hablan distintas lenguas de la familia lingüística mayense.

El idioma maya propiamente dicho es el Yucateco, corresponde a la península de Yucatán. Parientes muy cercanos son el "Lacandón" hablado a lo largo del río Usumacinta; Itzá en el centro de Petén, y el mopán al sur de esta última región y en Honduras Británica. Otra rama comprende el chontal, propio de los pueblos establecidos al rededor de la laguna de Términos; y el chol pertenece a la ancha franja de la vertiente norte de la sierra de Chiapas y la cuenca del Usumacinta y finalmente el grupo lingüístico que abarca el tzetzel, tzotzil y toholabal, en las tierras algo más altas de Chiapas pero que culturalmente se integran en las tierras bajas. (16)

Además de crear una escritura tan compleja, que se ha considerado como la más desarrollada en América. Gracias a la cual elaboran textos labrados en piedra, modelados en estuco, pintados en murales y en cerámica, bordados en los vestidos y pintados en los códices o libros de papel amate que se doblan en forma de biombos. (Cambiar de tipo de letra) *"Estos códices eran llamados Anhate por los mayas yucatecos y sólo han pervivido tres; el Dresde, el París y el Madrid". (17)*

Para los Españoles los códices, contienen las enseñanzas del demonio, motivo que los lleva a destruirlos, al mismo tiempo que persiguen y castigan a aquellos que los leen. Por tanto, con la Conquista Española se pierde el conocimiento de la escritura maya. Sin embargo, un pueblo de fuertes tradiciones religiosas y un espíritu altamente conservador como el maya no puede prescindir de sus libros sagrados; eje de su identidad. Motivo que lleva a algunos mayas nobles educados por frailes españoles y conocedores del alfabeto latino, a preservar sus tradiciones historia y creencias religiosas, en libros realizados en sus propias lenguas, pero con la nueva forma de escritura traída por los conquistadores.

Mercedes de la Garza, distingue en toda la producción literaria, dos clases de libros; los que fueron escritos con fines legales, que sirven para obtener privilegios como la disminución de los tributos o de la conservación de las tierras ligadas por sus antepasados; y segundos los que conservan la herencia espiritual de sus antepasados, su religión y sus costumbres, invadidas por los españoles. De esta manera surgen los nuevos libros sagrados que sustituyen los antiguos códices que reproducen los mitos y la historia de sus antepasados; además de poner por escrito la tradición oral heredada de padres a hijos.

Estos nuevos libros fueron destinados a ser leídos en ceremonias de la comunidad indígena en donde se llevaban a cabo ritos como ofrendas, sacrificios, cantos y bailes de tradición prehispánica. Estos actos que buscaban la conservación de la herencia espiritual indígena, se realizaban en secreto, debido a que sus participantes eran perseguidos y muertos por los españoles, quienes los consideraban como prácticas demoniacas que atentaban contra su religión.

La existencia de estos libros se desconoció hasta el siglo XVIII. Entre los más importantes se encuentra el Popol Vuh de los quichés, el Memorial de Solalá de los cakchiqueles y los libros del Chilam Balam de los mayas yucatecos.

"El Popol Vuh, escrito en el siglo XVI, fue descubierto en posesión de los indígenas del pueblo de Santo Tomás Chulá, hoy Chichicastenango, Guatemala, por el padre Fray Ximénez..."

"El Memorial de Solalá o Anales de los cakchiqueles fue también escrito en el siglo XVIII y conservado en pueblo de Solalá en Guatemala". (18)

Es hasta el siglo XIX cuando estos importantes textos indígenas del siglo XVI se dan a conocer. En lo relativo a los libros sagrados de los mayas yucatecos, son conocidos con el nombre de Chilam Balam. La palabra Chilam significa "el que es boca", o sea el que profetiza. Los chilames eran los sacerdotes profetas quienes interpretaban los libros antiguos para elaborar las profecías. Balam significa "jaguar" o "brujo" por lo que se piensa que Chilam Balam fue un taumaturgo concreto, un sacerdote del pueblo Maní, que vivió poco antes de la conquista; hombre de gran reputación como profeta. Al lado de otros sacerdotes predijo la llegada de una nueva religión. Profecías que se encuentran incluidas en los libros sagrados.

En otro punto es importante señalar; que cada poblado escribe su propio libro, y es la razón por la cual aparecen el Chilam Balam de Maní, Tizimín, Chumayel, Kana, Ixil, Tekax, Nah, Tustik, y se tienen referencias de Chilames de Teabo, Peto, Nabulá, Tihosuco, Tixcocob, Telache, Hocabá, y Oxhutzab. De este modo resulta común en toda el área maya, la iniciativa de escribir nuevos libros en lengua indígena utilizando la escritura enseñada por los españoles. El contenido de estos libros tiene como objetivo principal evitar la pérdida de las tradiciones religiosas y la memoria del pasado. Constituyen una forma de continuidad del ser y de la identidad propia del pueblo maya en el momento de la Conquista.

Tal como expresa el escritor anónimo de este fragmento del Libro de Chilam Balam de Chumayel:

Esta es la memoria de las cosas que sucedieron y que hicieron. Ya todo pasó. Ellos hablan con sus propias palabras y así acaso no todo se entienda de su significado; pero derechamente, tal como pasó todo, así está escrito. Ya será otra vez muy bien explicado todo. Y tal vez no será malo... Verdaderamente muchos eran "Verdaderos Hombres". No para vender tradiciones gustaban de unirse unos con otros; pero no está a la vista todo lo que hay dentro de esto, ni cuánto ha de ser explicado. Los que lo saben vienen del gran linaje de nosotros, los hombres mayas. Esos sabrán el significado de lo que hay aquí cuando lo lean. Y entonces lo verán y entonces

lo explicarán y entonces serán claros los oscuros signos del Ka'abán. Porque ellos son los sacerdotes. Los sacerdotes se acabaron, pero no se acabó su nombre, antiguo como ellos. (19)

¿Se debe hablar de una literatura propiamente dicha entre los pueblos mayas? El historiador Demetrio Sodi hace hincapié en que (cambio de tipo de letra) "La mayor parte de los textos que se conservan a pesar de su valores poéticos y literarios, son eminentemente religiosos, proféticos e históricos. Pero no fueron escritos con la finalidad de "hacer literatura" (20). Sumando a esta característica el hecho de que la mayor parte de la producción fue escrita después de la Conquista por lo que es un material que ha estado expuesto a los contactos occidentales. Sin perder de vista las alteraciones a las que se encuentra expuesta esta producción en el momento de realizarse la traducción. Caso específico es el de Antonio Modiz Bolio, en la traducción que realiza del Libro de Chilam Balam de Chumayel, en el que pretendía hacer una traducción clara, sin perder la fuerza literal de la expresión maya. Sin embargo el propio traductor comenta;

Es cierto que algunas veces, sobre todo cuando se cruza por la maraña sintética de los textos religiosos arcaicos, es preciso interpretar un poco, al mismo tiempo que traducir literalmente y que, en ocasiones, se tropieza con la dificultad de poder encontrar, en la precisión, a veces demasiado rígida, de nuestros vocablos, la representación propia del sentido maya auténtico, muchas veces sutilísimo y abstracto, que especialmente en los conceptos religiosos, más bien sugiere que expresa y que casi nunca deja de tener fina intención alegórica, y esencia oculta.

Pero puedo decir sinceramente que, hasta donde cabe, no he interpretado sino vertido con empeñosa fidelidad, concepto a concepto, dejando a los que estudien estos misteriosos escritos el entenderlos e interpretarlos conforme a su preparación y a su intuición personal y propia.

Por mi parte, sólo podría ufanarme de haber puesto en esta versión, a través de largas y laboriosas vigillas consagradas a este trabajo, todo mi amor y todo mi esfuerzo por hacer una obra honrada que en algo ayude a conocer más el espíritu inefable de la misteriosa y antiquísima raza, en medio de cuyos últimos vástagos nací y he vivido mis mejores años. (21)

1.3 FORMACION DE LA LEYENDA

Es importante señalar algunos datos característicos del rápido desenvolvimiento del material literario popular, el cual recoge y estudia la producción colectiva anónima. Walter Scott contribuye a interesar a la clase burguesa de Inglaterra, en la sensibilidad, costumbres, y producción literaria de las capas inferiores urbanas o rurales. De la misma manera los hermanos Grimm en Alemania se unen a la descomunal tarea. Después poco a poco se fueron formando en toda Europa colecciones, cuentos, leyendas, canciones, costumbres, constituyendo en el transcurso del siglo XIX la disciplina original del folclor; el que por definición no se ocupa más que de la vida popular. (22)

La llamada producción literaria popular es ahora considerada como una actividad útil, necesaria a la conservación y al funcionamiento de la organización social, como consecuencia de su enlace con otras actividades, sobre todo en sus comienzos es un elemento orgánico, y no como se creía, una actividad simplemente estética, superflua, un lujo.

Entre las diferentes categorías de folclor narrativo, se encuentran; la fábula, el cuento popular, la leyenda y el mito. Sin embargo, para fines del trabajo, y entrando en el tema, será la leyenda quien ocupe especial atención.

Con el propósito de establecer lo que es una leyenda, para evitar caer en confusión con las distintas especies del folclor narrativo, es preciso llegar a una conceptualización concreta. Roger Pinon opina al respecto que *"la leyenda, así como el mito, la fábula y el caso, tienen un propósito utilitario al contrario del cuento popular que es un relato netamente estético. Su finalidad es explicar o referir hechos más o menos extraordinarios o sorprendentes."*

Precisando más; El cuento folclórico;

Es un relato puramente estético sin localización en el tiempo o en el espacio, que hace olvidar completamente la experiencia real por el poder de las palabras, " el mito; "la representación mental irreal de seres con formas humanas, de astros, de peces, de bichos, o de cualquier cosa", la leyenda; "es la narración irreal, pero con huellas de verdad, ligada a una área o a una sociedad, sobre temas de héroes, de la historia patria, de seres mitológicos de almas en pena o sobre los orígenes de hechos varios. (23)

Además cabe puntualizar, que a diferencia de las otras narraciones en la leyenda se indica con precisión el lugar; los personajes son individuos determinados, sus actos tienen un fundamento de cualidad heroica.

Dentro de una comunidad la importancia que adquiere la leyenda es muy profunda, por estar estrechamente vinculada a los factores religiosos, económicos y sociales de un pueblo, de una clase o de una fracción social. Por lo que bien puede decirse que las leyendas son narraciones utilitarias, debido a su carácter narrativo y descriptivo del funcionamiento de las sociedades y el universo mismo.

Por ejemplo; los pueblos que viven principalmente de la caza poseen una masa de leyendas en que se describen las costumbres de los animales cuyo conocimiento conviene adquirir a los jóvenes y reavivar en los adultos. El curso de los astros interesa más a los agricultores. En fin allí donde la leyenda tiene la cualidad de rito mágico-religioso posee un valor explicativo subyacente.

En otro punto Linda Dgh, afirma que toda leyenda tiene un marco reconocible; el cual lo integran los siguientes elementos: (24)

- 1.- Una introducción que es la razón que se tiene para hacer la narración.
- 2.- Identificación de los personajes internos de la leyenda.
- 3.- El meollo detallado del relato, y la aportación. Es en esta parte donde se determina la forma precisa y exacta el tiempo y espacio del hecho.
- 4.- Conclusión, parte final de la leyenda.

De lo anterior se desprende, que la leyenda posee un sentido y una estructura propias, en las cuales se encuentran encerradas las formas de mentalidad colectiva de un pueblo, a través de las cuales, es posible entender la conciencia social de los integrantes de un grupo humano.

Abundando sobre las características de la leyenda, cabe mencionar que a pesar de requerir lugar, personajes y momento, no puede considerarse de valor exacto y riguroso, debido a la existencia de los límites de la deformación sumados a los de la memoria colectiva. De acuerdo con los estudios emprendidos sobre esta deformación, que han sido realizados a consecuencia del interés psicológico, se ha considerado que en todo caso, si existe un límite, no puede ser éste más que el que dan las observaciones de los límites de la memoria, y generalmente las relaciones de los acontecimientos se hacen de memoria.

La experiencia recogida de Gotinga en el Congreso de Psicología (25) arroja como resultados que aun anotados los acontecimientos inmediatamente después de la observación, existen numerosos errores. Sin embargo muy a menudo en la vida cotidiana, un hecho, un acto, una palabra, no tienen inmediata importancia, y no la adquieren hasta más tarde. Del mismo modo es raro que una leyenda se forme seguidamente del acontecimiento. Pasa tiempo y poco a poco la narración se modela, se complica y se fija relativamente. Entonces la noción del tiempo se restringe y la narración da por contemporáneos, hechos que sucedieron en intervalos a veces muy separados.

Hay pues, en las leyendas bien reducción, bien extensión del elemento temporal lo que impide a la leyenda utilitaria ante todo, pretenda un valor cronológico. Porque es la leyenda quien hace el oficio de manual cronológico en las poblaciones desprovistas de documentos propiamente históricos. En realidad se desconoce hasta qué punto está justificada la leyenda, sin embargo, es posible determinar los límites aproximativos de la memoria colectiva.

De investigaciones realizadas sobre el valor histórico del folclore, se desprende que no se mantiene el recuerdo de un hecho histórico en colectividades que no usen la escritura, más que por espacio de cinco a seis generaciones o sea ciento cincuenta años, como término medio doscientos como máximo. Este límite de memoria colectiva suelen relacionarse con hechos muy precisos. En donde los recuerdos de los hechos pasados serán de más intensidad cuanto mayor importancia hayan presentado o presenten a la colectividad. En este punto de vista las leyendas locales, por ejemplo; constituyen hasta verdaderos documentos etnográficos.

En las vastas tierras de Uxmal vivía una vieja partera llamada Alom. Había ayudado a nacer muchos niños, pero ella no tenía hijos y lo lamentaba. Siempre que veía nacer a un niño anhelaba que fuera yo. Inmensa era su tristeza. Con su magia Alom buscaba remedios para que viniera un niño. Rezaba y llevaba ofrendas a los dioses. Ya era vieja y deseaba un hijo que la ayudara. Ella lo miraría, lo llenaría de cariño. Un día se le apareció un hermoso dios con cuerpo de serpiente. Era Chic Chan. Brilló una intensa luz verde que envolvió a la vieja por completo y el dios le habló: - Alom, los dioses se han apadado de ti, han escuchado tus invocaciones. Camina al cenote y a un lado hallarás un nido de tortuga escoge el huevo más grande. Llévatelo y cuidalo...

Fragmento de "El enano adivino de Uxmal".

Lo anterior ilustra lo que Fray Diego de Landa, en su Relación de las Cosas de Yucatán narra: "Eran muy devotas y santaneras, y así tenían muchas devociones con sus ídolos, quemándoles de sus incensos, ofreciéndoles dones de ropa de algodón, comidas, bebidas, y teniendo ellas por oficio haber

ofrendas de comida y bebidas que en las fiestas los indios ofrecían... "
"... Para sus partos acudían a las hechiceras, las cuales les hacían creer sus
menútras y les ponían debajo de la cama un ídolo de un demonio llamado
Ixchel, que decían era la diosa de hacer criaturas. " (26)
Así nacen las leyendas, jamás falta el hecho real.

Pero no por ello se debe creer que la formación de las leyendas son fenómeno del pasado. Nacen a cada instante, con motivo de visiones y apariciones. Entre los más poderosos factores de formaciones de las leyendas conviene colocar el patriotismo bajo sus formas familiar, local o nacional.

Además la leyenda tiene la capacidad de introducirse en la literatura. Este paso data de época mucho más lejana de lo que hace treinta años se suponía. Los textos más antiguos son los de Asirio Babilonia, vienen después los papiros egipcios. En ambas regiones se anotaron, hace varios milenios, leyendas, cuentos populares, que sin duda eran mínima parte de lo que entonces se contaba de viva voz. El folclor al ser tan reciente, se ha perdido de recoger muchas versiones hasta hoy vividas, o se han transportado a la literatura, como los casos típicos de obras que pertenecen a una doble corriente, tal como; La Cenicienta de Perrault, de la que se conocen más de cuatrocientas variantes. Por lo que es evidente que el cuento fue tomado del fondo popular y llevado a la literatura, pasado de lo colectivo a lo individual, para después volver al pueblo y difundirse por el mundo. De lo siguiente se concluye que ni el folclor puede prescindir de la historia literaria, ni está del folclor.

La leyenda se recibe al pie de la letra. Toda ella se cree y nadie pone más en ella de lo que debe contener. Tiene el valor de un acto de fe, de fragmentos anales, de un captfulo de manual cosmográfico o biológico. Bajo la influencia de las acciones y reacciones sociales, algunos elementos pierden su admitido valor de exactitud y veracidad. Es aquí donde comienza la interpretación de la leyenda. En vez de admitir como antepasado a un animal por ejemplo, se le considera como hombre metamorfoseado. En vez de un dios que pasea por la tierra será un hombre que al haber inventado todas las cosas útiles, llega a ser dios.

-Hay leyendas que siendo las mismas aparecen firmadas ya por uno, ya por otro escritor, pero al ser una riqueza popular, pueden ser recopiladas por varios a la vez, imprimiéndoles cada uno; color, sabor y vida, según el temperamento, estilo o maestría de cada quien. En el caso particular de la leyenda del Enano Adivino de Uxmal, se presume que el primero en recoger esta leyenda por escrito, conservada antes por tradición oral, fue John L. Stephens, quien a mediados del siglo pasado recorrió gran parte de Yucatán con sus amigos, el dibujante Catherwood y el Dr. Cabot. En nuestro siglo, Antonio Mediz Bolío, volvió a relatarla en su libro La tierra del faisán y el venado (1922), y ahora lo hace Carmen Cook de Leonard; arqueóloga, psicóloga, estudiosa de nuestra antigüedad.

Cada lugar de la tierra por diferente que sea, tiene deseo anímico que madura en leyendas, consejas y creencias, porque en todo ello está el espíritu del hombre, su pensamiento, su ingenio y su creación. Toda leyenda germina en la hondura del tiempo. Su aislamiento natural está ligado a la historia, por lo que se deduce que entre la maravillosa gama de lo fantástico siempre hay un destello real, un fondo identificado plenamente en lo humano. Es el indígena quien ha hecho de México un país de leyenda y de leyendas, ha sido el fruto indudable del pensamiento y de las apreciaciones selectivas de su espíritu madurado en las artes, los oficios, los sistemas agrícolas. Plasmó su pensamiento en el jeroglífico y la piedra, para después darle cauce a través de la leyenda.

Citas

1. Landa Fray Diego de, Relación de las cosas de Yucatán, p. 35.
2. *Ibidem.*, p.4
3. Ciudad Andrés, Los mayas, p. 29
4. Landa Fray Diego de, op.cit., p. 34
5. *Ibidem.*, p.p. 39,40.
6. *Ibidem.*,
7. *Ibidem.*, p. 14
8. Lorenzo José, et al., Historia de México, Tomo II, p.p. 356 a 363.
9. Dutlzin Susana, La música de México, p. 37
10. Landa Fray Diego de, op.cit., p. 58
11. *Ibidem.*, p.p. 58, 59.
12. *Ibidem.*,
13. *Ibidem.*, p. 55
14. *Ibidem.*, p.p. 70 a 103
15. Lorenzo José, et al., op.cit., p. 337
16. Ciudad Andrés, op.cit., p.p. 14 a 16
17. Lorenzo José et al., op.cit., p. 337
18. Garza Mercedes de la, Libro de Chilam Balam de Chumayel, p.
19. *Ibidem.*, p. 18
20. Sodi Demetrio, La literatura de los mayas, p. 7
21. Garza Mercedes de la, op.cit., p. 17
22. Gennep Arnold, La formación de las leyendas, p.p. 17 a 20
23. La Figueras, Leyendas y casos de la tradición oral (vid inciso 2), p. XXXII
24. *Ibidem.*, p. XXXIV
25. Gennep Arnold, op.cit., p. 156
26. Landa Fray Diego, op.cit., p. 58



CAPITULO II
ANIMACION POR LA T.V.
MEXICANA

2.1 ALGUNAS REFLEXIONES

Los medios de comunicación masiva, que materialmente rocan a la población (maestros, educandos y personas no escolarizadas), forman parte de la vida cultural de nuestro país, además de ser agentes o vehículos de educación informal... (1)

Entendiendo por educación informal, el proceso que dura toda la vida, por el cual cada persona adquiere y acumula conocimientos, capacidades, actitudes y comprensión a través de las experiencias y del contacto con su medio. (2)

Entre los diversos medios, destaca la televisión como el medio de mayor exposición por parte de la población infantil, y el que ejerce presumiblemente mayor influencia en sus conductas, actitudes y valores. En términos generales el niño mexicano prefiere programas donde los protagonistas son superhéroes, los que pretenden integrar posteriormente en sus actividades lúdicas habituales, enfrentándose por lo general a seres estereotipados; guapos, rubios, altos y fuertes. Asimismo la mayoría de las historias en las que se encuentran basadas, en particular las series de dibujos animados, carecen de valor artístico, debido a que se adapta la estructura narrativa a un esquema preconcebido ajeno a cada historia.

Estos programas que van formando, además los hábitos televisivos del niño comunican irrealidad, mitos de adquisición de dinero con facilidad, ejemplos de héroes que no son seres humanos y de personajes con poderes que pueden resolver cualquier problema por imposible que parezca. Programas como estos que abundan en la oferta televisiva estancan y degradan el pensamiento e impiden que el niño pueda ser productivo y creativo a partir de estos estímulos. (3)

Pese a ello la programación de la Televisión Infantil Mexicana, se encuentra integrada por un exceso de series extranjeras, carente de valores estéticos contrastantes, en donde sus contenidos difunden una serie de valores, concepciones del mundo, modelos de logro y comportamientos que muchas veces contradicen y devalúan los de nuestra cultura, a través de imágenes de rápido ritmo narrativo, los cuales condicionan y llevan al niño hacia una actividad de contemplación intelectual prácticamente impuesta.

El niño habituado a este estilo de narrativa, presentado por lo general en series de dibujos animados, no desarrolla la capacidad de responder críticamente a los mensajes recibidos, se instala en la pasividad y en cierta lectura mecánica que sólo exige continuas novedades icónicas. Por tanto, paralelamente rechazará cualquier otro estilo narrativo que exija la reflexión, respuestas activas y se basen en una mayor permanencia de los planos.

Sin embargo la televisión es una realidad que existe, que no va a desaparecer y que no debe ser considerada como puramente negativa.

Por su presencia en el hogar, y por lo vivido de sus mensajes visuales y sonoros ocupa un lugar importante en la educación de los niños; sus historias y personajes pueden llegar a difundir, lo deseable, exitoso, satisfactorio, e importante de nuestra cultura.

Es evidente que la televisión y los medios en general pueden enseñar al niño conductas prosociales, por lo que es necesario indicar que los padres y maestros pueden influir significativamente en los hábitos de exposición, así como las interpretaciones o realidades percibidas de lo que los infantes ven.

Ya que Hoy en nuestras ciudades, la mayor parte de la enseñanza tiene lugar fuera de la escuela. La cantidad de información comunicada por la prensa, las revistas, las películas, la televisión y la radio, exceden en gran medida a la cantidad de información comunicada por la instrucción y los textos de la escuela. (4)

No cabe duda que la televisión se ha convertido en importante competidor de la escuela; esto es debido a que el niño cuando accede por primera vez a un centro escolar lleva consigo un previo bagaje de muchas horas de televisión. Amén de cuando llegue a la universidad habrá asistido a muchas más horas de televisión que de escuela.

La investigación realizada sobre hábitos televisivos de los niños, por el departamento de investigación de la Unidad de Televisión Educativa y Cultural durante el periodo de 1983 - 1984 arrojó como resultados que:
la televisión sigue siendo el medio al que acuden con mayor frecuencia ya que la ven un promedio de dos a tres horas diarias, además de ser el medio que más tiempo dedica a este auditorio, más de cinco horas al día, sin tomar en cuenta que hay programas para todo público que incluye a los niños. Al mismo tiempo estos no sólo ven programas dirigidos específicamente a ellos, sino que también ven programas de adultos o los pocos que hay para adolescentes. De este estudio, igual que de otros, resulta que los niños pasan más horas frente a la televisión, los días de escuela, que el sábado y domingo, siendo en este último en el que menos la ven. En total, sumando las horas

que pasan en la escuela en un ciclo escolar y el tiempo que dedican a la televisión en ese mismo periodo, resulta que dedican más horas a estar frente al televisor que a estar frente al profesor. (5)

Por tanto al considerar que la televisión debe constituirse como un indiscutible medio, provocador de amplios horizontes y centros de interés para el público infantil, y deseando además que los niños adquieran nuevos conocimientos, desarrollen y afiancen sobre todo los valores de nuestras tradiciones, propongo la producción de un programa de televisión en donde se vinculen objetos animados con leyendas indígenas mexicanas de la época prehispánica, buscando en definitiva, establecer una comunicación novedosa con el niño, en donde no sea tomado exclusivamente como un objeto a fijar ante la pantalla, sino como un sujeto capaz de pensar por sí mismo al tiempo que se divierte.

Porque al motivar la formación de valores y actitudes, el conocimiento de la realidad social y el desarrollo de capacidades orientadas a la autonomía, consolidan las bases necesarias de una formación crítica que tendrá como principal condicionante una concepción del mundo que a la vez que niegue y limite, abra espacios, atienda y precise una jerarquía de valores y concepciones del mundo. Esta concepción se sustenta en la conformación de una moral propia y singular, fruto de la reflexión y la ubicación social de los sujetos. Porque no debemos olvidar que la cultura de un pueblo es el sustento histórico de su pasado, de su identidad nacional. Una nación sin memoria es una nación condenada a caminar el mismo camino.

Y son los objetos animados quienes se aproximan a la realidad con mayor libertad dentro de una marcada elaboración estética. Convirtiéndose en imágenes cautivadoras, gracias a sus tres dimensiones los personajes son mucho más identificables con la naturaleza humana o animal, al ubicarse sin dificultad en espacio y tiempo. Además esta tridimensionalidad permite a la cámara circundar todas sus formas, transportando al espectador en una vivencia palpable de la historia, haciéndolo participante activo, al captar todos los elementos que integran las escenografías. Los objetos animados cuentan con todos los recursos, para transformarse en una realidad ante los ojos de los pequeños telespectadores. Es importante abordar dos de las características propias del género de la animación; la configuración y la contemplación. En los objetos animados se expone la contemplación, y son aquellos personajes y escenografías que se encuentran contenidos por una gran cantidad de datos ópticos, así por ejemplo; vestuario, las características fisonómicas, el colorido que se maneja en los escenarios, etc. En cambio la configuración autónoma se basta con un mínimo de información que justo permita reconocer el objeto representado eje; primeros dibujos animados, sencillos y planos.

Gracias a la sugerencia del Lic. David Fragozo se exponen en este apartado algunas de las Consideraciones en la producción de mensajes infantiles, con objeto de reforzar y complementar el diseño y planeación de proyectos de divulgación infantil:

1. Es necesario determinar lineamientos claros y definidos en cuanto a: El tipo de objetivos que se pretenden alcanzar (instruccionales afectivos, educativos, psicomotrices, culturales, etc.).

La cantidad, calidad y nivel de información que se desea divulgar.

El grupo de edad al cual se quiere llegar.

La estrategia de difusión que se desea implementar (medio, canal, horario, cobertura, etc.)

Ahora es necesario tener presente los siguientes aspectos:

EN TORNO A LOS INTERESES, SENSIBILACION, CAMBIO DE ACTITUD Y NECESIDADES DEL NIÑO SE TIENE QUE: (6)

Desea utilizar su tiempo libre descubriendo el mundo. Por su curiosidad natural le gusta conocer lugares distintos y nuevos siempre que se de un referente de sus lugares cercanos y familiares. La presentación y descripción de estos últimos invariablemente llama su atención.

Se interesa en las distintas formas de relación social, porque transita por la etapa social-formativa (normas, valores, jerarquías, etc.) El niño busca ejemplos de relaciones y le llama la atención ver cómo se comportan los animales en su ambiente, cómo se relacionan otros niños, cómo lo hacen estos últimos con los adultos, con los sucesos con la familia, con la naturaleza, con los animales, etc. Necesita conocer diferentes maneras de desenvolvimiento para ir moldeando la suya y por eso es conveniente alguna vez manejarlos con una visión crítica.

Fundamentalmente se interesa en los sentimientos primarios del ser humano que sustentan las formas de relación social. Estos sentimientos son básicamente: amor, afecto, ternura, seguridad, protección, odio, alegría, miedo, culpabilidad, inseguridad, desprotección, tristeza, agresión y angustia. Es conveniente incluir en la mayoría de los contenidos aspectos afectivos.

Sus intereses varían principalmente conforme al medio social (urbano, rural), clase media, baja, etc.), en el que conforme a su edad se desenvuelve. Sin embargo, con respecto a la edad se puede generalizar que el interés evoluciona de acuerdo a las etapas de desarrollo del niño.

Mantiene la atención cuando se manejan muchos elementos al mismo tiempo, de lo contrario es difícil que la sostenga durante diez minutos. Puede mantener la atención hasta treinta minutos si se tiene una buena historia que contar. Su capacidad de concentración es mayor conforme va creciendo.

Cuando tiene entre nueve y doce años, su capacidad representativa es cada vez más refinada, y puede empezar a manejar con mayor libertad conceptos abstractos.

Guarda una dependencia con los adultos, razón por la cual les gusta su presencia como guía, conocedor, transmisor de cosas en programas dirigidos a ellos. Conforme va creciendo y la dependencia va disminuyendo es más reconfortante ver a niños de su edad actuar y resolver problemas con soltura. De esta manera su parámetro de identificación deja de ser el adulto para que el adolescente tome ese lugar.

Tiene un interés real por las cosas, por los fenómenos, por el mundo y la vida. Su afición por conocer e investigar, por saber y adquirir ideas y destrezas crece día a día con o sin conciencia plena de su utilidad real.

Cuando tiene entre once y quince años (aunque ya no son tan niños) inicia una etapa de intereses abstractos, éticos y sociales, los va consolidando hasta que entra en la etapa de la adolescencia en la cual se presenta otro tipo de desarrollo y de problemática que no se aborda en esta ocasión.

Gusta de la acción, la comicidad, lo que está bien hecho (buena actuación), la sorpresa y la novedad sobre todo cuando significa un reto para ellos. Les interesan las cosas, los lugares, eventos a los cuales no tienen acceso en la escuela y en la vida familiar, así como las emociones que ellos no expresan y pueden vivir a través de otros personajes.

EN TORNO A LAS CARACTERISTICAS DE LOS MEDIOS DE COMUNICACION Y DE LOS RECURSOS DE LOS MISMOS SE TIENE QUE:

Es muy difícil que los medios por sí mismos cambien actitudes, porque no se da un contacto directo con los niños mientras que la comunicación interpersonal produce un efecto mucho más poderoso. Sin embargo, los medios pueden: mostrar alternativas al alcance del niño que le sirvan en el proceso de un cambio de actitud. Explicar por qué es conveniente un cambio de actitud. Presentar modelos de actitud y las consecuencias de tal conducta siendo más demostrativas que enunciativas. Presentar elementos, en la

medida de lo posible, que hagan participar a mayores (padre, madre, hermanos, maestros, tíos, abuelos, etc.), puesto que ellos serán los mediadores entre las actitudes que se promueven y los niños.

Un programa puede gustar por igual a niños de todas las edades siempre y cuando tenga calidad técnica, estén bien definidos los sentimientos y estados de ánimo de los personajes, la comunicación sea más a través de registros emocionales que de palabras, tenga una dosis de humor y se cuenta una historia.

El conductor que es la persona que guía el programa, sabe dejar atrás el papel de maestro, evita el paternalismo y la noción de que, para dirigirse a los niños hay que hacerlo como si fuera "niño".

Para los medios audiovisuales el conductor debe poder expresarse corporal y afectivamente, dado que sus características físicas no son tan importantes como su capacidad de comunicación con los niños.

El uso de un conductor no es algo definitivo. El contenido, formato y el tratamiento del programa darán la pauta a seguir para la conveniencia o no de su presencia. Sin embargo, cuando se define su participación, debe ser constante para provocar en el niño sentimientos de seguridad y pertenencia grupal.

No existe un tipo especial de personaje que guste más a los niños. Esto depende del programa y lo que desea transmitir, lo relevante es que el niño busca identificarse y proyectarse en ellos, por lo cual los personajes deberán tener o demostrar algunas características afines a los niños para ser aceptados con mayor facilidad.

El manejo de la fantasía es importante porque pasan por una etapa animista, los personajes pueden ser animales, cosas, hechos, fenómenos o monstruos; pueden poseer cualquier característica y poder, pero lo que no les puede faltar es que sean simpáticos o cómicos.

El suspenso, la acción, las dramatizaciones con personajes infantiles, muñecos, los animales como mascotas o personajes, resultan sumamente atractivos.

La sugerencia de actividades que pueden desarrollar los niños como juegos, experimentos, entrevistas son bien aceptadas.

La utilización de ilustraciones y dibujos para ejemplificar resultan de gran apoyo para explicar aspectos abstractos del contenido.

En medios audiovisuales es recomendable utilizar acercamientos de cámara para demostrar algo o enfatizar en algún aspecto.

Usar recursos que alerten la atención y discriminación del niño para que aumenten las posibilidades de agudizar sus sentidos, estos puntos favorecen una buena producción.

La música es básica en el mundo del niño y, en la realización es conveniente asignarle un papel más importante que el de relleno.

Los diálogos deben ser naturales. Cuando hay niños actores es preferible que con anticipación lean sus intervenciones para que comprendan el significado exacto y usen adecuadamente las palabras en la actuación.

Un lenguaje familiar es más comprensible para un gran público. Sin embargo, esto no quiere decir que se deben dejar de utilizar palabras complicadas o científicas cuando sea necesario, ya que los niños tienen mayor facilidad para aceptar significados de lo que los adultos a veces creen.

Hay que dirigirse a los niños de "tú" y en singular; no es conveniente usar diminutivos, ni un tono paternalista todo el tiempo. Es mejor usar un lenguaje positivo, propositivo y que motive a la acción.

Resaltar en cada medio los recursos auditivos, a través de expresiones culturales, y en el caso de los visuales hacerlo mediante lenguajes corporales y elementos de imagen que resultan muy expresivos.

Cuando los contenidos tratan asuntos de los que se considere el niño tiene algún antecedente, es conveniente referirse a esos conocimientos previos sobre el tema. Esto ayuda a captar e integrar la nueva información.

La dosificación del contenido es un aspecto fundamental en cualquier mensaje colectivo. No es conveniente dar demasiada información sino tratar de ir directo al punto presentándolo clara y coherentemente.

Para que el niño capte mejor la información hay que repetirla dinámicamente, exponiendo el contenido varias veces en formas diferentes.

Estas formas pueden darse a través de un eje temático, abordándolo desde distintos puntos.

Una estructura de contenido que puede funcionar como elemental, es la que presenta un tema por programa, un planteamiento, un nudo y una solución práctica.

Para el manejo de contenidos educativos lo más conveniente es tratarlos de una forma subliminal, excluyendo totalmente el tono pedagógico. Lo que está muy vinculado con la forma en que se presentan los contenidos y la cantidad de información tratada en un programa.

No hay que presentar el contenido resuelto, sino proponer situaciones problemáticas que resengan el interés y la capacidad del niño.

Cuando se plantea un panorama histórico es conveniente respetar el orden cronológico, aunque sin remontarse a la prehistoria.

Los resúmenes en un programa, permiten recapitular los puntos relevantes.

Cuando se pretende desarrollar cualquier actividad dentro del programa, debe hacerse explícito desde el objetivo, así como la utilidad de realizarlo, con ello se logrará una mayor comprensión y estimulación de la curiosidad infantil.

EN TORNO A LOS ASPECTOS QUE SE RELACIONAN CON LA PRODUCCION Y LA ESTRATEGIA DE DIVULGACION SE TIENE QUE:

Es muy recomendable que se estable una comunicación fluida entre los responsables de cada etapa de preproducción, producción, y posproducción; para que las ideas originales y los objetivos de los programas no se desvirtúen en el proceso de elaboración.

Que se dé una comunicación e intercambio de experiencias entre el guionista, coordinador de serie, realizador y productores para planear al detalle la producción del programa o serie. Este hecho garantizará la calidad de los mismos. No es recomendable improvisar o permitir que el tiempo sea la pauta para determinar aspectos de calidad.

Es recomendable mantener una evaluación continua y permanente para ir mejorando los programas.

Es conveniente e indispensable que las personas que participan en la elaboración de los programas infantiles hayan tenido alguna experiencia con los niños (principalmente conductores, guionistas y realizadores).

Es sumamente importante diseñar una estrategia de difusión considerando al medio y los horarios, así como la oferta y competencia.

Aunque un programa o serie estén bien hecho, si no se le otorga el tiempo pertinente de transmisión para lograr un espacio y captar una audiencia, no obtendrá el éxito deseado.

De ser posible que la difusión por un medio pueda tener además una estrategia multimedia (combinación de medios colectivos o escuelas, ciclos, delegaciones, paquetes, etc.), de una forma coordinada.

Es importante que a todo proyecto se le dé continuidad y tiempo (al aire) necesario para que se afiance en los hábitos de los públicos

Es sumamente difícil satisfacer los intereses y motivaciones infantiles a través de un programa o serie, por lo cual es recomendable crear distintas series en donde se encuentren en dosis diferentes estas motivaciones.

Por último, es conveniente tener cierta apertura al cambio para que a través de una retroalimentación constante por medio de las evaluaciones, se vayan haciendo las modificaciones necesarias para que los proyectos se consoliden.

Estas consideraciones han sido tomadas de investigaciones que se han realizado en el ámbito televisivo a través de la Unidad de Televisión Educativa y Cultural de la Dirección General de Publicaciones y Medios de la SEP en el periodo de 1983 - 1985.

Dichas consideraciones no agotan los aspectos de la producción aunque son las más relevantes en el ámbito infantil. Además son susceptibles de generalizarse para la producción en cualquier medio audiovisual o impreso.

2.2 PROGRAMACION DIBUJOS, MUÑECOS Y OBJETOS ANIMADOS

Actualmente la televisión es el mayor motivador, para realizar la producción de dibujos, muñecos y objetos animados. A pesar de ello es evidente que la adquisición de series extranjeras a bajos costos, no lleva a valorar en lo absoluto, la necesidad de crear una producción propia, como parte de la actividad autóctona e independiente, al margen de cualquier consideración económica.

Por tal motivo, los niños mexicanos se ven precisados a soportar los mismos telefilmes viejos de series como: "Los picapiedras", "El hombre araña", "Tom y Jerry", "Dick Tracy"; etc., que los propios padres vieron durante su infancia.

Además es importante agregar que de series como Los picapiedras, han surgido un caudal de descendientes; Los hijos de los picapiedra, Las travesuras de los picapiedra, Las nuevas travesuras de los picapiedras. El programa presenta reiteradas veces las aventuras de hombres de las cavernas de claras costumbres y valores norteamericano-occidentales. Junto a los picapiedra están todas las emulaciones que dan movimiento a personajes de la tira cómica; Tom y Jerry, Popeye, El pájaro loco, El hombre araña y su homólogo femenino, la mujer araña.

En otro punto, es evidente el constante saqueo, al que se encuentra expuesta la literatura. Ya que a través de la elección de personajes clásicos como; Robin Hood o el Capitán Nemo. Se crean otros seres que se les parecen forzosamente; puesto que son despojados de su dimensión histórica y literaria, quedando con los rasgos físicos, y la atmósfera que los rodeaba. Dejan de ser protagonistas de una sola historia, y la atmósfera que los rodeaba. Dejan de ser protagonistas de una sola historia, con el principio, desarrollo y fin, como los reales protagonistas de la literatura. Quedan sólo muñequitos intemporales, inmortales, puestos a repetir, el primero en el bosque y el segundo en el fondo del mar.

También se producen degeneraciones de mitos griegos en una mezcla informe, como los Cuatro fantásticos o los Súper amigos. No faltan por supuesto las historias galácticas o planetarias al estilo de Flash Gordon. (7)

Cabe sumar a todo esto, el exceso de violencia y agresividad, contrastada con la reiteración de esquemas melodramáticos por los que desfilan la sensiblería dulzona y lacrímica de los personajes. Causando en el niño posibles alteraciones en los efectos emocionales, de la conducta y del conocimiento.

Entendiendo por efecto: " todos los procesos de comportamiento y de vivencia susceptibles de ser observados en el hombre y que derivan de la circunstancia de que el hombre es receptor en el campo de la comunicación social: Puede designarse como un efecto de los medios todo cuanto se quiera que ocurra como resultado de la experiencia de los medios o cuanto se quiera que acontezca como resultado de la lectura, de la audición o de la visión ".

(8)

EFFECTOS QUE PUEDE PRODUCIR LA TELEVISION EN LOS NIÑOS. (9)

EMOCIONALES

ASOMBRO Y COMPLEJIDAD

Escenas de violencia o conflicto sexual que el niño no puede manejar por su grado de madurez.

MIEDO, ANGUSTIA, TEMOR

El miedo que producen algunas series suelen ser mayor, mientras más se acerquen a las que nos dan en la vida real. El niño se asustará si ha vivido con temor o sufrimiento algo semejante a lo que está viendo en el televisor.

INSENSIBILIDAD A LAS COSAS SIMPLES Y VALIOSAS.

Exceso de escenas de violencia.

EN LA CONDUCTA

EL NIÑO SE PUEDE VOLVER PASIVO, DESINTERESADO E INCAPAZ DE REALIZAR CUALQUIER ESFUERZO SEA FÍSICO O MENTAL.

La narrativa que presentan las series.

FORMAS CON QUE LOS NIÑOS EJERCEN LA VIOLENCIA CONTRA SUS SEMEJANTES.

Series que enseñan como agredirse.

IMITACIÓN

Imitación de personajes favoritos, sean o no positivos.

APATÍA Y PASIVIDAD ANTE HECHOS VIOLENTOS QUE PRESENCIAN EN LA VIDA REAL.

Exceso de violencia

EL NIÑO ACTÚA, ANTE DETERMINADA SITUACIÓN, DE LA MISMA MANERA AGRESIVA QUE ACTÚA UN PERSONAJE DE LA SERIE QUE HA VISTO, EN VEZ DE RAZONAR SUS ACTOS.

Fuerte atracción hacia modelos que presentan los dibujos animados, sin reflexionar de manera crítica en lo que les presentan.

EN EL CONOCIMIENTO

DISPERSIÓN DE CONOCIMIENTOS. EL NIÑO NO PUEDE DISTINGUIR LO QUE SIRVE Y LO QUE DEBE DESECHAR.

Las series presentan mucha información de manera dispersa, incompleta.

CONFUNDIR REALIDAD Y FANTASÍA.

Las series presentan cosas fantásticas con mucho realismo.

No obstante es evidente la diversidad de opiniones que existen sobre ¿quién? o ¿en quiénes? debe recaer la responsabilidad para guiar las actitudes de los niños, así como la integración de normas de gusto y calidad que presentan a los telespectadores. Sin perder de vista, que cada vez son menos las dudas que existen, sobre la televisión; como fuente importante de influencia para los niños.

De manera ilustrativa, cito algunos de los estudios realizados en la actualidad:

a) Ivar Lovaas; se propuso descubrir si las tiras cómicas que incluyen peleas como tema principal, provocaban que los niños mostraran más o menos agresividad después de ver la historieta. Presentó un programa agresivo ante un grupo de niños, y materialmente no agresivo a otro. Inmediatamente después de ver la historieta, se pidió a cada niño que eligiera entre dos juguetes para enfrentarse; uno de ellos era un juguete agresivo; si el niño accionaba una palanca hacía que dos muñecos se golpearan la cabeza. El otro juguete que podía elegir, estaba constituido por muñecos con movimiento que no se golpeaban. Los niños que habían seguido la historieta cómica agresiva, inmediatamente mostraron inclinación por el juguete agresivo. Este descubrimiento sugiere que el ver programas con clara dosis de agresividad estimula cierto grado de los impulsos agresivos en los niños.

b) Albert Bandura y colaboradores, presentaron a un grupo de niños una película en que un adulto golpeaba y daba puntapiés a un muñeco hecho de un balón, con pesas en los pies, el cual también puede utilizarse para practicar boxeo; un grupo control de niños no vio esta película. En una ocasión subsiguiente, cuando había sucedido algo que provocó que los niños se sintieran irritados y frustrados, éstos fueron conducidos individualmente, a una habitación en la que había un muñeco como el que antes se describió, además de otros juguetes. Los niños que habían visto la película imitaban con extraordinaria exactitud la conducta que habían presenciado en ella; golpearon y patearon al muñeco, mientras que los niños que no habían visto la película no lo hicieron. En efecto, los niños que no habían visto la película mostraron un menor grado de agresión que todos los tipos en la situación de prueba. (10)

Cabe aclarar, que la televisión no es la única ni la más importante influencia sobre las actitudes y valores de los niños, resultan de gran relevancia las que sus padres inculcan, ya que con una buena orientación logran disminuir los efectos provocados por algunos programas. De otra manera, el niño al contar con poca experiencia, se verá afectado en sus creencias y actitudes, estableciendo arquetipos.

Abordando otro punto importante en la animación, se observa la gracia de los colores y la música bien elegidos, la riqueza de los movimientos llevados de 16 a 24 imágenes por segundo, olvidando la cualidad del dibujo y su razón de ser. Basta con hacer un recorrido por la programación infantil de dibujos y series animadas, para darnos cuenta de que en vez de estar realizando una producción de arte, se está cayendo simplemente en la saturación de efectos visuales. Debido a razones de orden económico (menor costo en las producciones o adquisición de programas, formatos ya probados, conductores con experiencia y aceptación, etc.) determinan los aspectos formales y de contenido. Así se ofrece a bajos costos productivos y con altas ganancias, este espectáculo continuo.

Programación del sábado 26 de enero al viernes 1ero. de febrero de 1991.

HORA	CANAL	SÁBADO 26 PROGRAMA
MAÑANA		
7:30	5	FESTIVAL DE PORKY. D.A.
8:30	5	THOR DIOS DEL RAYO. D.A.
9:00	5	FANTASIAS ANIMADAS. D.A.
9:30	5	KARATE KID. D.A.
10:00	5	KID VIDEO. D.A.

HORA	CANAL	SÁBADO 26 PROGRAMA
------	-------	-----------------------

TARDE

1:30	5	CARICATURAS
2:00	5	Q'BERT. D.A.
2:30	5	DICK TRACY. D.A.

DOMINGO 27

MAÑANA

11:30	5	CARICATURA
TARDE		
1:00	5	ESPECIALES INFANTILES. D.A.
2:00	5	DISNEYLANDIA. Presenta Mickey y Donald. D.A.
2:30	5	DISNEYLANDIA. Presenta Pato Aventuras. D.A.

LUNES 28

TARDE

12:30	5	LA MUJER ARAÑA. D.A.
1:00	5	EL HOMBRE ARAÑA. D.A.
2:00	5	LAS AVENTURAS DE TOM SAWYER. D.A.
2:30	5	REMI. D.A.
3:00	5	SNORKELS. D.A.
3:30	5	FESTIVAL DE PORKY. D.A.
4:00	5	CANTINFLAS SHOW. D.A.
4:30	13	LAS AVENTURAS DE PELINE. D.A.
5:00	5	LOS SUPERSONICOS. D.A.
5:00	13	EL DESPERTAR. D.A.
5:30	5	LOS VERDADEROS CASAFANTASMAS. D.A.
6:00	5	LOS FANTASMAS DEL CONSERVATORIO. Pupets.
6:30	5	ASTRO BOY D.A.
7:00	5	CONDE PATULA. D.A.
7:15	13	GATOS Y COMPAÑIA. D.A.
7:30	5	LOS PICAPIEDRA. D.A.
8:00	5	LAS TORTUGAS NINJAS. D.A.

HORA	CANAL	MARTES 29 PROGRAMA
------	-------	-----------------------

TARDE

12:30	5	EL FESTIVAL DE PORKY. D.A.
1:00	5	EL HOMBRE ARAÑA. D.A.
2:00	5	TOM SAWYER. D.A.
2:30	5	REMI. D.A.
3:00	5	SNORKELS. D.A.
3:30	5	FESTIVAL DE PORKY. D.A.
4:00	5	CANTINFLAS SHOW. D.A.
5:00	5	MI PEQUEÑO PONY. D.A.
5:00	13	FAMILIA SILVANIA. D.A.
5:30	5	LOS VERDADEROS CAZAFANTASMAS. D.A.
6:00	5	LOS FANTASMAS DEL CONSERVATORIO. <i>Pupets.</i>
6:30	5	ASTRO BOY. D.A.
7:00	5	LAS TORTUGAS NINJAS. D.A.
7:00	13	CUENTOS CLASICOS DE ALF. D.A.

MIÉRCOLES 30

TARDE

12:30	5	EL FESTIVAL DE PORKY. D.A.
1:00	5	EL HOMBRE ARAÑA. D.A.
2:00	5	LAS AVENTURAS DE TOM SAWYER. D.A.
2:30	5	REMI. D.A.
3:00	5	SNORKELS. D.A.
3:30	5	EL FESTIVAL DE PORKY. D.A.
4:00	5	CANTINFLAS SHOW. D.A.
5:00	5	MI PEQUEÑO PONY. D.A.
5:30	5	LOS VERDADEROS CAZAFANTASMAS. D.A.
6:00	5	LOS FANTASMAS DEL CONSERVATORIO. <i>Pupets.</i>
6:30	5	ASTRO BOY. D.A.
7:00	5	EL CONDE PATULA. D.A.
7:15	13	GATOS Y COMPAÑIA. D.A.
7:30	5	LOS PICAPIEDRAS. D.A.
8:00	5	LAS TORTUGAS NINJAS. D.A.
8:30	5	ASTRO BOY. D.A.

HORA	CANAL	VIERNES 1° PROGRAMA
------	-------	------------------------

TARDE

12:30	5	LA MUJER ARAÑA. D.A.
1:00	5	EL HOMBRE ARAÑA. D.A.
2:00	5	LAS AVENTURAS DE TOM SAWYER. D.A.
2:30	5	REMI. D.A.
3:00	5	SNORKELS. D.A.
3:30	5	FESTIVAL DE PORKY. D.A.
4:00	5	CANTINFLAS SHOW. D.A.
5:00	5	LOS SUPERSONICOS. D.A.
5:30	5	LOS VERDADEROS CAZAFANTASMAS. D.A.
6:00	5	LOS FANTASMAS DEL CONSERVATORIO. Pupets.
6:30	5	ASTRO BOY. D.A.
7:00	5	EL CONDE PATULA. D.A.
7:30	5	LOS PICAPIEDRAS. D.A.
8:00	5	LAS TORTUGAS NINJAS. D.A.

Así también se puede observar a través de ésta programación; que los contenidos que por lo general presentan estos programas son, el de historias que permiten ciertos finales felices. A pesar de que algunos de ellos tratan sobre historias que plantean y cuestionan ciertos problemas, no aportan una visión ni soluciones de fondo, sólo se quedan en la superficialidad de lo expuesto. Un punto más a observar es el planteamiento de los problemas a nivel individual, aislando a los personajes principales en un contexto que evita el análisis, por no referirlos en la totalidad del sistema. Siempre se trata de una visión individual con resolución individual de un personaje inmerso en un medio cualquiera, sin clarificarle la dependencia o interrelación de ese personaje con su medio. Los contenidos de estos programas tienden a reforzar la idea de la felicidad o la desgracia meramente individuales.

Ahora, abordando el terreno del cine de animación, reino de experimentación, de búsqueda constante, de alarde técnico, pero sobre todo de creatividad; el cine Latinoamericano en un intento por ampliar además mercados fuera, pero sobre todo dentro de cada uno de los territorios nacionales, ha encontrado en sus realizadores un estilo dinámico, fresco, con gran calidad de expresión, ofreciendo una nueva perspectiva al campo estético cinematográfico. Muestra de ello son las cintas:

"LOS TRES REYES MAGOS"

PRODUCCION: Conacine y CFA de México 1974.
DIRECCION: Adolfo Torres Portillo
FOTOGRAFIA EN COLOR: Víctor Peña
MUSICA: José Antonio Zavala
ANIMACION: Fernando Ruiz
ANIMADORES: Daniel Martínez, Ismael Linares,
Molés Velasco, Claudio Raña, José María,
Rafael Escudero, Juan Manuel Macías.
DURACION: 80 MINS. (11)

En estricto sentido está considerada como la primer película , de dibujos animados mexicana. Sus realizadores toman como modelo, la riqueza cromática y las formas típicas de nuestra artesanía, la cual queda impresa con gracia y talento en esta producción.

" Y SI ERES MUJER "

PRODUCCION: México
DIRECCION: Guadalupe Sánchez
FOTOGRAFIA EN COLOR:
DURACION: 5 mins.
DISTRIBUCION: Zafrá. A.C. (12)

Esta animación describe sencillamente la diferencia que existe entre niños y niñas desde que nacen. Muestra el condicionamiento que recibe una mujer desde pequeña para cumplir socialmente con el rol femenino, dentro de nuestra sociedad.

" LEGIA ELENA "

PRODUCCION: Animación Boricua Inc;
México/Puerto Rico 1983.
DIRECCION: Francisco López y Abdías Manuel
MUSICA: Rubén Blades.
DURACION: 6mins.
DISTRIBUCION: Zafrá A.C. (13)

La canción de Rubén Blades cobra vida, a través del dibujo animado, el cual nos da una visión humorística del trágico legendario fenómeno del racismo social, que aunque nos empeñemos en negar inexplicablemente, aún existe en nuestra sociedad.

" KATY, LA ORUGA "

DIRECCION: José Luis Santiago Moro
España/México, 1983

DIBUJOS ANIMADOS

MUSICA: Nacho Méndez

PRODUCCION: Televisión

DISTRIBUCION: Videocine

DURACION: 80 mins. (14)

Una simpática oruga, atraviesa por un sin fin de aventuras, en busca de su verdadera razón de ser. Viaja del campo a la ciudad en constante lucha por lograr, al final, su metamorfosis; en una bella mariposa. La técnica puede ser aceptable, sin embargo falta calidad en el contenido de la historia.

" KATY, KIKI Y KOKO "

DIRECCION: José Luis y Santiago Moro
España/México, 1987.

GUION: Sylvia Roche

MUSICA: Nacho Méndez

PRODUCCION: Televisión/Moro Creativos Asociados

DISTRIBUCION: Videocine

DURACION: 85 mins. (15)

Seres de otros mundos viajan a la tierra para tomar la energía de sus habitantes. Llegan al bosque donde habitan Katy, ya toda una mariposa y sus oruguitas Kiki y Koko, quienes descubren a los extraterrestres y pasan innumerables trabajos para avisar a sus amigos del bosque, del peligro que corren. Finalmente, entre todos ponen una trampa y derrotan a los extraterrestres. Cinta de dibujos animados que continúa las aventuras de Katy y la oruga. La calidad del dibujo y la animación es buena, pero el tema, los personajes y la historia demerita la animación.

" EL ZORRO Y EL CONDOR "

PRODUCCION: Perú, 1979
DIRECCION: Walter Tournier
DURACION: 10 mins.
DISTRIBUCION: Zafra A.C. (16)

Esta película está basada en una leyenda peruana. La riña entablada entre un zorro y un cóndor, llevan a la destrucción paulatina de la ecología. El sol al ver lo que ocurre, se enfurece y los convierte en rocas, logrando así que la naturaleza vuelva a su cauce normal. Esta animación muestra técnicas diferentes de las utilizadas tradicionalmente en este género cinematográfico.

" EL COMPA CLODOMIRO Y LA ECONOMIA "

PRODUCCION: Cine de la Base. Ministerio de Planificación de Nicaragua. Nicaragua/México/Argentina, 1980.
DIRECCION: Grupo Cine de la Base
GUION: Grupo Cine Sur/ Grupo Cine de la Base
MUSICA: Carlos Mejía Godoy, Luis Enrique Mejía G.
DURACION: 14 mins.
DISTRIBUCION: Zafra A.C. (17)

El Compa Clodomiro, personaje de la animación, explica al público cómo funcionaba la economía en Nicaragua durante la época de Somoza. Describe cómo la guerra destruyó gran parte del país así como el actual funcionamiento de la economía que tiene como objetivo fundamental la reconstrucción del país y redistribución de las riquezas.

" NUESTRO PEQUEÑO PARAISO "

PRODUCCION: Perú; 1983.
DIRECCION: Walter Tournier
GUION: Walter Tournier
FOTOGRAFIA EN COLOR: Walter Tournier
MARIONETA
DURACION: 9 mins. (18)

Un espectador de televisión participa y vive muy intensamente lo que ésta le transmite. Alienado ante el universo que le ofrece este medio de comunicación, permanece al margen de la realidad que lo rodea.

" FILMINUTOS 1,2 y 3 "

PRODUCCION:	ICAIC, Cuba
DIRECCION:	Juan Padrón
DURACION:	6:13, 6 Y 6 mins.
DISTRIBUCION:	Zafra A.C. (19).

FILMINUTO No. 1

El primer corto animado de una serie donde se unifican cuatro o cinco chistes animados, dirigidos a todas las edades y gustos. En el presente filme se pueden ver las peripecias de un vampiro que se emborracha de una forma muy original, un verdugo al que le cuesta muy caro el haber obligado a su cautivo aprender a manejar los pies en sustitución de las manos que tiene atadas, una simpática e inusual ejecución pública y el desengaño de un papá vampiro con el fracaso de su hijo vampirito el día de la primera experiencia como chupador de sangre humana.

FILMINUTO No. 2

Serie de chistes animados. En este número; descubrimiento en el polo de un planeta, acerca de las aldamas, el cruel desierto, por qué una letra T, era rechazada, el calor de un vampiro, el alma del mercenario y una sorpresa en la ducha.

FILMINUTO No. 3

Serie de chistes. En este número el rigor, crítica burocrática el súper John, sobre el peligro de la carrera armamentista yanqui, el macho, sobre el machismo, y la queja del vampiro en un restaurante y una historia de duendes moderna.

LOS SUPERSABIOS

PRODUCCION: América Cinematográfica S.A./ Jorge Nacif;
México 1985.

DIRECCION: Anuar Badín Z.

DIRECCION ARTISTICA: Angel Cantón, Cesar Cantón, José Martín.

GUIÓN: José Luis García Agraz y Anuar Badín

BASADO EN LOS PERSONAJES Y NARRACIONES
ORIGINALES DE: German Butze

FOTO EN COLOR: Rubén Tracónis, Luis Fernández,
Anastasio Huerta

MUSICA: Neiman Trillar, Martha Cano R.

EDICION: Rafael Morales .

DISTRIBUCION: Gilberto Macedo, Antonio García G.

VOCES: Azucena Rodríguez (Rosa), Carlos Riquelme
(Don Seve), Carlos Becerril (Kikito y Paco),
Zaide Gutt (Pola) Santiago Gil (Pepe).

DURACION: 78 mins. (20)

Los Supersabios Paco y Pepe construyen una nave espacial en la que viajan a Venus y Saturno, acompañado de Panza y Polita. El viaje, repleto de emocionantes aventuras, estará marcada por la amenaza que representa el malvado Solomillo. Versión cinematográfica de la famosa historieta creada por Germán Butze.

Es evidente que la falta de condicionantes económicas y sociales así como la falta de canales de distribución, imposibilitan la existencia de bases firmes en la producción de este arte. No obstante, si el realizador de animación, una vez en posesión de su filme, lograra contar no sólo con el mercado interno de su país, sino con el de los otros países hermanos, podría cubrir sus costos de producción con el fin de reinvertirlos en producciones de mayor envergadura o en producciones de otros realizadores que intentarían nuevas búsquedas. Una alternativa en este arte, es el escaparate de cristal televisivo, para el que se requiere el diseño de proyectos solventes a través del tiempo, que puedan ser evaluados y enriquecidos por la propia experiencia de su desarrollo. Es vital la creación de una metodología televisiva en la producción de filmes de animación. Además la formación de personal especializado; personal calificado que conozca no sólo aspectos productivos o técnicos sino que pueda conjugarlos con los educativos.

2.3 EL CINE Y SUS GENEROS

El cine de animación es simplemente el que se realiza imagen por imagen. Dentro de esta técnica cinematográfica, el funcionamiento de la cámara es discontinuo: al dispararla sólo se le permite imprimir una imagen, y a continuación se modifica la posición de lo que está ante ella; sean dibujos, muñecos, objetos, títeres, etc., antes de obtenerse la siguiente imagen.

En la actualidad el cine de animación, es decir, hecho fotograma a fotograma independientemente que éstos fotogramen dibujos, marionetas, objetos, etc., permiten un trabajo en el campo científico y lo pedagógico; facilita hasta hacer posible, una serie de trucos al cine de imagen real (en La guerra de las Galaxias) pero sobre todo constituye un modo de expresión artística que por sus propias características es diferente del cine de imagen real. (21)

De esta forma al proyectarse esas imágenes de manera continua, se percibe un movimiento inexistente en la realidad. De modo que el cine de animación presenta dos diferencias excepcionales respecto al de imagen real:

Una es que no sólo crea, con todas las características del lenguaje del cine, una historia con sus personajes y su escenografía, sino que además inventa lo más específicamente cinematográfico, los movimientos para esos personajes y esa historia

La otra es que esos personajes y esa escenografía pueden ser dibujados, en este caso se trata de película de dibujos, o formados por cualquier materia plana o tridimensional y pueden ser abstractos o figurativos, e incluso imágenes reales sometidas a las modificaciones que sean.

El proceso actual de la recreación artificial de una película animada, técnicamente es muy laborioso, por tal motivo el que se especializa en este campo, adopta un arte difícil y exacto. Quien entiende y aprecia las características del movimiento del mundo natural, se convierte en una especialista. Es el animador, el que está estudiando continuamente el fondo de movimiento del mundo que lo rodea. Construye en su memoria un diccionario de movimientos, que combina con el resto de sus conocimientos. Por tal motivo puedo

decir que guardan el mismo grado de interés el estudio del movimiento de un automóvil, como así por ejemplo; los movimientos de un gato.

El objetivo de este arte animado consiste principalmente en transformar lo que es inmóvil, en algo con esencia viva. Es en este cine en donde el autor, el realizador, pueden llegar a tener un mayor control sobre su obra; de la misma manera que en las otras artes, sin embargo, no deja de ser un ideal en el cine de imagen real.

Gabriel Blanco, define al cine de animación como aquel " *en el que podemos mover lo que queramos, dentro de una mayor elaboración estética dando expresión visual a cualquier idea y escapar a las leyes y limitaciones de la realidad. Es un cine de libertad.* " (22)

En 1907, en los talleres de la Vitagraph, en Nueva York, un técnico desconocido crea el procedimiento de la vuelta de manivela, gracias al cual la cámara puede tomar sus vistas imagen por imagen. Stuart Blacton utiliza este procedimiento en El hotel embrujado, donde se ve a los objetos ponerse por sí mismos en movimiento sin ayuda de ningún hilo, también puede mostrar una pluma que dibuja sola. De esta manera se abre camino a todos los géneros de Cine de Animación, llamados en la Europa Central como el filme de trucos, en la URSS multiplicación y en Francia mouvemente américain.

Es a Emilie Cohl a quien se debe la creación de este género cinematográfico. Su período de creación y de producción intensa, se extiende de 1906 a 1912. " *Cohl no se hacía ilusiones a cerca de su gloria. Para hacerse célebre, decía; hay que empezar por morir.* " (23). Su primer dibujo animado es Fantasmagorie, de una longitud de 36 ms. 1'57" de proyección. La segunda película es; Le Cauchemar du Fantoche. Entre 1908 y 1918 Cohl realiza cerca de cien dibujos animados. " *La idea de Emilie Cohl no fue sólo una ocurrencia, sino el comienzo de un arte que llevó con los limitados medios de la época - es decir; sin color ni sonido -, hasta los límites de la comicidad y la estética.* " (24)

En el período de 1913 a 1917, se realizan varias series de caricaturas americanas. El desarrollo del dibujo animado norteamericano se sostiene además, por las " historias en imágenes " o tiras cómicas publicadas periódicamente por la prensa en grandes tirajes.

A través de diez años 1908-1917, la película animada se desarrolla debido a que el público se maravilla de la técnica, basada en el movimiento, el cual aceptan y aclaman como entretenimiento cómico. Las manos de los artistas con gran velocidad trazan las bases de las caricaturas que posteriormente se separan de la pluma y cobran vida propia.

Lo que parece provocar una nueva magia en la pantalla. Los dibujos son tan elementales y exitosos que eventualmente los animales se convierten en personajes tan

famosos como las estrellas. Así se publican con regularidad las tiras de sus aventuras en los periódicos populares de la época, así por ejemplo Félix el gato, realizada por Earl Hurd, tiene su propia firma y tema musical.

Los creadores norteamericanos más originales durante mucho tiempo son los hermanos Max y Dave Fleisher, cuya serie Fuera del tintero, a partir de 1920, alfa fotos y dibujos. El payaso Coco, dibujado por Fleisher comete mil travesuras contra su creador u otros personajes, antes de ser, en castigo, devuelto al tintero de donde salió. Sin embargo las películas animadas alcanzan su madurez hasta después de que aparece en ellas el sonido. En la evolución, los Fleisher abandonan a Coco para crear nuevos personajes, todos humanos. Su Betty boop, lasciva y sensual, es quizá su mejor logro.

Walt Disney, salido de una familia germano-irlandesa, debuta con su serie Alice; 1923-1926, y después crea su conejo Osvando. El fenomenal desarrollo de las caricaturas aparecen entre los años de 1928 y 1938, es el mejor período alcanzado con Mickey Mouse, El pato Donald y Silly Symphony series (Locas series sinfónicas), que culminan con la primera caricatura comercial de larga duración Blanca Nieves y los siete enanos, en donde se combina color, música y efectos de sonido para lograr el grado de madurez del dibujo animado.

En 1943, se experimentan formas animadas simples, las que aparecen eventualmente con un estilo propio de la Postguerra en particular de la compañía conocida como Producciones Unidas de América U.P.A., fundada en 1943. La famosa caricatura de Joie de Vivre (Alegría de vivir) creada por los franceses Anthony Gross y Héctor Hopplin, en 1934, presenta un estilo mucho más libre y simple que el comúnmente empleado en los dibujos de Walt Disney, quien con frecuencia sacrifica la creativa del dibujo por el naturalismo del estilo y movimiento de sus personajes humanos.

Un grupo de creativos visualiza en el cine, otro medio artístico que sugiere grandes experimentos en lo abstracto. Oscar Fischinger, realiza patrones abstractos que se mueven de acuerdo a la música. En Francia Berthol Bartosch, trabaja en la película L' Idee (La Idea), la cual anima con figuras de madera, introduciendo una nueva técnica. Por otra parte Alexandre Alexeiev realiza, sobre el tema de una noche en la árida montaña, de Musorgski, notable serie de grabados animados, para los cuales emplea una técnica nueva de gran finura; su pantalla de alfileres, en donde hace mover las sombras y las luces sobre dibujos en relieve, hechos con alfileres que se pueden clavar más o menos en una tela gruesa blanca.

La cumbre de la técnica de los muñecos articulados fue alcanzada veinte años después de Cohl, por la cinta Le Roman de Renart, del animador Ladislav Starevitch, filme de dos mil doscientos metros, sonoros y hablado. Impregnado de grandes cualidades; gracia, poesía, ironía, música, que se sucedían durante una hora.

" LE ROMAN DE RENART "
(FABULA DEL ZORRO DEMASIADO ASTUTO)

ARGUMENTO:	Irene Starevitch
ANIMACION:	Ladislav e I, Starevitch
MUSICA:	Vicent Scotto
VOZ DEL MONO:	Claude Dauphin
ADAPTACION:	Roger Richebé
DURACION:	60 mins. (25)

Entre los seguidores del estilo trazado por Staravitch, se encuentran; Pol Bianchi con sus divertidos Fantoches vivantes, Paul Dichlen la Course du Lièvre et du Hérisson. Además de los muñecos animados por Zoubovitch.

La obra de Starevitch aún sigue considerándose como la más importante en este género cinematográfico. Jean Painlevé y el escultor René Bertrand renuevan la técnica de los muñecos animados a través del empleo de la plastilina coloreada y modelada, al ritmo de la filmadora. *Barbe Azul* (1938), bella creación, captada en trescientos metros de película. La peculiaridad de esta cinta está referida en ciertas escenas que requieren hasta de trescientos personajes a los cuales se debía dar movimiento. Además de la valiosa participación infantil, gracias a ellos, ciertos movimientos de los personajes fueron posibles.

" QUATTRO MOSCHETTIERI "
"LOS CUATRO MOSQUETEROS"

REALIZACIÓN DE:	Carlo Campogalliani
TEMA DE:	Nizza Morbelli
FOTOGRAFÍA:	Florio y Vitrollo (26)

En Italia se realiza un filme de dos mil metros, sin ninguna innovación en la técnica.

En Rusia, los muñecos animados comprenden una producción regular, especialmente dedicada a los niños. Entre 1938 se realiza una versión libre de *Pinocho*, *Le Petite Golden Key*, en la que se admira una barca voladora. Desde 1945 Checoslovaquia tiene un lugar de privilegio en filmes de muñecos animados: *La rebelión de los muñecos* (1947), de Trnka, en blanco y negro, son sensacionales en cuanto a gracia y habilidad. La influencia de Trnka se extiende a Polonia que cuenta con dos animadores de importancia: Zenon Wasilewski y Ryszard Potocki.

Aquellos creativos, que audazmente experimentaron el cine animado pudieron realizar algo más que una película, no obstante es preciso reconocer que su trabajo ha sobrevivido un cuarto de siglo, mucho mejor que cualquiera de las más sobresalientes películas de acción-real del período.

El desarrollo artístico de procedimientos desde 1910 permite distinguir hoy diez géneros en la animación: (27)

EL DIBUJO ANIMADO: Es la fotografía sobre una superficie plana de asuntos en movimiento descompuesto imagen por imagen evolucionando sobre un decorado diferente.

LOS RECORTES ARTICULADOS: Hacen evolucionar delante de una cámara, muñecos articulados de papel, cartón u hojalata, cuyos movimientos son filmados imagen por imagen.

LAS SOMBRAS CHINESCAS: Son una variante de los cortes que emplea personajes en decorados grisalla. En Oriente Noburo Ofuji, adopta la técnica de las verdaderas sombras chinescas (de uso milenario en todo Oriente), utiliza sombras de materia plástica coloreadas, alumbradas por transparencias.

LA ANIMACION MULTIPLANA: Se colocan dibujos, recortes, sombras, etc., no ya sobre un solo plano, sino tres o más placas de vidrio, permitiendo así tratar los asuntos de profundidad e introducir ciertos juegos de luz.

LOS MUÑECOS ANIMADOS: Son muñecos articulados, animados imagen por imagen en decorados de tres dimensiones. También puede filmarse por los procedimientos normales de los muñecos de vaina (guíñol) de hilo vara (Extremo Oriente), o de marottes (muñecos combinados con movimientos de manos enguantadas), pero estos géneros no

pertenecen ya al cine de animación propiamente dicho.

LAS ESCULTURAS ANIMADAS:

Producen un movimiento de tres dimensiones por el modelado y la iluminación de las figuras plásticas.

EL DIBUJO EN PELICULA:

Está grabado o pintado directamente sobre una película que después se utiliza como negativo. A veces se combina con un sonido sintético, pista óptica grabada o dibujada según los mismos procedimientos.

LOS FILMES DE OBJETOS:

Organiza danzas de volúmenes en movimiento, ritmados por una música apropiada.

LOS GRABADOS ANIMADOS DE ALEXEIEV:

Modulan con ayuda de la luz una superficie en la que se han dispuesto, según una técnica inspirada por el símil-grabado, miles de clavos más o menos hundidos en una superficie plástica.

LOS FILMES DE TRUCAJE:

Filman asuntos normales fotografiados, pero utilizan ya en la toma de vistas, ya en la edición diversos trucos (aceleración, lentitud, films al revés, interrupción de la toma de vistas, etc.) Todos esos procedimientos pueden combinarse, en fin en escenas filmadas normalmente.

Estéticamente, estos géneros utilizan ante todo la gráfica y la plástica, y tienden a eliminar la reproducción fotográfica y mecánica de los objetos y del movimiento. Están más cerca de las artes plásticas (pintura y escultura) que del cine tradicional, por ello a pesar de que cada uno de los realizadores presentan estilos diferentes, su fuerza radican en las diversas formas de concebir el arte.

Hoy día, las películas de dibujos, muñecos y objetos animados, se han incrementado, debido al amplio crecimiento de la televisión comercial. Sin embargo el desarrollo principal de las producciones de muñecos y objetos animados se localizan en Checoslovaquia, Polonia, Rusia y Alemania, con una gran tradición artesanal en el tallado y diseño de éstos.

Los muñecos utilizados en un inicio, se realizaban en madera y a través de las pinceladas de sus creadores cobran vida las facciones de sus rostros y colorido sus vestuarios. En otros casos los cuerpos eran realizados de tela conservando las caritas de madera. Cabe mencionar que el mayor problema del realizador de muñecos y objetos animados, se presenta al efectuar la filmación, debido a la gran dificultad por lograr que estos sólidos tridimensionales se muevan a base de fotografiar el cambio de cada una de sus extremidades. Así por ejemplo; en los inicios, para animar una carita tallada en madera, fue necesario producir veinticuatro modelos para cada segundo de acción, obviamente representó una ardua tarea. Tiempo después, se realizaron experimentos en caras fabricadas a base de hule.

Los métodos modernos para lograr el movimiento de los muñecos, incluyen desde la utilización de plásticos maleables hasta el control magnético. La responsabilidad de trabajar en tres dimensiones en lugar de dos, representó un reto. No obstante, es mucho más importante, que en el caso de los dibujos descubrir la manera en que los muñecos, rompen completamente con el esquema de la naturaleza, tan solo por el hecho de que éstos son mucho más identificables con la naturaleza humana o animal que un dibujo.

Además las técnicas que utilizan los dibujantes de películas, oscurecen las características originales de los personajes, debido a que la naturaleza propia de los dibujos animados, llama a un movimiento continuo de sus personajes, el cual no es posible detener, pero tampoco es posible ponerlos en estado de contemplación. Todo esto a su vez limita la posibilidad de una mayor expresión creativa dentro de los dibujos animados.

2.4 HABLAME DE TU TIERRA PROYECTO

Todos los que trabajan en la realización de proyectos televisivos, tienen como norma estudiar la naturaleza de la pantalla chica y los efectos que se adecúan a ella. Marshall McLuhan considera que la imagen en la pantalla de televisión, es "escultural" e "icónica", y que se presenta como un "mosaico". (28) De lo que se infiere que la televisión trabaja mejor con ciertos temas y con determinadas maneras de enfocarlos. Se advierte así por ejemplo; que los dibujos animados han gozado de popularidad tanto en el cine como en televisión, obteniendo el mayor éxito a través de la pantalla chica.

Háblame de tu tierra es el programa que utiliza un método mixto, al mezclar técnicas cinematográficas de animación con técnicas televisivas. En México existen pocos ejemplos de producciones cinematográficas de animación nacionales, y más pocos los que obtienen resultados significativos, por esta razón es vital que se redoblen esfuerzos a fin de captar la atención de una población tan importante en el desarrollo del país como es la de los niños.

A continuación se describe el proyecto

HABLAME DE TU TIERRA.

MEDIO:

T.V.

NOMBRE DEL PROYECTO:

HABLAME DE TU TIERRA

OBJETIVO:

México es un país muy grande, rico y variado; tanto a nivel geográfico como a nivel histórico, social, económico y cultural. Para los niños mexicanos es de gran importancia el poder ubicarse en cuanto a tiempo-espacio. En este sentido, el conocimiento de las diversas regiones del país, sus características geográficas, históricas y culturales a través de leyendas indígenas mexicanas, de la época prehispánica, empleando la técnica cinematográfica de la animación; contribuirá de manera especial a la difusión y el

PÚBLICO;

reforzamiento de nuestra cultura y a la ubicación del niño en el mundo.

Niños en edad escolar de (10 a 12 años) Jóvenes en edad escolar media de (12 a 15 años). Y público en general.

CARACTERÍSTICAS DEL PROYECTO;

- Se utilizará la técnica cinematográfica de la animación
- Técnica específica; Los objetos y muñecos animados.
- Se hará a través de la adaptación de leyendas indígenas mexicanas, de la época prehispánica. Para el programa piloto se seleccionó: " El Eneano Adivino de Uxmal".

CONDUCCION;

- Al finalizar la animación, aparecerá un conductor, preferiblemente un niño de 12 a 15 años, quien proporcionará; sugerencias, bibliografía, discografía, museografía u otros datos y actividades, complementarias, de acuerdo con el tema correspondiente.

OBJETIVOS GENERALES;

- Incidir en el reforzamiento por la defensa y la difusión de las leyendas indígenas mexicanas de época prehispánica.
- Incidir en el reforzamiento del interés por las artes indígenas mexicanas.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS;

- Proporcionar a los niños información acerca de las características históricas, geográficas, sociales, económicas, políticas, artísticas, científicas e ideológicas de las regiones del México prehispánico
- Proporcionar al niño una visión general e integral de su país.

OBSERVACIONES;

- Programas de 30 minutos.

- Utilización de maquetas

- La relación con el público se hará a través de correspondencia

PERSONAL DE PRODUCCIÓN:

Director
Productor
Guionista
Camarógrafos
Continuista
Musicalizador
Manipuladores de muñecos

PERSONAL DE APOYO;

Diseñador Gráfico
Realizadores de muñeco
Realizadores de maquetas
Personal de escenografía
Personal de efectos especiales
Personal de Videotape

REQUERIMIENTOS DE MATERIAL;

Elaboración de personajes
Elaboración de escenarios
Elaboración de maquetas

SERVICIOS;

Estudio
Edición
Post-producción.

Citas

1. Cortés Rocha C. *La Escuela y los Medios de Comunicación Masiva*, p.9.
2. La Belle, T.J., *Educación no formal y cambio social en América Latina*, p.p. 13, 44.
3. Ojeda Gerardo, et al., *Una visión sobre la divulgación de tecnología y ciencia para niños*, p. 61
4. Marshall Mc Luhan, *El aula sin muros*, p. 235
5. Ojeda Gerardo, et al., *op. cit.*, p. 59
6. *Ibidem.*, p.p. 63 a 68
7. Toussaint Florence, et al., *Televisa el quinto poder*, p.p. 48, 49.
8. Aceves José I., *Antología en Comunicación*, p.p. 95,96.
9. Molina Alicia, et al., *La Televisión y los Niños*, p.p. 24 a 27
10. Schram Wilbur, *Los efectos de la televisión sobre los niños*, p.p. 146, 147
11. Aguiña Mario, *Cuadernos de Programación de la Cineteca Nacional*, enero 1981, p. 24
12. *Ibidem*, p. 25
13. *Ibidem*, Nueva época, diciembre 1981, p. 24
14. García Emilio, *Dicina*, septiembre 1984, p.p. 14,15
15. *Ibidem.*, mayo 1989, p. 27
16. Aguiña Mario, *op. cit.*, diciembre, p. 24
17. *Ibidem.*, p. 25
18. *Ibidem.*,
19. *Ibidem.*, p. 26
20. *Ibidem*, diciembre 1984, p. 20
21. Duca Lo, *El dibujo animado*, p.p. 3, 4
22. Blanco Gabriel, *Cine de Animación*, p. 15
23. Duca Lo, *op. cit.*, p. 13
24. *Ibidem.*, p. 14
25. *Ibidem.*, p. 79

26. *Ibidem.*, p. 82

27. Sadoul Georges, *Historia del Cine Mundial*, p.p. 453 a 468.

28. Koenig Allen, *et al.*, *T.V. Educativa: presente y futuro*, p.



CAPITULO III

VINCULACION DE LA ANIMACION Y LA LEYENDA

**EL ENANO ADIVINO
DE UXMAL**

3.1 ESQUEMA LITERARIO

Tema original **EL ENANO ADIVINO DE UXMAL**.
Una leyenda maya contada por Carmen Cook de Leonard
Ilustrada por Pedro Bayona.

- ANTECEDENTES:** Se menciona la profecía maya, que habla de la llegada de un rey, quien construirá en una sola noche la ciudad de Uxmal.
- INICIO:** En las vastas tierras de Uxmal vivía una vieja partera, quien lamentaba el no haber tenido hijos, con su magia, buscaba remedios para que viniera un niño, sin embargo ya era vieja para ello. Un día se le apareció un hermoso dios apiadándose de ella.
- PUNTOS CLIMATICOS:**
- La aparición de Chic-Chan ante Atom.
 - El nacimiento de Saiyawinkoob
 - El triunfo de Saiya y Uo en la carrera contra el príncipe
 - La construcción de la pirámide del Enano, en una sola noche
 - Cuando Saiya sume la cabeza dentro del cuello del príncipe en la prueba de la punta de lanza.
- CLIMAX:** Cuando Saiya se somete a la prueba de la punta de lanza.
- FINAL:** Kaxtox recoge el alma de Ah Bolon Coh a quien se le permite un día de cada luna nueva regresar a Uxmal, y descansar del constante tormento al que es sometido.

El final es flotante, debido a que no se logra concretar lo que en realidad les sucede a los personajes.

DESENLACE: Saiyawinkoob construye los palacios que ha prometido. Es coronado, aún en vida de su vieja madre Alom. Un día desaparece, algunos dicen que lo vieron elevarse al cielo.

PERSONAJES Narrador testigo u observador.

PRINCIPALES: Saiyawinkoob

SECUNDARIOS: Alom, Uo

INCIDENTALES: Chic-Chan (Dios bueno)
Ah Bolon Ceh (Príncipe)
Venado transformación del príncipe
Ahal Mahxicin-Balam (Consejero)
Kaxtoz (Dios maligno)
Ah Kaxkin (Juez)
Ah Cuch (Zr. Zopilote)
Ah Coot (Sr. Águila)
Mujeres del pueblo maya
Hombres del pueblo maya
Animales de la región
Animales séquito de Saiya (chango, perro sobre el caparazón de tortuga, pájaros, lombrices, libélulas).

AMBIENTE FISICO: Sur de Mérida, en la Península de Yucatán (área septentrional).
Ciudad Maya, Uxmal.
Epoca Prehispánica (segunda época maya)
Clima: caluroso Vegetación tropical exuberante, densas selvas. Ricas en árboles de caoba, cedro, zapote, ceiba
Animales: jaguar, puma, guajolotes, pájaros, serpientes, conejos, venados, changos, etc.,
Aldea. Chozas (interior y exterior)
Pirámide del príncipe
Pirámide del adivino.
Tiangulis
Cenote.

AMBIENTE PSICOLOGICO:

Esperanza
Fantasía
Creencias
Ambición
Maldad
Ironía
Competencia
Entusiasmo
Arrogancia
Ira
Honestidad

SINOPSIS:

La profecía maya: "Venirá un rey en una sola noche construirá una hermosa ciudad de Uxmal". Alom una vieja partera, había ayudado a nacer a muchos niños mayas, sin embargo ella no los tenía y siempre lo lamentaba. Un día ante tanta súplica se le apareció el Dios Chic Chan, quien le regala un huevo de tortuga, al que tiene que cuidar, puesto que dentro hay un niño. Saiyawinkoob es un niño peculiar, pues sus cabellos rojos parados, su piel verde y su precocidad lo hacen distinto de los demás. Es por ello que los niños y la gente de Uxmal, lo desprecian y sólo los animales son sus amigos.

Un día cuando Ah Bolon Ceh, príncipe de Uxmal, se encontraba en una de sus acostumbradas carreras, Siya decide aprovechar la ausencia de la gente, e ir al río por agua, en donde es localizado por la rana Uo, quien le expone a Saiya los constantes abusos que comete el príncipe con la gente del pueblo y de otras ciudades. Aprovecha el poder que le ha otorgado Kaxtox el dios maligno, a cambio de su alma, secundado por su consejero Balam, logran despojar a la gente de sus bienes a través de apuestas. Razón por la cual Uo le pide a Saiya, que participen en la carrera contra el príncipe. Y es Alom, quien da la clave; le regala a Saiya una capa hecha por ella misma, un collar de su abuela, y unas hojas de tabaco para la elaboración de un cigarrillo mágico; lo que les permite a Saiya y Uo, salir vencedores en la carrera a la que se han enfrentado contra el príncipe. Logran la admiración y el respeto de la gente. Cabe destacar que las carreras benefician al comercio en Uxmal.

Sin embargo el príncipe no lo puede aceptar, pues al tener la ayuda de Kaxtox, cree que nadie podrá vencerlo jamás. Así que somete a una serie de pruebas a Saiya. Pone en juego el reino de Uxmal. Lo que Saiya acepta, y sin más vuelve a retar, y lo invita a pasar la noche en su pirámide, invitación que Saiya rechaza. A la mañana siguiente la gente se reúne sorprendida al pie de la imponente pirámide del enano, la cual construye en una sola noche. Saiya se somete a dos pruebas más, ganando. Ah Bolon Ceh, pierde la cabeza en la prueba de la punta de lanza, y Kaxtox sin demora alguna recoge su alma. Y

sólo un día de cada luna nueva regresa a Uxmal. Salya construye los palacios prometidos, es coronado. Un día desaparece, algunos dicen que lo vieron elevarse al cielo.

ARGUMENTO: A través de las aventuras de Salyawinkoob, el enano adivino, a partir de su llegada a la ciudad de Uxmal, en donde enfrenta cada uno de los obstáculos impuestos por el mal, se muestra la historia del pueblo maya; su sistema económico, sus manifestaciones artísticas, los conocimientos científicos, su religión e ideología.

TEMA: A través de las aventuras del enano adivino de Uxmal, quién enfrenta cada uno de los obstáculos impuestos por el mal.
Se muestra la historia y cultura del pueblo maya prehispánico.

BREVE ANALISIS DE EL ENANO ADIVINO DE UXMAL
Usando la Morfología de Propp.

MORFOLOGIA: Estudio de las formas. Estructurar las leyes que rigen los cuentos maravillosos Cuentos de Hadas, Folclóricos o de tradición oral.

El interés por analizar la leyenda es el demostrar
Los Valores Constantes. Los Valores Variables.

Las Funciones

Qué

Cómo

Acción

Quién

Debido a que la propuesta del programa **Háblame de tu Tierra** se dirige a el público infantil.

- a) Funciones - parte fundamental del cuento - son elementos constantes e independientes de los personajes y de la forma en que cumplen sus acciones.
- b) El número de funciones que incluye en cuento maravilloso es linkable a 31 funciones.
- c) La sucesión de funciones es siempre idéntica
- d) Los cuentos maravillosos pertenecen al mismo tiempo concerniente a su estructura.

- 1 descripción de la acción que representa
 2 definición resumida
 3 signo convencional que se le atribuye O

(En las vastas tierras de Uxmal vivía una vieja partera llamada Atom) situación inicial (i)

(Con su magia, Atom buscaba remedios para que viniera un niño)

esterilidad (3)

(Rezaba y llevaba ofrendas a los dioses)

plegarias(4-5)

(Atom, los dioses se han apiadado de tí... escoge el huevo más grande de tortuga)

nacimiento maravilloso (c)

(Mejor no juegues con ese niño niño verde. Quién sabe por qué nació así)

prohibición p'

(Ah Bolon Ceh, era un príncipe arrogante y maligno)

orden ejecutada por el antagonista t2

(Ah Bolon Ceh, no pensaba en el bien de sus súbditos, sino en hacerse rico)

daño mediante el hurto x6

(Ah Bolon Ceh, usó la pata de venado, primero para cazar venados...después pensó que debería sacar mayor provecho de su amuleto..)

el antagonista emplea medios de persuasión mágicos e2

(Nadie en Uxmal ha podido vencer a Ah Bolon Ceh. ¿Por qué no lo retamos tú y yo)

el héroe reacciona ante los procedimientos mágicos c2

(Toma esta capa de plumas verdes, este collar de turquesa y coral y estas hojas de tabaco)

obtención del medio mágico Z'

(Inmediatamente Saiya fue a ver a Uo, para contarle..)

decisión del héroe W

(Al día siguiente se pusieron en camino para ver al juez)

partida del héroe 1

(Saiya aceptó el reto y colocó su capa y su collar contra el príncipe).

lucha contra el antagonista por medio de competición L2

(El juez dió su veredicto... Saiya es el vencedor)

victoria obtenida en la competición V2

(Con la aprobación del juez, del pueblo y del propio Saiya, Ah Bolon Ceh sometería a su vencedor a más pruebas)

el héroe se somete a pruebas H'

(De un solo golpe el enano le sumió la cabeza dentro del cuello)

eliminación del daño o de las desdichas que causaba el antagonista o el príncipe Ah Bolon Ceh. E5

(Kaxtox llegó por el alma de Ah Bolon Ceh, quien fracasó por su ambición; convirtiéndose en enemigo de su pueblo.

castigo del antagonista Ca

(Saiya cumplió su promesa y construyó palacios)

cumplimiento del héroe con su tarea C

(Por la manera espectacular en que asciende al trono cunde su fama por las provincias)

el héroe tiene el acceso al trono N

3.2 ESQUEMA TELEVISIVO

INICIO:

Tres ociosos dioses, en medio de una fuerte tormenta, liberan del más allá, las almas de Saiyawinkoob; quien representa el bien y Ah Bolon Ceh; representa al mal.

PUNTOS CLIMATICOS:

En la noche de tormenta Pauji logra ver los espíritus del príncipe Ah Bolon Ceh y su consejero Balam. El nacimiento de Saiyawinkoob El triunfo de Saiya y Uo en la carrera a la que se enfrentan a Ah Bolon Ceh. La construcción de la Pirámide del enano en una sola noche. Kaxtox rapta a Saiya

CLIMAX:

Saiya derrota al Dios maligno, aparece en el trono de su pirámide. Vence a Ah Bolon Ceh, en la prueba de lanza, sin pérdida de tiempo Kaxtox recoge su alma prometida.

FINAL:

El regreso del Flash Back, en el momento que Pacum Pacum Che hace énfasis en cuanto a la transmisión oral a través del tiempo de padres a hijos; sobre la profecía de Uxmal, y finalmente Pauji agradece el cuento, aún incrédulo a Pacum.

SINOPSIS:

Tres ociosos DIOSES, en medio de una fuerte tormenta, liberan del más allá, las almas de SAIYAWINKOOB; quien representa el bien y AH BOLON CEH; representa el mal. Para hacerlos transitar entre las ruinas de UXMAL. En donde actualmente habita una colonia de ranas jóvenes, las cuales se encuentran bastante asustadas por los acontecimientos que están ocurriendo esa noche, por lo que piden explicación a su viejo monarca. PACUM inicia el relato sobre la antigua profecía maya, apoyado en un FLASH BACK; que lo remite hacia la historia de la vieja partera ALOM; la pobre había ayudado a nacer a muchos niños, pero ella no tenía hijos y siempre lo lamentaba. Un día ante tanta súplica se le apareció el DOS CHIC CHAN, quien le regala un huevo de tortuga, el que tiene que cuidar, pues dentro de él hay un niño. SAIYAWINKOOB es un niño peculiar, pues sus cabellos rojos parados, su piel verde y su precocidad lo hacen distinto de los demás. Es por ello que los niños y la gente de UXMAL, lo desprecian y sólo los animales son sus amigos.

Un día cuando AH BOLON CEH, príncipe de UXMAL se encontraba en una de sus acostumbradas carreras, SAIYA decide aprovechar la ausencia de la gente, e ir al río por agua, en donde es localizado por la rana UO, quien acaba de dialogar con el pájaro ITZA, acerca de los abusos que comete el príncipe, con la gente del pueblo y de otras ciudades, aprovecha el poder que le ha otorgado KAXTOX el DIOS MALIGNO, a cambio de su alma, secundado de su consejero, logran despojar a la gente de sus bienes a través de apuestas. Razón por la cual se le ha ocurrido a UO, que quizás ALOM tendrá alguna solución. Efectivamente, es ALOM quien da la clave; le regala a SAIYA una capa de plumas hecha por ella misma, un collar de su abuela, y unas hojas de tabaco para la elaboración de un cigarrillo mágico; lo que les permite a SAIYA y UO, salir vencedores en la carrera a la que se enfrentan contra el príncipe. Logran la admiración y el respeto de la gente. Cabe destacar que las carreras benefician el comercio de UXMAL.

Sin embargo el príncipe no lo puede aceptar, pues al tener la ayuda del DIOS MALIGNO, cree que nadie podrá vencerlo jamás.

Así que somete a una serie de pruebas a SAIYA, pone en juego el reino de UXMAL. A lo que SAIYA acepta y sin más vuelve a ganarle al príncipe. AH BOLON CEH verdaderamente molesto lo vuelve a retar, y lo invita a pasar la noche en su pirámide,

invitación que SAIYA rechaza. A la mañana siguiente la gente se reúne sorprendida al pie de la imponente pirámide del enano, la cual construyó en una sola noche.

Mientras tanto SAIYA camina tras su séquito en dirección a la ciudad de los Palacios, cuando de repente es secuestrado por la fuerza maligna, se trata de KAXTOX; quien de acuerdo con AH BOLON CEH ha decidido desaparecerlo, sin embargo SAIYA con toda calma e inteligencia logra hacer que KAXTOX lo envíe de regreso a UXMAL en donde lo aguarda su contrincante. Y en un fuerte movimiento telúrico entre explosiones, aparece SAIYA en el trono de su pirámide, desde donde se dirige al príncipe AH BOLON CEH, malhumorado le pide que baje para dar inicio a las tres últimas pruebas, en las que sin más remedio AH BOLON CEH pierde la cabeza y una vez convertida su alma en venado, KAXTOX sin perder tiempo viene por ella, mientras SAIYA sube al cielo acompañado de UO, toca su tamborcillo entre una fuerte tormenta, el cántico de los pajarillos y el aire teñido de verde.

Regreso del FLASH BACK, continúa la tormenta y las ranas jóvenes que rodean a PACUM, quién hace énfasis en la transmisión oral de padres a hijos sobre esta profecía, ahora más incrédulas que nadie, se burlan de la narración, de repente cae un fuerte rayo que logra alumbrar la pirámide del ENANO, quien sentado en su trono acompañado por UO toca su tambor. Motivo por el cual todas las ranas temerosas, salen desparvoridas del lugar.

DESENLACE:

En ese momento cae un rayo sobre la soberbia pirámide, en la que logra distinguirse la pequeña figura de Saiya, y todas las ranas jóvenes salen desparvoridas del lugar.

AMBIENTE FISICO:

Recreación a través de maquetas de;
Ciudad Maya, Uxmal.
Epoca: Prehispánica
Clima: caluroso
Vegetación: tropical exuberante, densas selvas.
Ricas en árboles de caoba, cedro, zapote, caiba.
Animales; jaguar, puma, guajolotes, pájaros,
serpientes, conejos, venados, changos, etc.
Aldea. Chozo (interior y exterior)
Pirámide del príncipe
Pirámide del enano adivino
Tianguis
Cenote
Río.

AMBIENTE PSICOLOGICO: Esperanza
Fantasía
Creencias
Maldad
Ambición
Tradicón
Ironía
Competencia
Entusiasmo
Arrogancia
Ira
Honestidad
Místico

PERSONAJES:

DIOSES: Representados por tres emplumados mayas.

SAIYAWINKOOB; Niño representado por un enano de color verde, cabellos rojos, de físico poco dotado para el combate, sin embargo soluciona todos los conflictos en que se ve envuelto de manera creativa. Tiene por armas la reflexión y la elaboración de planes inteligentes. Simpático, agradable.

ALOM: Mujer anciana, de color moreno, de cabellos muy largos trenzados, su vestido es un saco largo y ancho. Alom es la madre de Saiyawinkoob, tiene por oficio el ser partera, es muy devota a sus dioses, conserva las enseñanzas de sus padres las cuales transmite a Saiya.

PAUII: Rana joven, vive en una de las comunidades de ranas que habitan en las ruinas de Uxmal, época actual.

PACUM PACUM CHE: Rana anciana, dirigente de la comunidad de ranas jóvenes que habitan en las ruinas de Uxmal, época actual.

CHIC CHAN: Dios serpiente emplumada, recompensa a Alom regalándole un hijo.

UO: Rana joven, vive en una de las comunidades de ranas que habitan la antigua Uxmal, época prehispánica. Simpática, graciosa e inteligente, amigo de Saiya.

NIÑOS: Niños mayas de la época prehispánica, asumen una actitud burlona ante saiya.

PAJAROS: Colibríes conocidos como Ixylchamil; andan en las paredes de las casas que tienen huertas y en los árboles de ellas.

ITZA: Es uno de los pájaros colibrí, quien da información a UO.

AH BOLON CEH; halach uinic, es el príncipe de Uxmal. Hombre apuesto, hermoso, pero arrogante y maligno. Tiene por objetivo el hacerse rico.

VENADO: Transformación del príncipe en las carreras.

AHAL MAHXICIN; BALAM: Consejero de Ah Bolon Ceh, tiene tratos con un espíritu maligno.

AH KAXKIN: Hombre maya, a quien nombran como juez primero de la carrera y posteriormente de las otras pruebas a las que se someten al príncipe y el esano.

MENSAJERO: La gente tiene por costumbre ayudar a los que llevan mensajes. Los mensajeros transmiten la información a través de un soneto hecho de su inspiración.

AH CUCH, SEÑOR ZOPILOTE: Jefe de Copán. dignatario gordo y próspero. Va en camino hacia Uxmal, acompañado por su enorme séquito. Lo acompañan varios cargadores, hombres fornidos, con provisiones.

AH COOT, SEÑOR AGUILA: Hábil comerciante, gusta de burlarse de su hermano mayor Ah Cuch. También es gordo y muy

imponente. Lo acompaña un séquito menor al de su hermano.

KAXTOX: Espíritu maligno, le gusta comprar almas humanas y esclavizarlas en su mundo de oscuridad.

CHUCUM: Rana femenina joven. Uo se encuentra enamorado de ella.

HOMBRE Y NIÑO: Padre e hijo que contrata Salya para confrontar una de las pruebas impuestas por el príncipe.

APOSTADOR: Hombre maya, quien aprovecha la carrera a la que se están sometiendo el príncipe y Salya para realizar apuestas a favor o en contra de uno u otro.

SEQUITO DE SAIYA: Se encuentra integrado por; múltiples pájaros de colores, mono con alas que vuela hacia atrás, Chucum novia de Uo, perro con manchas de serpiente montado en una tortuga sin cabeza y tres lombrices.

ANIMALES DIVERSOS: serpientes, abejas, diversos pájaros, venados, ardillas, leoncillos, tigres, puercos, gallinas.

AH CUCH



AH COOT



AH KAKKIN



KAXTOX



AHAL MAHXICIN

AH BOLON CEH



TRANSFORMACION



3.3 ARGUMENTO Y GUIÓN

HABLAME DE TU TIERRA "EL ENANO ADIVINO DE UXMAL".

Para la realización de esta propuesta televisiva infantil, se preparó minuciosamente; argumento y guión sobre la recreación de la leyenda El Enano Adivino de Uxmal. Estableciendo una metodología mixta entre la televisión y la cinematografía, por lo que se elaboró argumento y guión apoyados de un story board el cual contiene en la parte de video; imágenes importantes de la historia la continuidad musical como los efectos en el audio.

Sin embargo no debe olvidarse que, para la producción de un filme convencional es necesario considerar las diversas fases de elaboración cinematográfica;

- **ESCALETA:** Primera fase en la elaboración del argumento cinematográfico, conocido generalmente con el nombre de SINOPSIS.
- **ARGUMENTO:** En inglés STORY. Asunto, tema o historia que se nos narra en un filme. El argumento de un filme puede ser original, o sea escrito especialmente para el cine o bien estar basado en una obra literaria, teatral o en hechos reales. La elección del argumento depende tanto de los gustos del director y productor como las exigencias comerciales. Según los métodos de trabajo clásico del cine existen seis fases de elaboración del argumento cinematográfico original; **ADAPTACION, SINOPSIS, TRATAMIENTO, VERSION, CONTINUIDAD Y GUIÓN TECNICO.**
- **ADAPTACION:** Trabajo literario por medio del cual un argumentista toma como texto de base la obra de un autor. La adaptación sustituye a la sinopsis y al tratamiento de un argumento, precediendo no obstante de la continuidad.
- **CONTINUIDAD:** Penúltima, fase de elaboración del argumento cinematográfico, inmediatamente posterior al tratamiento, anterior al guión de extensión similar a este último, con la acción ya dividida en escenas y en secuencias en su correlación definitiva pero sin las indicaciones técnicas. En muchas ocasiones la continuidad no es objeto de un trabajo específico y se pasa directamente al guión.

- **GUIÓN:** En inglés **SCRIPT**. Denominación que recibe la versión a la pantalla de un tema. En términos generales el guión se divide en dos columnas la izquierda describe la acción de los personajes y la derecha recoge sus diálogos con indicaciones en ocasiones de sonido y música de ambiente.
- **SINOPSIS:** Desarrollo esquemático del argumento de un filme. Es más extensa que la idea, aunque generalmente se desarrolla en pocas páginas mecanografiadas, de una a diez, según los casos. Se redacta en términos generales y no es necesario que contenga ninguna forma cinematográfica, aunque sí sugerencias en este sentido. Se utiliza para su presentación ante posibles productores o realizadores como base para el tratamiento para el registro de propiedad intelectual y para el lanzamiento publicitario del filme.
- **TRATAMIENTO:** Fase en la preparación del argumento cinematográfico, que sigue a la sinopsis y precede a la continuidad y al guión propiamente dicho. En el tratamiento se desarrolla la sinopsis con un sentido cinematográfico e incluso pueden registrarse algunos diálogos.
- **VERSION:** Es la forma en que puede presentarse un filme, así como la acción y efecto de traducir o adaptar una obra al cine. Así al referirse al tratamiento cinematográfico de la adaptación de una película al castellano mediante el doblaje, será la versión española. La reedición de un filme, que alcanzó gran éxito, nueva versión de.. La exhibición de un filme en su idioma original, versión original, y la realización de un filme, generalmente una coproducción, de forma que pueda exhibirse en varios países en el idioma de cada uno de ellos, con títulos, será versión inglesa, italiana etc..

ARGUMENTO Y GUIÓN PARA LA PROPUESTA TELEVISIVA INFANTIL
**HABLAME DE TU TIERRA, ADAPTACION DE LA LEYENDA EL ENANO
ADIVINO DE UXMAL.**

FADE IN

1. ESC. SOBRE FONDO DE CIELO NOCHE

LA CAMARA abre con LONG SHOT, sobre el cielo en donde se aprecia una gran concentración de nubes, de donde provienen una Serie de rayos. Sobre esta imagen aparece en SOBREIMPOSICION EL TEXTO:

*HABLAME DE TU TIERRA
"EL ENANO ADIVINO DE UXMAL"*

LA CAMARA abre con ZOOM BACK hasta descubrir de entre las nubes, las siluetas de los TRES DIOS, que ríen, y se divierten, mientras juegan con los rayos que lanzan, una y otra vez hacia la tierra. Las voces de los Dioses se escucharán con REVERBERANCIA.

DIOS 1.

*¡Convoquemos esta noche a los espíritus
del bien y el mal!*

EL DIOS lanza los rayos con gran entusiasmo

DIOS 2
(Evocativo levanta los brazos)

*Hagamos que transiten entre las ruinas de lo que
un día fue la esplendorosa ciudad maya.*

EL DIOS desencadena toda una secuencia de rayos, mientras los otros DIOS, ríen conspiradamente.

DIOS 3

*¡SAIYAWINKOBI!, despierta del eterno descanso
¡La mágica UXMAL!, ¡te espera!*

CONTINUA...

1. CONTINUACION...

Levantando y sacudiendo los brazos, LOS DIOSES muestran una actitud de maldad.

DIOS 2

*¡KAXTOX, señor de las tinieblas!
libera esta noche de luna llena, el alma maligna
de AH BOLON CEH, envíala a la tierra, y que
la antigua profecía azote en las vastas tierras
de Uxmal.*

El viento sopla intensamente, el sonido de los truenos se mezclan con las carcajadas de LOS DIOSES y el silbar del viento. El aire se tñe poco a poco de color verde, mientras ellos continúan evocando.

DIOSES

*Guardianes de las nubes, abran al instante las
puertas de los cuatro rumbos del cielo.*

Los rodea una capa de espesa neblina, que poco a poco cubre las siluetas, conjuntadas con resplandores. Mientras las risas de LOS DIOSES van desapareciendo. Se ABRE EL DIAFRAGMA, para crear los resplandores y los rayos.

2. ESC. MAQUETA SELVA TROPICAL NOCHE.

LA CAMARA REALIZA UN TILT DOWN, hasta ubicar el área específica de la selva, en donde se desarrollará la escena. Cae una fuerte tormenta, a lo lejos se escucha el redoble continuo de un tambor, mezclado con el cántico de los pájaros. El aire se ha pintado de verde y los pequeños habitantes de UXMAL, se muestran desconcertados, temerosos de dichos fenómenos sobrenaturales. Por lo que sin más espera salen de sus hogares en busca de una buena explicación, que sólo el sabio PACUM PACUM CHE; rana anciana debe dar. LA CAMARA SUJETO: PAUJI RANA, saltará entre la maleza a gran velocidad en su camino irá encontrando a algunos animales propios de la región: venados, jaguares, monos y diversidad de aves. Eterno se le hace el camino a PAUJI, pues no ve la hora de llegar al CENOTE; lugar donde vive PACUM.

CONTINUA...

2. CONTINUACION...

PAUJI

*¡Croac, croac, croac, croac, croac, croac, croac!
¡croac, croac, croac, croac, croac, croac, croac!*

De pronto PAUJI se encuentra frente a la pirámide de AH BOLON CEH; antiguo príncipe de UXMAL, en donde logra distinguir las siluetas de dos hombres, sólo que una de ellas, la que ésta arrodillada no lleva puesta la cabeza, PAUJI las mira por unos minutos, pero cuando logra salir de su asombro, se aleja horrorizado, dando sendos gritos, en busca de PACUM.

PAUJI

*¿ Mmmmm ? ¿ mmmmmmm ? ¿ mmmmm ? ¿ mmmmmmmmm ?
¡ croac, croac, croac, croac, croac, croac!*

A lo lejos por fin PAUJI, logra distinguir entre la maleza, el valle en donde se localiza el CENOTE, justo a un lado de la pirámide que un día fue del ENANO ADIVINO DE UXMAL. La CAMARA se acerca a través de un ZOOM IN, hasta lograr un LONG SHOT. Con voz ahogada por la carrera y el temor, PAUJI logra llegar al lugar de reunión que esa noche al parecer todas las ranas jóvenes han elegido. El CROAR de las ranas va en aumento, hasta volverse insoportable, con ello sólo consiguen malhumorar a PACUM, quien dormía profundamente.

RANAS

*¡Croac, croac, croac!
¡ PACUMMMMMMMMMMI ¡despierta de inmediato!
¡ Croc.....! PACUM, ¿cómo puedes dormir,
ante semejante situación?
¡croac.....!
la tierra ahora sí que se destruye
¡ croc..... !*

PACUM PACUM CHE despierta de bastante mal humor, y refunfuñando cubre su viejo cuerpo con una hoja luida por el tiempo, mientras escucha las conclusiones apresuradas de sus jóvenes discípulos. PACUM, ha habitado desde hace muchos años el interior de la base de un árbol de mezquite.

CONTINUA...

2. CONTINUACION...

PACUM PACUM CHE

¡Díantrel, las cosas que se les ocurren y además, ¿cómo es que se atreven a interrumpir tan profundo sueño?

PAUJI

*Pe...pe...ro. ¡PACUM!
¡no entiendo tu actitud!
¡Croac.....!*

Cae un tremendo rayo muy cerca de ellos, lo que crea mayoralboroto.

RANAS

¡ Croac.....!

PACUM PACUM CHE

*¡Croac.....! calma, tranquilos, croac,
no hay porque hacer tanto escándalo.*

PAUJI

*¡Croac...!, ¿qué no hay por qué?
Si es lo más espeluznante,
que hemos visto en
todas nuestras largas vidas.*

Las demás ranas croan, afirmando lo que PAUJI cuestiona, sin embargo a PACUM ya no le impacta, a pesar de lo impresionante que resulta, porque la rana anciana ha pasado por lo mismo varias veces. Así que acomoda tranquilidad su hoja para dar inicio a la narración de sus antepasados. Aún no está muy seguro de cómo iniciará la leyenda. Cubriéndose bajo las hojas del mezquite, las jóvenes ranas se preparan a escuchar el por qué de tanto fenómeno.

CONTINUA...

PACUM PACUM CHE

(Evocativo)

*¡Croac...! esto es una historia de hace
mucho tiempo,
en esa época los lenguajes eran bastante
distintos a los de hoy ¡croac...!
en los días de esta leyenda nació la
antigua profecía de los mayas
¡croac...!*

RANAS

(MURMULLOS)

*¿Profecía maya?
¡ croac ...!*

PACUM PACUM CHE

(Garraspea y se reacomoda)

*¡Croac...! la antigua profecía decía;
Nacerá un niño en forma milagrosa,
ese niño se convertirá en rey...*

RANAS

*¡Croac...!
¿Qué, qué? ¡croac...!
No entendemos ni jota de lo que estás
diciendo PACUM....*

PACUM PACUM CHE

*¡ Croac...! bien, bien, les hablaré de
ALOM, la vieja partera que vivió aquí
en las vastas tierras de UXMAL
La pobre ALOM había ayudado a nacer a
muchos niños, pero ella no tenía hijos
y siempre lo lamentaba....*

FLASH BACK

3. ESC. MAQUETA SELVA TROPICAL EN LA RIBERA DEL RIO DIA

A través de una DISOLVENCIA se realiza el FLASH BACK, que dará inicio a la narración de la leyenda. Arrodiada en la ribera del río, ALOM llora y gime, mientras invoca al dios CHIC CHAN en una plegaria.

ALOM
(Llora y gime)

*¡Oh Señor CHIC CHAN !
dame un hijo, ¡Oh mi señor!
no me castigues más en la soledad
Dame un hijo que juegue y se divierta.
Cuando crezca, él te ofrendará
te dará tortillas, te hará sacrificio!
Oh señor CHIC CHAN !*

De pronto frente a ella aparece un hermoso dios con cuerpo de serpiente. Es CHIC CHAN. Los envuelve en una intensa luz verde mientras el dios le habla.

CHIC CHAN
(Voz en reverberación)

*¡ ALOM ! los dioses se han apiadado de tí;
han escuchado tus invocaciones...*

(Voz en off de CHIC CHAN)

*....Camina al cenote, y a un lado
hallarás un nido de tortuga.
Escoge el huevo más grande.
¡ Llévatelo y cúlalo !*

ALOM camina hacia el cenote y toma uno de los huevos.

4. ESC. MAQUETA. INTERIOR DE LA CHOZA DE ALOM. DÍA

Alom pone entre mantas al huevo que ha recogido, en un rincón de su cálida choza. Todos los días va a verlo; le habla y suspira.

ALOM

*¿ Serás de veras mi hijito ?
¿ Cuando te veré ?
Más vale que te apresure,
pues mira que tortillitas
tan sabrosas te estoy echando.
(Ríe) esta chiquita es para tí.*

5. ESC. MAQUETA. EXTERIOR DE LA CHOZA DE ALOM. DÍA

De pronto ALOM escucha un gran ruido; un trueno lejano que se acerca cada vez más; parece que recorre los campos y la selva. Los pájaros, que estaban callados, repentinamente cantan y sus trinos se escuchan por encima del trueno, porque cantan en coro. Una inexplicable luz verde tinte la atmósfera.

ALOM

(Nerviosa) (Voz en off)

*¡ Eh, eh, ¡ ¿pero, qué pasa...?
¡ CHIC CHAN !*

CHIC CHAN

(Voz en off)

*SAIYAWINKOOB, será el nombre
que llevará tu hijo*

ALOM

¿ SAIYAWINKOOB?

CONTINUA...

5. CONTINUACION...

CHIC CHAN
(Interrumpe)

*Ese nombre se les daba a una
antigua raza de enanos
ordenadores y constructores
de YUCATAN.
Edificaban templos y palacios
¿ Haz comprendido ALOM ?*

ALOM

*La profecía, de la que tanto
hablaba mi abuela
por fin se cumplirá.*

4. ESC. MAQUETA, INTERIOR DE LA CHOZA DE ALOM. DIA.

ALOM, atraída por un imán milagroso, se pone de pie para dirigirse hacia donde está el huevo, levanta la manta que cubre el huevo y ve que éste está partido, y junto al cascarón hay un niño de color verde y cabellos rojos, sentado, vuelve la cabeza y sonríe.

ALOM
(Sorprendida)

*Eres mi hijo, mi hijito lindo
¿verdad?*

SAIYA

*Sí mamá
Yo soy tu hijito*

ALOM

*¡ Eh !¿ hablas ?
pero sí apenas eres un bebé*

CONTINUA...

4. CONTINUACION

ALOM acaricia y examina a SAIYA, causándole asombro.

ALOM

*Tu piel es de color...
¡ bueno !, pero no importa,
te bañaré, y te tallaré
hasta que te despiertes...
¿tus cabellos?
¡ah ! los peinaré por horas y
ya veras qué bien luces cuando
termine de arreglarte.*

Las personas de la aldea, que habían oído el trueno y visto la luz verde, buscaron en todas las casas a quien habría de ser el rey de acuerdo con la profecía. Sin pensar nunca en ALOM. Sin embargo UO interpretó las señales, y de inmediato se dirigió a la casa de ALOM. De un salto entró por la ventana quedando frente a SAIYA.

ALOM

*¡UO!
¡ Mira !, los dioses
han concedido mi deseo.*

UO

*¡ Croac!
¿ Este niño, es el causante de
tanto alboroto?*

ALOM

*Este niño es mi hijo
y se llamará
¡ SAIYAWINKOOB !*

CONTINUA...

4. CONTINUACION...

SAIYA
(Sonriente)

*Es muy bonito el nombre
ALOM, estoy de acuerdo...*

UO
(Interrumpe)

*¡ Eh !, ¿ cómo es que habla ?
si acaba de nacer...*

SAIYA

*¡ No, te sorprenda ! ¡UO!
Pues también puedo caminar, correr
es decir que ya soy independiente.*

UO

*¡ Croac!
Será necesario que conozcas los
diversos lenguajes de la selva
¡ croac!
Los animales de la región serán tus
mejores amigos.
¡ croac ! ALOM, permite que sea yo
quien presente a SAIYA, con la
gran familia.*

CONTINIA...

4. CONTINUACION...

ALOM

*SAIYA, UO tiene razón.....
así que diariamente UO,
se encargará de enseñarte
cada uno de los lenguajes de la selva.
¡ Pon mucho entusiasmo en tu aprendizaje
Y en lo que a ti respecta ¡ UO I,
deberás cuidar y auxiliar a SAIYA,
siempre que así lo requiera.
¡ Serás responsable de su seguridad !*

UO

(Tikubeante)

*¡ Croac.....!
¡ No, pues sí..... croac!
Sí..... croac, me siento
muy alegado ALOM..... croac.
Mañana estaré por tí a primera hora*

6. ESC. MAQUETA SELVA TROPICAL VALLEJO RODEADO POR ARBOLES DIA

Amistosamente los animales de la selva, rodean a SAIYA. Quienes por varias horas juegan y cantan.

Sin embargo SAIYA decide conocer y jugar con los niños del pueblo, sin imaginar, que de ellos sólo obtendría burlas, además de ser apedreado; y todo porque su imagen es diferente a la de ellos.

SAIYA

*¡ Hey I, niños ...
vengan a jugar conmigo
me llamó SAIYAWINKOOB
pero me dicen SAIYA
podemos jugar
con los animales de la selva
si así lo prefieren...*

CONTINUA...

6. CONTINUACION...

NIÑOS

(En tono irónico)

*Cuculuc, cuculuc, enano, enano
Mamatac ahbuyuc, enano tonto
Cuculuc yaax, enano verde .
¡ no intentes acercarte a nosotros !*

SAIYA

(Llora)

*Yo no soy malo
sólo deseo tener amigos,
para jugar estoy muy solo*

NIÑO

*Mi madre dice que no juegue contigo
eres un niño muy raro...
Las señoras piensan que quizás tu
Madre fue hechizada cuando ibas a
nacer...*

NIÑOS

*Cuculuc, cuculuc, enano, enano
Mamatac ahbuyuk, enano tonto
Cuculuc, yaax, enano verde...*

7. ESC. MAQUETA. EN UNA RAMA DE UN ARBOL. DIA

En una rama de un árbol dos pájaros trinan animados, cuando un tercero se les une en forma violenta.

PAJARO

*¡ ITZA ! ¿ qué te sucede ?
¿ Por qué vienes tan enojado ?*

CONTINUA...

7. CONTINUACION...

ITZA

*¡ Ese maligno príncipe!
AH BOLON CEH; sigue aprovechándose
de la gente del pueblo.
Ha organizado otra de sus famosas
carreras; y la gente de UXMAL,
ha llegado con sus joyas y ropas finas,
las que han colocado como apuestas...*

UO

¡ Croac, croac, croac....!

PAJAROS

¡ UO !, ¿ qué te trae por aquí ?

UO

*¡ Croac ...!
¡ La indignación de semejantes abusos !
Pues así escojan al mejor
corredor de UXMAL, jamás ganaré,
mientras AH BOLON CEH,
tenga tratos con KAXTOX,
el dios maligno , croac... croac... y,
los habitantes de UXMAL,
cómo de otros pueblos y ciudades
seguirán empobreciendo..... croac.*

ITZA

*¡ Estás seguro !
¿ y, no hay alguna solución ?*

CONTINUA...

7. CONTINUACION...

UO

*Croac, croac, croac, croac...
Quizás..... sí croac,
pero será necesaria la ayuda de, croac...
¡ bien ! croac, luego nos vemos ...
tengo que ver a una persona...
¡ croac ... croac... croac... !*

3. ESC. MAQUETA. SELVA TROPICAL. EN LA RIBERA DEL RIO. DIA

UO llega a la ribera del río, en donde SAIYA, recoge agua en una vasija de barro.

UO

*¡ Croac, croac, croac ... !
¡ SAIYA, SAIYA, SAIYA....croac ... !
que bueno que te encuentro aquí
pues el asunto que me trae a tí
es de suma importancia... croac.*

SAIYA

*Vine por agua, ahora que todos
están en la carrera y nadie
me avienta piedras, ni me insultan.*

UO

(pensativo)

*Croac, croac, croac...
SAIYA, te has dado cuenta
que nadie en UXMAL,
ha podido vencer al príncipe..*

CONTINUA...

3. CONTINUACION...

SAIYA
(Sorprendido)

*¡ ALOM !.... ¡ UO !
no permito que te burles de ella
si tú y yo juntos no lo lograríamos
cómo es que pretendes que ALOM...*

UO

*¡ Croac ...!, no se a que te refieres SAIYA
pero ve y preguntale si ella sabe como
derrotar al príncipe... croac, croac.*

5. ESC. MAQUETA. EXTERIOR DE LA CHOZA DE ALOM. DÍA.

SAIYA va al encuentro de ALOM, quien arregla su parcela.

SAIYA

*¡ ALOM !
¡ Sabientísima y venerable madre !
Los dioses han sido clementes conmigo
(agradece bajando la cabeza con humildad)
Nuestro amado CHIC CHAN,
me ha distinguido con su aprecio.
Sin embargo la gente del pueblo padece
la avaricia del príncipe
AH BOLON CEH
¿ Qué debo hacer ALOM ?*

CONTINUA...

5. CONTINUACION...

ALOM

*¡ Oh hijo mío !
orgullosa estoy de ti
pues seguro que no ha habido
niño que merezca más que tú,
el simbolizar a nuestro dios.
¡ Quieran los dioses sentirse
felices con el tesoro de tu
corazón !
¡ Vayamos hacia la casa,
seguro que tengo alguna
solución a tu problema !
(ALOM y SAIYA camina hacia la casa)
... ya verás como....
(murmullas)*

4. ESC. MAQUETA INTERIOR DE LA CHOZA DE ALOM DIA

ALOM

*SAIYA, toma esta capa de plumas verdes
que acabé anoche,
después de cuatro años de trabajo.
¡ Ah !, también toma este collar
de turquesa y coral que eran de mi abuela.
Y aquí están estas hojas de tabaco.
Ahora te explicaré que harás
con cada uno de estos objetos.
¡ Oh !, pero será necesario
que pongas al tanto de todo esto
a UO pues será indispensable su ayuda.*

SAIYA

*Esta bien... iré al pie del mezquite
en busca de Uo.*

**8. ESC. MAQUETA. PIE DEL MEZQUITE A LA ORILLA DEL CENOTE.
ATARDECER.**

Pie del mezquite a la orilla del cenote, va SAIYA a toda prisa en busca de la rana UO, para ponerlo al tanto de la situación y planear de qué manera lo harán vencer al príncipe.

SAIYA

*¡ UO, UO !
¿ estás ahí dentro ?
por favor sal, es muy urgente,
soy SAIYA...
¡ UO, UO, UO ...!*

UO

*¡ Croac... croac... croac...!
¿ qué sucede SAIYA ? croac...*

SAIYA

Vengo de hablar con ALOM
me ha dado las armas que nos
permitirán encarar la gran batalla
que enfrentaremos contra el príncipe
AH BOLON CEH, y el maligno dios
que lo protege.

UO
(Sorprendido)

¡ Croac.... croac... !

SAIYA

*UO, recoge algunas pertenencias,
porque vendrás a mi casa,
mañana tendremos que madrugar
¡ Así que andadé !*

CONTINUA...

8. CONTINUACION...

UO

¡ Croac... croac... !

¡ Al instante !

4. ESC. MAQUETA. INTERIOR DE LA CHOZA DE ALOM. AMANECER

SAIYA lleva a UO a su casa y allí le arregla un rinconcito húmedo para que durmiera. Al día siguiente lo despierta para ponerse en camino.

SAIYA

¡ UO !, ranita

¡ despierta !, ya tenemos que partir

UO

¡ Croac ! (bostezo)

¿ hacia donde iremos ?

¿ croac, croac ?

SAIYA

Iremos en busca del Juez

AH KAXKIN, y si nos damos

prisa seguramente lo encontraremos

en el Palacio del GOBERNADOR.

2. ESC. MAQUETA. ALTA SELVA TROPICAL. DIA

SAIYA Y UO caminan entre la selva hacia el CUADRANGULO DE LAS MONJAS, lugar en donde se ubica el palacio del GOBERNADOR y en donde se reúnen sacerdotes, jueces y realeza.

UO

*¡ Croac, croac !
SAIYA, ¿ crees que habrá algún problema?
aunque no lo creas, me siento muy, pero
muy nervioso.*

SAIYA

*No debes preocuparte UO,
ya verás como venceremos a ese
¡ tramposo !*

UO

(Voz en off)

*¡ Croac, croac, croac...!
¡ Mira SAIYA !
allá, croac, a lo lejos
ya alcanzó a distinguir la
zona de los palacios, croac...
Estamos a punto de iniciar
nuestro plan, croac, croac..
Ahora sólo es cosa de localizar
al juez AH KAXKIN.*

9. ESC. MAQUETA ZONA DE LOS PALACIOS. DIA

SAIYA y UO, se encuentran frente al JUEZ, quien los mira con tristeza al principio, pero termina por hacer grandes esfuerzos por no reír abiertamente ante ellos.

JUEZ AH KAXKIN

*Pero SAIYA....
¿estás seguro de querer inscribir
a tu rana en la carrera ?
¿Cómo es posible que ALOM
permita semejante disparate ?*

SAIYA

*¿Acaso, existe algún problema... ?
¡Oh!, es qué acaso se deben cubrir
ciertos requisitos...*

JUEZ AH KAXKIN
(Titubea y ríe)

*¡ No, no !
solo es que ...
¡ no... no me hagas caso ...!
(enfátiza)
El día 7 jaguer del año tun
la rana UO, se enfrentara
en competencia con
el príncipe AH BOLON CEH
Esta carrera será muy especial,
SAIYA.*

SAIYA

*¡ Ya lo creo !
Dentro de 20 días, los habitantes
de toda UXMAL así, como de otros
pueblos y ciudades,
presenciarán una competencia muy peculiar
(ríe).*

2. ESC. MAQUETA. ALTA SELVA TROPICAL. NOCHE/DIA

Se ve al mensajero que va y viene a distintos lugares, en diferentes horas del día. Está secuencia no tiene diálogos, sólo se auxilia de efectos, con objeto de crear dinamismo en la secuencia.

3. ESC. MAQUETA. SELVA TROPICAL. EN EL RIO DIA.

Por el río, en camino hacia UXMAL, viene un gran dignatario, gordo y próspero. En una canasta hecha a la medida de sus amplias carnes se transporta el SEÑOR ZOPILOTE, lo acompañan un enorme séquito y varios cargadores con provisiones. Sus cargadores son hombres fornidos.

PAJARO ITZA
(Voz en off/trina)

*¡Esto, sí es increíble!
Grandes señores de otros reinos,
vienen en camino hacia UXMAL..
Por el río, se acerca
el SEÑOR ZOPILOTE; jefe de COPAN,
Viene acompañado por un enorme
séquito y varios cargadores
con provisiones. Todo indica
que pasarán una larga temporada en UXMAL.*

7. ESC. MAQUETA. EN UNA RAMA DE UN ARBOL. DIA

PAJARO ITZA

*Pues el SEÑOR AGUILA
hermano del SEÑOR ZOPILOTE,
ha llegado desde ayer, y en este momento
ya se encuentra perfectamente
instalado, negociando el trueque
de sus granos.*

6. ESC. MAQUETA SELVA TROPICAL VALLEJO RODEADO POR ARBOLES. DIA

SAIYA y UO, caminan entre la vegetación de la selva.

SAIYA

¡ Estas seguro,.....UOI

UO

¡ Croac.... croac....!
Por supuesto, espera a verlo
por el mismo, croac, croac
SAIYA se asoma entre los matorrales

SAIYA

(Sorprendido)

¡Jamás en toda UXMAL, se ha visto
un tianguis tan grande !

10. ESC. MAQUETA TIANGUIS. DIA

Estará integrado por puestos que contengan artículos variados, con objeto de dar a conocer visualmente, la riqueza de su arte. Y la importancia de su comercio.

UO

Croac.... Y ha sido la curiosidad,
croac, por tan desigual competencia, croac,
la que ha ocasionado la apertura de este
gran comercio.

SAIYA

¡ Mira UO !, que plumajes tan hermosos,
no cabe duda, en este tianguis puedes
encontrar lo que deseas.

CONTINUA...

10. CONTINUACION...

UO

*Croac, croac.... aquel hombre intercambia
las plumas de esos hermosos quetzales.
¡ Croac, croac !, ¡ pero que ave tan hermosa !*

SAIYA

*CURUCU, es nuestra gran ave sagrada,
sus resplandecientes plumas, sólo puedan
ser llevadas por los nobles, como adorno.
Sin embargo existen otras aves como el colibrí,
de las que sí podemos portar sus plumajes.*

UO

*Croac, croac...
¡ SAIYA !, croac, todos ellos han traído
objetos de diversas clases, croac...
que están dispuestos a ofrecer a cambio
de otros que necesiten, croac...
o ¡ apostarlos en la gran carrera !, ¡ croac..!*

SAIYA

*Así es UO,
el día esperado se aproxima.*

4. ESC. MAQUETA INTERIOR DE LA CHOZA DE ALOM. DIA

En un MEDIUM CLOSE UP aparece ALOM, para abrir la toma al THREE SHOT, en donde ALOM da las últimas recomendaciones a SAIYA y UO.

ALOM

*Hemos llegado al día 7 jaguar del año tun
¡ Día tan esperado !
SAIYA, apresúrate a vestirte,
no olvides la capa y el collar de turquesa y coral*

CONTINUA...

4. CONTINUACION

SAIYA

*No ALOM, también recuerdo al pie de la letra
cada una de las indicaciones
que tú me haz dado.*

*(SAIYA elabora el puro, con las hojas
de tabaco que ALOM le ha dado.)*

UO

*Croac, croac...
Me parece increíble, que manos tan pequeñas
puedan elaborar un puro de ese tamaño
croac, croac, croac...*

SAIYA

*Bien, ya es hora...
¡ En marcha, mi buen amigo !*

6. ESC. MAQUETA. SELVA TROPICAL. VALLEJO RODEADO POR ARBOLES. DÍA

SAIYA lleva en brazos a UO, quienes caminan entre la selva hacia el lugar de la competencia, en donde ya es esperado por los espectadores, quienes ya iniciaron las apuestas. SAIYA a su camino va encontrando diversos animales, quienes les van deseando suerte. El recorrido aparece sin diálogos.

A lo lejos se ve la silueta de SAIYA y el PRINCIPE, quienes se dirigen al lugar de la competencia. Un hombre vigila la llegada de ambos, desde la copa de un árbol, será quien avise la llegada de los tres.

CONTINUA...

6. CONTINUACION...

MENSAJERO

(Grita)

*A lo lejos logro ver la figura de..
¡ he I, es el ENANO CUCULUC, EL ENANO TONTO
quien trae en brazos a su rana
Y por el Norte, con paso lento, veo a el
PRINCIPE, seguido de su séquito.
(REFLEXION) Ojalá pudiera ganar este
CUCULUC TONTO, así podríamos
recuperarnuestras joyas y
nuestros hermosos vestidos..
¡ mmm I, pero ¿ qué estoy diciendo ?
el tonto soy yo por creer que...*

SAIYA, UO y el PRINCIPE, han llegado al lugar de reunión, en donde son aclamados y abuchados por la multitud. El PRINCIPE se ha dirigido hacia el JUEZ, a quien pedirá su juramento. El JUEZ se encuentra instalado en un trono que tiene pintados unos huesos cruzados dentro del agua, además se le ha amarrado la mano izquierda, y también se le ha pintado el cuerpo azul.

AH BOLON CEH

(Interrumpe)

*...Súbditos de UXMAL,
y visitantes de otras ciudades,
como muestra de la importancia de esta carrera,
he mandado pintar en el trono de AH KAX KIN,
unos huesos cruzados dentro del agua,
lo que significa que si alguno de nosotros
hace trampa lo pagará con la muerte.
También se le ha amarrado la mano izquierda
como símbolo de que no hará con ella
nada diferente de lo que indique su derecha.
Además indica la pureza a través del color de su cuerpo.*

CONTINUA...

6. CONTINUACION...

AH BOLON CEH se para enfrente del JUEZ, extiende su mano derecha y comienza el juramento.

AH BOLON CEH

*JUEZ AH KAX KIN,
debes repetir mis palabras en voz alta;
que todos oigan;
Juro cumplir y hacer cumplir
las leyes divinas de la justicia,
sin tomar en cuenta
la jerarquía de los participantes.*

AH KAX KIN

*Juro cumplir....
..... participantes*

AH BOLON CEH

*Mi voz será inspirada por los dioses,
y sólo a ellos escucharé.
Soy árbitro en nombre de Itzamná,
el mayor de los dioses, quien me castigará
con la muerte si no muestro imparcialidad absoluta,
pues mi palabra será la definitiva y la última.*

AH KAX KIN

*Mi voz será inspirada
..... y la última
Juro no abusar de esta distinción ni del honor
que me confieren los dioses.*

*Aunque ambos corredores son de este mismo poblado
uno es el gobernador, en tanto el otro es de la clase pobre,
esto no influirá en mis decisiones, pues cerraré los ojos
a las diferencias de clase, rango, edad y estatura.*

CONTINUA...

6. CONTINUACION...

Una vez instalado el JUEZ hará jurar al HALACH UNIC y a SAIYA de acatar y respetar su juicio.

AH KAX KIN

*AH BOLON CEH Y SAIYA
juran acatar y respetar mi juicio*

AH BOLON CEH
SAIYA

Lo juramos.

AH KAX KIN

*Esta carrera se compone de dos metas.
La primera esta a medio camino,
y en ella unos jueces ayudantes,
comprobarán el paso de ustedes.*

Se colocan en la línea de salida, en donde el JUEZ dará la señal de inicio. Mientras tanto SAIYA saca su puro, un tanto nerviosos voltea y voltea, observa a la gente que lo rodea, como si estuviera eligiendo a alguna en especial.

Al dar la señal de salida, el HALAC UINIC partirá velozmente, pues tiene necesidad de alejarse lo más rápido que le sea posible para convertirse en ciervo mediante su pata de venado. En cambio la rana no se moverá.

CONTINUA...

6. CONTINUACION...

SAIYA

(Grita)

*¡ UO, UO, UO !
vamos, anda buen amigo
¿qué pasa ?; a sí el puro...
pero en realidad yo soy muy pequeño
Señor, señor, he...
por favor señor quiere prender el...
Ni hablar que los dioses me protejan
(aspira el humo) (tose y tose)
Que sabor tan desagradable,
pero está dando resultado...*

Se escuchan truenos y cae un rayo que levanta a la rana llevándola a la primera meta, antes de que llegara el príncipe, quien apenas tiene tiempo de convertirse otra vez en hombre para llegar a esta meta.

UO tranquila en la meta, recibe al Príncipe.

UO

*Croac, croac...
¡ Por fin llegaste!
Estás cansado, pero...
hay que seguir la carrera*

AH BOLON CEH

*¡ Eh ! ¿eh?
Ahora verás insignificante renacuajo.*

El príncipe volverá a transformar en venado, pero el chubasco que ha caído por el humo del puro llenó la pista de lodo y ahora le costará mucho trabajo correr. El agua le llegará a las rodillas, por lo que será muy cansado despegar las patas del lodo a cada paso.

Mientras SAIYA volverá a aspirar una bocanada de humo, casi desfalleciendo por la tos que le ha producido, pero de nuevo el rayo levantará a UO y lo pondrá en la meta final.

CONTINUA...

6. CONTINUACION...

SAIYA

*Tengo que hacerlo de nuevo
y esto es lo más horrible
que he probado en toda mi corta vida
pero sea por los habitantes de UXMAL
(aspira el humo/tose, tose/casi se desmaya)*

Al llegar a la meta final, el príncipe no podrá convertirse en hombre a tiempo, y todos verán cómo arribará el venado para recobrar ahí su forma original. La gente los rodea y el JUEZ de su veredicto.

AH KAX KIN

*Si uno solo de los corredores hubiera
hecho uso de la magia,
habría sido descalificado.
¡ Pero, como ambos lo hicieron !
el triunfador es quien tiene
la magia más poderoso
¡ SAIYA y su rana UO,
son los vencedores !*

La gente felicita y alaba a SAIYA y UO y abuchean al PRINCIPE.

AH BOLON CEH

(Enojado)

*¡ No !, ¡ no !, puedo aceptar...
que una insignificante rana....
.... Y un jenano tonto!
hayan ganado la carrera
(enfatisa)
¡Nadie puede ganarte al Príncipe!*

CONTINUA...

6. CONTINUACION...

AH BOLON CEH!

*Y... lo probaré:
Cederé el Trono de UXMAL
a este inútil enano,
si acepta someterse a diferentes pruebas.*

SAIYA

¡ Claro que acepto!

AH KAXKIN

Bien, entonces adelante.

APOSTADOR

(Grita)

*Hagan sus apuestas!!!!!!!!!!!!
ofrezcan a favor o en contra de
¡SAIYAWINKOOB!*

AH BOLON CEH

(Imperativo)

*SAIYAWINKOOB,
jorden que me traigas!
una cuerda hecha de arena
de dos por veinte pasos de largo.*

SAIYA

*Como soy pequeño e inexperto,
pido al príncipe que me dé unos
dos o tres pasos de esa cuerda
como muestra, y le traeré otra,
no de dos veintenas de pasos,
sino hasta de veinte veintenas.*

CONTINUA...

6. CONTINUACION...

AH KAX KIN

*Las pruebas deberán estar constituidas
por objetos reales.
En tanto no procede su petición... (pausa)*

AH BOLON CEH
(Nervioso)

*.....Entonces....
objetos reales serán!
Mañana al amanecer traerás
cuatro veintenas de guajolotes machos,
de los cuales me presentarás
las cuatro veintenas de huevos
que hayan puesto.*

La gente estará muy animada, por lo que surgirán nuevamente las apuestas.

2. ESC. MAQUETA SELVA TROPICAL TARDE/ANOCHECE

SAIYA camina tranquilamente con UO en la cabeza, entre la selva, UO ignora hacia donde se dirigen, sin embargo SAIYA, tiene bien decidido el rumbo hacia donde se dirigen. De repente UO salta y ha gran velocidad se dirige hacia el cenote.

UO

*¿Croac, croac....?
Pero SAIYA... Croac
¿Cómo solucionarás semejante problema?
¿Croac, croac..?*

SAIYA

*Ahora lo verás....
UO... ¡UOI...! UOoooooooooooooooooooooooooooo!
¿ A donde vas?
¡ espérameeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeeee!*

3. ESC. MAQUETA SELVA TROPICAL EN LA RIBERA DEL RIO. NOCHE.

Uo llega a la orilla del río, en donde ya lo aguarda CHUCUM, una linda rana, que admira profundamente a UO.

CHUCUM
(Voz sensual)

*Croac, U.....O
Estoy tan orgullosa de tí
croac, croac, mmmmmmm croac.*

UO
(Apenado)

*No, croac, si no fue nada croac..
glup, croac, glup, croac, croac.
.....(Voz apagada) CHUCUM...
tu quisieras, croac, croac.*

SAIYA
(Interrumpe)

¡UO.....UOooooooooooooooooo!

UO

*Croac.... ¿croac?
Oye linda, ahora tengo que irme
croac, pronto te veré*

CHUCUM

*Croac, hasta pronto ¡ UOooooooooo!
Croac, croac.*

2. ESC. MAQUETA. SELVA TROPICAL. NOCHE.

UO se dirige a gran velocidad hacia SAIYA

SAIYA

*UO, quieres dejar el romance
para más tarde,*

UO

*Croac, sí, sí, no te enojas, croac
un poco de sabor al asunto no le hace
daño a nadie.... croac, ¿oh, sí?*

11. ESC. MAQUETA. CHOZA ENTRE MONTAÑAS. NOCHE

SAIYA, UO, EL HOMBRE Y UN NIÑO, se encuentran sentados frente a la choza, rodeando una fogata que los ilumina mientras hablan.

9. ESC. MAQUETA. ZONA DE LOS PALACIOS. AMANECER

Al pie del trono del PRINCIPE, se presentarán el hombre con su hijo. El hombre llevará amarrada una cazuela frente al vientre, la sostendrá mientras llora, el niño rezará, regará flores y comkila, quemará copal y gritará sin cesar.

NIÑO

(Gritando)

*IX CHEL, hermosa diosa de los partos,
diosa de la Luna, todopoderosa,
permite que mi padre dé a luz a su niño*

EL PRINCIPE se asomará y muerto de la risa de dirigirá a ellos.

AH BOLON CEH

(Riendo)

*¡No seas tonto, debes tener un tumor!
¿Cuándo se ha sabido de un hombre que
dé a luz a un niño?*

CONTINUA...

9. CONTINUACION...

SAIYA, UO y el JUEZ; saldrán de su escondite y se dirigirán hacia el PRINCIPE.

SAIYA

*¿ Por qué, entonces, me mandaste
traer cuatro veintenas de guajolotes machos
para que pusieran huevos.?*

AH KAX KIN

(Con carcajadas de risa)

*Esto es lo más increíble que he visto,
y por lo ingenioso de esta réplica,
te declaró vencedor de la prueba.*

EL PRINCIPE se muestra cada vez más furioso por no derrotar al enano. Así que pide y se aplique una prueba más.

AH BOLON CEH

(Furioso)

*Solamente una prueba más,
¡que será tu perdición!
Mandaré colocar una tarima
en la plaza para que todos lo vean.
(Irónico). Allí el juez, con una piedra,
romperá sobre tu cráneo un filoso pedernal.
Si te salvas de esa prueba reconoceré
que en verdad eres el rey esperado.*

SAIYA

(Calmado, voz pausada)

*De acuerdo.
Pero si sobrevivo a la prueba
tú también la sufrirás.*

CONTINUA...

9. CONTINUACION...

AH BOLON CEH
(Arrogante)

*Si tú puedes salir bien de esa prueba,
¿ cómo no voy a salvarla yo?*

AH KAX KIN

*¡Momento!... como SAIYA no es un acusado,
ese golpe no podré darlo yo.
De lo contrario sería una ejecución
y no una prueba.
Tú, oh PRINCIPE,
tendrás que hacerlo por tí mismo.*

AH BOLON CEH
(Irónico)

*¡Ajammmm, ajam, mmmmmm. ¡
írte! SAIYA, permite que te invite
a pasar la noche en mi palacio,
de esa manera la prueba
podrá llevarse a cabo muy temprano.*

SAIYA

*Me quedaré en UXMAL,
pero como tu palacio
no es digno de un rey como yo...
Esta noche construiré un palacio real
del que mañana me verás salir.*

Al amanecer el día siguiente, todavía sin creerlo, el príncipe se asomó desde su palacio. Casi muere del espanto al ver enfrente una altísima y soberbia pirámide más alta que la suya.

Mientras tanto en el bosque se observa un desfile encabezado por el gran séquito de SAIYA.

6. ESC. MAQUETA SELVA TROPICAL, VALLEJO RODEADO POR ARBOLES AMANECEER.

Un gran número de animales encabezan el desfile de SAIYA, entre risas y centros se dirigen hacia la Ciudad de los Palacios, en donde el príncipe espera a SAIYA, para las pruebas. Cuando de repente la mano de KAXTOX sale por un árbol se aferra al brazo de SAIYA, obligándolo a entrar a él, sin siquiera poder gritar. SAIYA, solo siente como va cayendo por un estrecho túnel, hasta que de pronto llega al fondo de la caverna, y queda totalmente tendido e Inconsciente.

12. ESC. MAQUETA. TUNEL QUE LLEVA AL BORDE DEL LAGO SUBTERRANEO. OSCURO Y PROFUNDO.

SAIYA
(Desconcertado)

*¡Eh.....!
¿quién, quién?
Suéltame.....! que no ha escuchado!
¡suéltame inmediatamenteeeeeeeeeeeeeee!*

6. ESC. MAQUETA. SELVA TROPICAL. VALLEJO RODEADO POR ARBOLES. ¿MANECER.

El séquito de SAIYA, integrado por animales se muestran muy desconcertados ante la desaparición de SAIYA.

9. ESC. MAQUETA. ZONA DE LOS PALACIOS. MAÑANA

Al pie de la majestuosa Pirámide, la gente se va acumulando ante la sorpresa de dicha construcción. No menos sorprendidos el PRINCIPE, el JUEZ, y el CONSEJERO aguardan la llegada de SAIYA.

AH BOLON CEH
(Irónico)

*Sabia que SAIYA, finalmente no vendría,
prefirió huir,
¿no es así AH KAX KIN?*

CONTINUA...

9. CONTINUACION...

AH KAX KIN
(Desconcertado)

*No, no estoy muy seguro de ello,
quizás aún duerme,
después de haber realizado
semejante construcción,
no creo que haya huido.....*

12. ESC. MAQUETA. TUNEL QUE LLEVA AL BORDE DEL LAGO
SUBTERRANEO, OSCURO Y PROFUNDO

SAIYA recupera el conocimiento, avanza a gatas en la oscuridad del túnel, hasta que muy lentamente logra incorporarse, anda a tletas hasta tropezar con la pared del túnel, pero ni hacía arriba ni hacía abajo puede encontrar nada. La cabeza le da vueltas y ni siquiera puede decidir en qué dirección había ido los otros cuando cayó de bruces. Trata de orientarse de algún modo, y se arrastra largo trecho, para incorporarse nuevamente.

SAIYA
(Atontado)

*¡Eh! pero no veo nada,
será que aún tengo los ojos cerrados
pues todo está tan oscuro
como si los tuviera cerrados,
Como me da vueltas la cabeza...
¿en qué dirección se habrán ido los demás ?
Seguiré a gatas el túnel...
No hay más alternativa...
¡adelante pues! (se incorpora)*

De pronto, sin ningún aviso, SAIYA se encuentra trotando dentro del agua fría; como hielo.

CONTINUA...

12. CONTINUACION...

SAIYA
(Reanimando)

*¡Uff!, que fría está esta agua,
bien, qué es esto; un lago,
un pozo o un río.*

En medio del lago, entre llamas y humo aparece de pronto KAXTOX, el DIOS MALIGNO.

KAXTOX
(Burlón)

*¡Bendícenos y salpícanos precioso mío!
Me huele un banquete selecto;
por lo menos esta pequeña alma
nos dará para un sabroso bocado (ríe)*

SAIYA

¿Quién eres?

KAXTOX

¿Qué es él, precioso mío?

SAIYA

*Soy SAIYAWINKOOB,
he perdido a mi séquito, no sé donde estoy,
y tampoco quiero saberlo,
sólo quiero salir de aquí,
tengo una cita, y no quisiera llegar tarde.*

CONTINUA...

12. CONTINUACION...

KAXTOX
(Tono más cortés)

*Quizá se siente aquí y charla
conmigo un rato, precioso mío.
¿ Le gustan los acertijos ?*

SAIYA
(Amable)

*¿Quizás sí?
Hagamos un trato...
Sí yo acierto a los acertijos
tú sin chistar
me harás volver a Uxmal*

KAXTOX

*Y si no aciertas, precioso mío..
tú alma irremediabilmente
será ¡mlal*

SAIYA

*¡ Muy bien !.....
Tú pregunta primero.*

KAXTOX

*Tres cosas hay que te acompañan siempre;
una te sigue cuando vienes de Oriente,
las otras son tus parientes,
un viejo con nueve hijos
y una vieja con nueve hijas.....*

CONTINUA...

12. CONTINUACION...

SAIYA

¡Fácil!.....

*Lo que me acompaña cuando vengo de oriente
es mi sombra que va a mis espaldas,
agrandada por el sol poniente.*

*El viejo es el dedo grande de mi pie derecho
y sus hijos los otros nueve dedos de los pies
la vieja es mi pulgar derecho
y sus hijas los demás dedos de las manos.*

KAXTOX

¿Lo adivinó fácilmente?

*¡ Tendría que competir con nosotros,
precioso mío?*

*Si precioso pregunta y él no responde,
su alma será nuestra, precioso mío.*

*Si él pregunta y no contestamos
haremos lo que él quiera, ¿eh?*

SAIYA

De acuerdo....

*mi acertijo es;
treinta caballos blancos
en una tierra colorada
primero mordisquean,
y luego machacan,
y luego descansan.*

KAXTOX

(Susurrando) Chiste viejo, chiste viejo.

¡ Los dientes, los dientes !

precioso mío.

*Canta sin voz vuela sin alas,
sin dientes muerde sin boca habla.*

CONTINUA...

12. CONTINUACION...

KAXTOX ríe burlescamente, mientras SAIYA, trata de encontrar la respuesta.

SAIYA
(Molesto)

*¡Un momento! (grita)
El viento, el viento
¿mmmmmmmmmm, sí?
Las raíces no se ven
y es más alta que un árbol
arriba y arriba sube,
y sin embargo no crece.*

KAXTOX

*Ss, Ss, Ss, Ss, precioso mío
quieres decir la montaña.
Precioso mío, sí te pido que
me traigas las luciérnagas nocturnas,
las que hacen pasar su perfume
de norte a poniente,
y que con ellas venga el lamido
de la lengua de tigre,
¿qué me traerías precioso mío?*

SAIYA
(Seguro)

*Lo que pides, son unos puros
y el lamido de la lengua del
tigre es el fuego.*

KAXTOX

¡Pregúntanos, preguntanos!

CONTINUA...

12. CONTINUACION...

SAIYA

*¡ Falso!
Vamos, ¡te estoy esperando!
¡mmmmmmmmmm!
se acabó, ¿tienes la respuesta?*

KAXTOX

Un gran animal, precioso mío,

SAIYA

*No, la respuesta es tan fácil...
El ¡ TIEMPO!*

KAXTOX, se encuentra muy enojado, y empieza a provocar explosiones aquí y allá.

SAIYA

*Y bien
¿qué hay de tú promesa?
me quiero ir,
y tu debes enviarme a UXMAL*

KAXTOX

(Enojado grita)

*¿Dijimos eso precioso?
Enviar a casa al pequeño
y asqueroso SAIYA
sí, sí, pero.....*

SAIYA

*KAXTOX,
una promesa, es una promesa.*

CONTINUA...

12. CONTINUACION...

KAXTOX

*Vaya ¡que prisal
¡Impaciente preciosssssssssssol*

KAXTOX arde en llamas cada vez más intensa, y en un fuerte rayo que hace temblar la tierra, SAIYA aparece en el trono de su gran pirámide.

9. ESC. MAQUETA. ZONA DE LOS PALACIOS. DIA

SAIYA, aparece de pronto en el trono de su Pirámide, y habla con el Príncipe AH BOLÓN CEH.

SAIYA

*Deben disculpar mi tardanza
pero en este momento iniciamos
la última prueba.....*

Sobre el edificio destaca la pequeña figura verde de SAIYA, que baja con pasos medidos. Frente a todo el pueblo, SAIYA sube el tablado. El príncipe coloca sobre el cráneo del enano la cortante punta de lanza, y con una enorme piedra en la mano derecha golpea con fuerza el pedernal. Mira satisfecho al público, pero oye que todos se ríen: así que voltea a ver al enano y lo encuentra tan campante, con una risita que le alumbra toda la cara.

AH BOLÓN CEH
(Temeroso)

*¡Eh!, no te pasó nada
ahora sí, no se que haré
KAXTOX, quizás él me ayude,
pero en donde estará*

AH KAX KIN

*Declaró a SAIYA vencedor absoluto,
por ello ordenó que no se posponga
más la última prueba.*

CONTINUA...

9. CONTINUACION...

Con mucho trabajo SAIYA sube al banco para alcanzar la cabeza del príncipe, que está sentado en el piso. De un solo golpe el enano le sume la cabeza dentro del cuello. Aparece KAXTOX junto al príncipe, de quien desprende el alma en forma de venado y desaparecen.

En ese momento, sin que nadie sepa de dónde ha venido, aparece un tambor que SAIYA comienza a tocar. Se escuchan los trinos de miles de pájaros y el aire se tiñe con una extraña luz verde.

Regreso del FLASH BACK, en voz en off de PACUM PACUM CHE, se ven las imágenes en disolvencia de tres diferentes grupos de ranas.

2. ESC. MAQUETA SELVA TROPICAL DIA/DISOLVENCIA TARDE/DISOLVENCIA NOCHE.

PACUM PACUM CHE

*Croac, croac, croac,
Y desde entonces,
mis queridos joven discípulos,
se ha venido transmitiendo, a través del tiempo;
de padres a hijos y de abuelos a nietos,
esta profecía.
croac, croac, croac,....*

PAUJI

*Hay PACUM, pero esas son
sólo historias que se van contando
de generación en generación,
de todas formas me gusto tú cuento,
por lo menos ya no tengo miedo
croac, croac,*

En ese momento cae de pronto un fuerte rayo, que ilumina toda el área, logrando distinguir sobre la soberbia pirámide, la pequeña figura verde de SAIYAWINKOOB tocando el tambor, acompañado de la rana UO. Todas las ranas jóvenes al ver a SAIYA, salen despavoridas del lugar.

CONTINUA...

2. CONTINUACION...

RANAS

¡Croac, croac, croac, croac, croac,!

¡Eh.....!

¿croac, croac, croac, croac, ?

**3.4 STORY BOARD
HABLAME DE TU TIERRA
EL ENANO ADIVINO
DE UXMAL.**

VIDEO

AUDIO



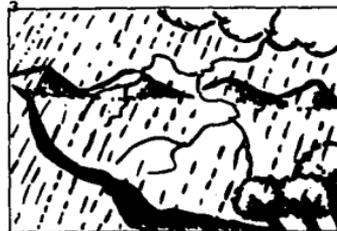
FADE IN:
LA CAMARA ABRE CON
LONG SHOT sobre el fondo
de cielo.
Se ABRE EL DIAFRAGMA
para crear el efecto de
los relámpagos
Sobre está imagen aparece
en SOBREIMPOSICION el
Título

ENTRA TEMA MUSICAL
EFECTO
TRUENOS



LA CAMARA CIERRA ZOOM IN
hasta ubicar las
siluetas que se en-
cuentran sobre el fondo
de cielo.

TEMA MUSICAL A
FONDO
SE ESTABLECE Y BAJA
HASTA DESAPARECER.
LIGA MISMO EFECTO
CON SILBAR DEL VIENTO.



DISUELVE A:

LA CAMARA REALIZA UN
TILT DOWN, del fondo de
cielo hasta llegar a la
maqueta (selva), en donde
cae una fuerte tormenta.

LIGA EFECTOS ANTERIORES
CON EFECTO DE REDOBLE
CONTINUO DE UN TAMBOR
Y EL CANTICO DE PAJAROS.

CORTE A:

116

ANO ADIVINO DE USUAL



V I D E O

CAMARA SUJETO:
LA CAMARA se moverá
con rapidez, creando
la sensación de ir
brincando.

A U D I O

LIGA EFECTOS
ANTERIORES



CORTE A:
ZOOM IN de la pirámide,
(se desenfoca la rana,
se enfoca la pirámide)
ZOOM BACK , pirámide ,
(la imagen regresa con
la rana).

LIGA DE EFECTOS
ANTERIORES SE ESTABLECEN
Y BAJAN
EFECTO DE TRUENO
Y CHAPOTEAR DE RANA.



CORTE A:
LONG SHOT del cenote,
en reunión de ranas

CORTE A:

EL ENANO ADIVINO DE UO'NAL



V I D E O

ZOOM IN hasta encuadrar
a PACUM.

A U D I O

LIGA DE EFECTOS
ANTERIORES
DESAPARECEN
ENTRA MUSICA
SE ESTABLECE
BAJA Y DESAPARECE.



DISUELVE A:

MEDIUM CLOSE UP de
ALOM.

EFECTO
AGUA QUE CORRE
POR UN RIO.



CORTE A:

FULL SHOT de
ALOM CON el dios
CHIC CHAN

LIGA DE EFECTOS
ANTERIORES CON
DETONACION.
EFECTOS BAJAN Y
DESAPARECEN

CORTE A:

EL ENANO ADIVINO DE UXMAL.



V I D E O

PLANO AMERICANO DE
ALOM
ZOOM IN al huevo.

DISUELVE A:

LONG SHOT de
ALOM camino a
casa
Con DOLLY IN

CORTE A:

BIG LONG SHOT
con ZOOM IN siguiendo
los rayos hasta la
casa de ALOM

CORTE A:

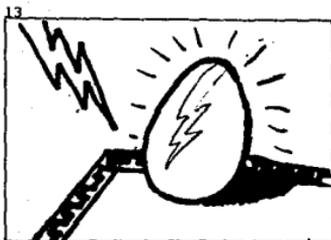
A U D I O

ENTRA MUSICA QUE
FONDEA
EFECTO
CANTAR DE PAJAROS

LIGA DE EFECTOS
ANTERIORES
SE ESTABLECEN
BAJAN Y DESAPARECEN

EFECTOS
VIENTO LIGADO
CON TRUENOS Y
REDOBLE DE TAMBOR

EL ENANO ADIVINO DE UCMAL.



VIDEO

AUDIO

TIGHT SHOT

LIGA EFECTOS
ANTERIORES

DISUELVE A:



LONG SHOT

LIGA EFECTOS
ANTERIORES
EL TRINAR DE PAJAROS
BAJAN Y DESAFARECEN

CORTE A:



TWO SHOT

con O'VERSHOULDER

ENTRA MUSICA
SE ESTABLECE
BAJA Y MEZCLA

CORTE A:

120

EL ENANO ADIVINO DE LOSA.

16



VIDEO

AUDIO

MEDIUM SHOT de
SAYIA
con ZOOM BACK
hasta lograr un
FULL SHOT

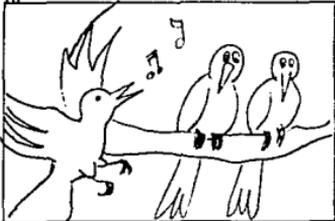
EFFECTO
TRINAR PAJAROS
MEZCLA CON MUSICA
SE ESTABLECE
BAJA Y DESAPARECE

17



CORTE A:
LONG SHOT de la
selva con
PANNING LEFT
hasta ubicar el
GROUP SHOT

18



CORTE A:

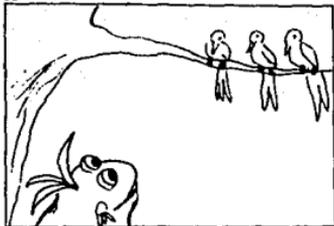
FULL SHOT de
los pájaros
TILT DOWN
hasta encuadrar a la
rana.

CORTE A:

121

EL ENANO ADIVINO DE UOXAL

19



VIDEO

AUDIO

OVERSHOULDER en
PICADA

20



DISUELVE A:

LONG SHOT con
TRAVEL RIGHT
de los corredores

EFFECTO
GRITOS DE MULTITUD
MEZCLAN CON.....

21



CORTE A:

MEDIUM SHOT
de SAIYA
Entra UO y
habla con él.

EFFECTO
AGUA QUE CORRE
POR EL RIO

CORTE A:

122

EL EXAVO ADIVINO DE UNIAL

22



VIDEO

AUDIO

END SHOT

LIGA EFECTO
ANTERIOR SE
MANTIENE BAJA Y
DESAPARECE.

23



CORTE A:

PANNING RIGHT de
SAIYA al cuento
de ALON,
hasta detenerse en
un AMERICAN PLANE

EFECTO DE
YERBA AL SER
PISADA

24



CORTE A:

AMERICAN PLANE

ENTRA FONDO
MUSICAL

CORTE A:



VIDEO

PANNING UP, la toma se realizará desde afuera de la casa. se cerrará hasta lograr un AMERICAN PLANE, de SAIYA y ALOM en el interior de la casa.

AUDIO

FONDO MUSICAL SE ESTABLECE.

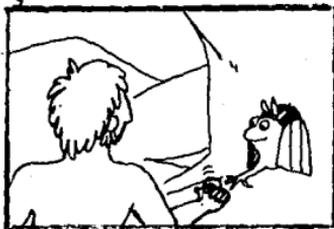
CORTE A:



FULL SHOT CON ZOOM IN hasta lograr un MEDIUM SHOT de SAIYA.

FONDO MUSICAL DESAPARECE. ENTRA EFECTO DE PISADAS SOBRE LA HIERBA CON TRINAR DE PAJAROS.

CORTE A:

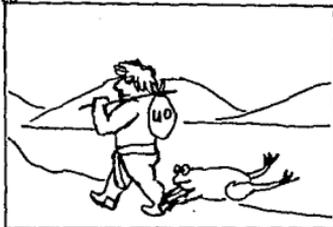


OVERSHOULDER de SAIYA y UO en un MEDIUM SHOT Con ZOOM BACK hasta lograr un FULL SHOT.

CORTE A:

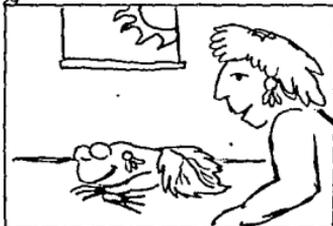
EL ENANO ADIVINO DE UXMAL.

28



TRAVEL LEFT
de SAIYA y UO
camino a casa.

29



DISUELVE A:

TWO SHOT

AUDIO
LIGA EFECTOS ANTERIORES
CON EL SALTAR ENTRE
LA HIERBA Y HAMBIENTE
DE ANIMALES DE LA
REGION
SE MANTIENEN BAJAN Y
DESAPARECEN

ENTRA FONDO MUSICAL
CON EFECTO DE TRINAR
DE PAJAROS

30



CORTE A:

PANNING RIGHT

LIGA EFECTOS ANTERIORES
CON EFECTO DE PISADAS
Y ROCE EN LA HIERBA

DISUELVE A :

EL ENANO ADIVINO DE UXMAL

V I D E O

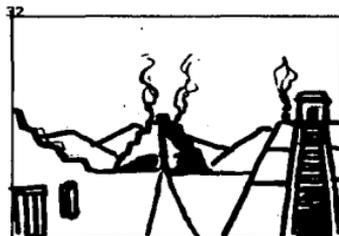
A U D I O



PANNING RIGHT

LIGA DE EFECTOS ANTERIORES
CON EFECTOS DE ANIMALES
DE LA REGION.

SE ESTABLECEN EN FONDO



CORTE A:
BIG LONG SHOT de
UXMAL

ENTRA BAFAGA, MUSICAL



CORTE A:
FULL SHOT

LIGA DE EFECTOS
ANTERIORES

CORTE A:

EL ENANO ADIVINO DE UXMAL



V I D E O

TRAVEL LEFT

A U D I O

LIGA DE EFECTOS ANTERIORES
CON PISADAS Y ROCE EN
LA HIERBA. LAS PISADAS
DEBEN SER RAPIDAS

SE MANTIENEN Y DESAPARECEN



CORTE A:

ZOOM BACK
de un CLOSE UP
del mensajero
hasta lograr un
FULL SHOT

EFECTO DE MURMULLOS
MEZCLAN CON.....



DISUELVE A:

TRAVEL RIGHT

PISADAS Y ROCE
EN LA HIERBA

CORTE A:

37



V I D E O

LONG SHOT

A U D I O

EFFECTO DE MURMULLOS Y
RISAS
DESAPARECEN

38



CORTE A:

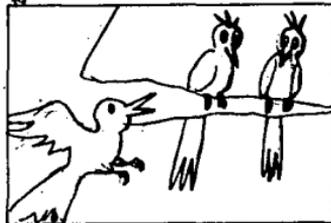
PANNING DOWN
hasta quedar el
LONG SHOT.

Se acerca el personaje
central, hasta rebasar
la cámara.

EFFECTO DE AGUA
Y DE REMOS

SE MANTIENEN BAJAN
Y MEZCLAN CON.....

39



CORTE A:

GROUP SHOT con
ZOOM BACK hasta
quedar en un
LONG SHOT

RAFAGA MUSICAL Y
EFFECTO TRINAR DE
PAJAROS

EL ENANO ADIVINO DE UXMAL

40



V I D E O

LONG SHOT
con PANNING RIGHT
de SAIYA y UO,
cuando se alejan.

A U D I O

LIGA EFECTOS ANTERIORES
CON PISADAS Y ROCE
EN LA HIERBA.
SE ESTABLECEN, BAJAN Y
DESAPARECEN

41



DISUELVE A:
MEDIUM CLOSE UP

EFECTO DE ATMOSFERA
DE MERCADO

42



CORTE A:
BIG LONG SHOT en
PICADA del mercado.

LIGA EFECTOS ANTERIORES

CORTE A:

43



V I D E O

CLOSE UP de SAIYA

A U D I O

LIGA DE EFECTOS ANTERIORES

44



CORTE A:

OVERSHOULDER desde
SAIYA observando
hacia un guajolote
en un TIGHT SHOT con
ZOOM BACK hasta llegar
al FULL SHOT

LIGA DE EFECTOS ANTERIORES

45



CORTE A:

AMERICAN PLANE
DEL GROUP SHOT
visto desde el
OVERSHOULDER de
SAIYA

LIGA DE EFECTOS
ANTERIORES

CORTE A:

EL ENANO ADIVINO DE UUAL

46



V I D E O

MEDIUM SHOT
visto desde el
OVERSHOULDER de
SAIYA

A U D I O

LIGA EFECTOS ANTERIORES

CORTE A:

47



PANNING LEFT de
SAIYA con UO
caminando entre
los puestos del
mercado.

LIGA EFECTOS ANTERIORES
BAJAN Y MEZCLAN CON:...

DISUELVE A:

48



THREE SHOT

ENTRA CORTINA MUSICAL

CORTE A :

EL ENANO ADIVINO DE UXMAL

49



VIDEO

FULL SHOT

AUDIO

LIGA CORTINA MUSICAL
CON TRINAR DE PAJAROS
Y CROAR DE RANAS
BAJAN Y DESAPARECEN

50



CORTE A:

MEDIUM CLOSE UP
del JUEZ con un
DOLLY BACK hasta
quedar en un
LONG SHOT

ATMOSFERA ACUSTICA
DE COMPETENCIA
(NERVIOSISMO,
ANCIA, EMOTIVIDAD)

51



CORTE A:

AMERICAN PLANE
del sujeto que está
trepado en el árbol

LIGA EFECTOS ANTERIORES

CORTE A:

EL ENANO ADIVINO DE UXMAL

52



VIDEO

OVERSHOULDER desde el sujeto que está trepado en el árbol con un PANNING DOWN del acercamiento del PRINCIPE , de SAIYA y Uu, en el lugar de la competencia

AUDIO

LIGA EFECTOS ANTERIORES A FONDO CON ROCE DE LA HIERBA EN EL CUERPO.

BAJAN Y DESAPARECEN EFECTOS DE ROCE DE HIERBA EN CUERPO.

53



CORTE A:

FULL SHOT

SUBEN EFECTOS DE ATMOSFERA ACUSTICA DE COMPETENCIA

54



CORTE A:

AMERICAN PLANE JUEZ con PRINCIPE

LIGA EFECTOS ANTERIORES

CORTE A:

EL ENANO ADIVINO DE UXMAL

V I D E O

A U D I O

55



LONG SHOT

SILENCIO

56



CORTE A:
TRAVEL LEFT del
PRINCIPE

EFECTO
ATMOSFERA ACUSTICA DE
COMPETENCIA

57



CORTE A:
MEDIUM SHOT de SAIYA
con ZOOM BACK hasta
un FULL SHOT de UO.

LIGA EFECTOS ANTERIORES

CORTE A.

EL ENANO ADIVINO DE UXMAL

58



VIDEO

FULL SHOT
del PRINCIPE

AUDIO

ENTRA CORTINILLA
MUSICAL
CON EFECTO DE PISADAS
Y ROCE DEL CUERPO EN
LA HIERBA, QUE MEZCLA
CON EFECTO DE ANIMALES
PROPIOS DE LA REGION

DISUELVE A:

59

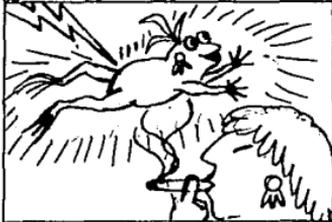


FULL SHOT del
PRINCIPE en forma de
venado

LIGA DE EFECTOS
ANTERIORES
BAJAN Y DESAPARECEN

CORTE A:

60



TWO SHOT con
TILT UP de UO
en el momento que
le cae el rayo

EFECTO
GRITOS Y SILBIDOS
QUE MEZCLAN CON EL
EFECTO DE TRUENO

CORTE A:

EL ENANO ADIVINO DE UXUAL

61



V I D E O

TILT UP de UO
sobre fondo de
cielo con selva
en un LONG SHOT

A U D I O

EFECTO DE LLUVIA
Y VIENTO
SE ESTABLECE
BAJA Y DESAPARECE

62

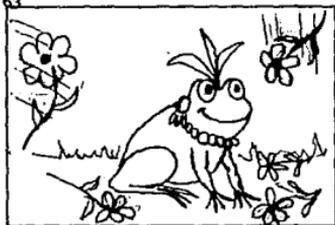


CORTE A:

TILT DOWN de UO
llegando a la meta
en un AMERICAN PLANE

EFECTO DE BULTO QUE
CAE SOBRE LA HIERBA

63



CORTE A:

FULL SHOT

CORTE A:

EL ENANO ADIVINO DE UQ'AL

V I D E O

A U D I O



TWO SHOT en
MEDIUM CLOSE UP

CORTE A:



MEDIUM SHOT del
PRINCIPE

ENTRA CORTINILLA
MUSICAL



DISUELVE A:
FUL SHOT de
PRINCIPE convertido
en venado

LIGA CORTINILLA MUSICAL
CON EFECTO DE PISADAS
Y ROCE DEL CUERPO EN LA
HIERBA

BAJA Y DESAPARECE

CORTE A:

EL ENANO ADIVINO DE UXMAL

VIDEO

AUDIO

67



CLOSE UP de SAIYA

EFFECTO DE ATMOSFERA
ACUSTICA DE COMPETENCIA

BAJA Y DESAPARECE

CORTE A:

68



FULL SHOT de UO

EFFECTO DE
TRUENOS Y LLUVIA

CORTE A:

69



FULL SHOT del
PRINCIPE en
form de venado

LIGA EFECTOS ANTERIORES
CON CHAPOTEO LENTO

BAJAN Y DESAPARECEN

CORTE A:

EL ENANO ADIVINO DE UXMAL

70



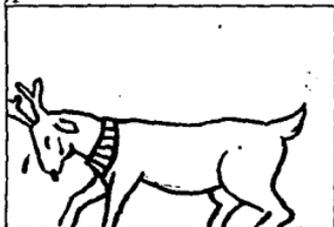
VIDEO

TILT DOWN DE UO
llegando a la
meta

AUDIO

EFFECTO DE BULTO QUE
CAE SOBRE LA HIERBA
CON EFFECTO DE ATMOSFERA
ACUSTICA DE COMPETENCIA

71



CORTE A:

AMERICAN PLANE
del PRINCIPE convertido
aún en venado

LIGA CON EFECTOS
ANTERIORES
MEZCLADOS CON
BURLA

72



DISUELVE A:

LONG SHOT

LIGA DE EFECTOS
ANTERIORES

CORTE A:

V I D E O

A U D I O

73



MEDIUM SHOT del
JUEZ

SILENCIO

EFECTO DE
ALGARABIA

74



CORTE A:

GROUP SHOT

LIGA EFECTOS
ANTERIORES
BAJAN Y MEZCLAN CON
MURMULLOS

ENTRA VOZ EN OFF
DEL PRINCIPE

75



CORTE A:

CLOSE UP
del
PRINCIPE enojado

CORTE A:

V I D E O

A U D I O



THREE SHOT
SAIYA, ...
PRINCIPE Y JUEZ.

CORTE A:



MEDIUM SHOT
hacia el pueblo
con ZOOM BACK de
quien inicia la apuesta
hasta quedar en un MEDIUM
CLOSE UP

SUBE EFECTO DE
ALGARABIA

ENTRA MUSICA EN
FONDO

CORTE A:



AMERICAN PLANE del
PRINCIPE.

LIGA EFECTOS Y
MUSICA ANTERIORES

DISUELVE A:

EL ENANO ADIVINO DE UQ'AL

VIDEO

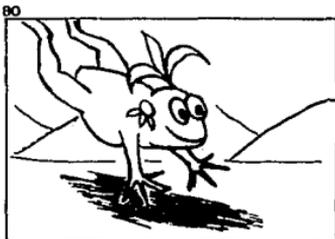
AUDIO



FULL SHOT de SAIYA y UO
caminando entre la selva

EFFECTOS ANTERIORES
DESAPARECEN /
SUBE MUSICA /
BAJA Y DESAPARECE

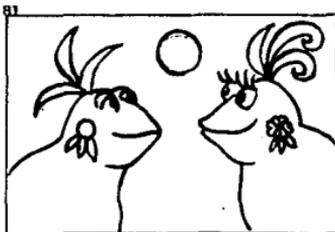
CORTE A:



FULL SHOT de UO
saltando a gran velocidad
camino al cenote

ENTRA EFECTO DE
BRINCOS SOBRE LA
HIERBA

CORTE A:



TWO SHOT de UO con
la rana femenina

ENTRA EFECTO DE
AGUA CON TRINAR DE
PAJAROS
ENTRA VOZ EN OFF
DE SAIYA

CORTE A:

EL ENANO ADIVINO DE UXQ'AL

82



FOCUS IN de SAIYA
ZOOM BACK hasta
distinguir a UO
ZOOM IN de SAIYA

AUDIO

ENTRA EFECTO DE
PRINCOOS SOBRE LA
ITERDA
DESAPARECEN

83



CORTE A:
GROUP SHOT de SAIYA
UO hombre y niño
sentados enfrente de
la casa del hombre

RAFAGA MUSICAL

84



MEDIUM SHOT del hombre
que llora con ZOOM BACK
hasta lograr un FULL SHOT

ENTRAN EFECTOS DE
MURNULLOS

CORTE A:

EL ENANO ADIVINO DE UXMAL

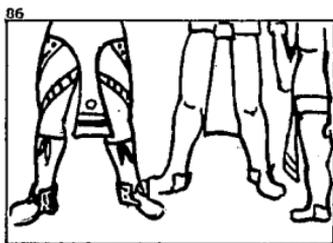
V I D E O

A U D I O



OVER THE SHOULDER desde
el PRINChacia SAIYA
y OVER THE SHOULDER
de SAIYA hacia el PRINCIPE
y del PRINCIPE
EL JUEZ

LIGA EFECTOS ANTERIORES



CORTE A:

THREE SHOT

LIGA EFECTOS ANTERIORES
ENTRA MUSICA



DISOLVENCIA DE IMAGENES
mostrando el amanecer
de UXMAL
Aparece la pirámide
de SAIYA

MEZCLA DE MUSICA
SUBE Y SE MANTIENE

CORTE A:

VIDEO

AUDIO

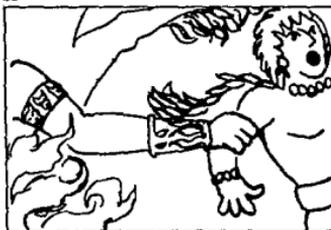
88



PANNING DOWN del desfile que encabeza el séquito de SAIYA, al encuentro del PRINCIPE

MEZCLA DE MUSICA ACOMPAÑADA POR LOS DIVERSOS SONIDOS QUE EMITE CADA UNO

89



CORTE A:

TIGHT SHOT del árbol con un ZOOM IN de la mano que se aferrará al brazo de SAIYA

LIGA EFECTOS ANTERIORES MEZCLADA CON MUSICA ACORDE A LA ACCION.

90



CORTE A:

FULL SHOT de SAIYA cayendo

BAJAN Y DESAPARECEN

CORTE A:

V I D E O

A U D I O

91



CLOSE UP de SAIYA
con ZOOM BACK hasta
lograr un FULL SHOT

CORTE A:

92



GROUP SHOT del
séquito de SAIYA
quienes desconcertados
buscan a SAIYA

DIVERSOS SONIDOS
QUE EMITEN CADA UNO

CORTE A:

93



LONG SHOT de la gente
con el príncipe, juez y
consejero, que se va
acumulando ante la sorpresa de
la presencia de tan magestuosa
Pirámide

ENTRAN EFECTOS DE
EXCLAMACIONES CON
EFECTO DE MURMULLOS.

CORTE A:

94



CLOSE UP de los pies
de SAIYA con un ZOOM BACK
hasta lograr un
FULL SHOT

SAIYA avanza a gatas
en la oscuridad del túnel .

95



CORTE A:

FULL SHOT de la aparición
de KAXTOX, en el túnel
Envuelto en llamas y humo
KAXTOX se dirige hacia
SAIYA

EFFECTO
DE UNA FUERTE
DEFONACION
PRODUCIDA POR UNA
EXPLOSION

96



CORTE A:

OVERSHOULDER de KAXTOX
hacia SAIYA
OVERSHOULDER de SAIYA
hacia kaxtox

CORTE A:

VIDEO

AUDIO

97



CLOSE UP DE SAIYA

98



CORTE A:

FULL SHOT DE KANTOX quien se muestra muy molesto, por haber perdido en los acertijos contra SAIYA.

Produce varias explosiones pequeñas y una mayor que hace temblar a la tierra, y que pone a SAIYA frente al REY y su CONSEJERO

EFFECTO DE PEQUEÑAS DETONACIONES CON UNA MAYOR AL FINAL

99



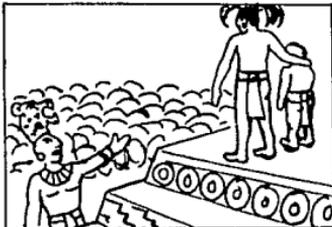
CORTE A:

LONG SHOT de la reunión del pueblo con el JUEZ, el REY, su CONSEJERO y SAIYA. Quién aparece de pronto en el trono de la pirámide

EXCLAMACIONES DE SORPRESA

CORTE A:

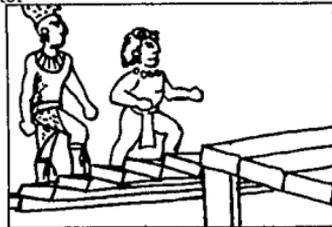
100



CLOSE UP del PRINCIPE
Con ZOOM IN
hasta lograr un
FULL SHOT del
THREE SHOT

LIGA DE EFECTOS ANTERIORES
CON EFECTO DE MURMULLOS

101



CORTE A:
TILT UP de SAIYA
Al ir subiendo el
tablado

LIGA EFECTOS ANTERIORES
CON MUSICA QUE FONDEA

102



CORTE A:
OVERSHOULDER del
PRINCIPE hacia el
pueblo, con
ZOOM BACK hacia la
cara sonriente de
SAIYA.

LIGA EFECTOS Y MUSICA

CORTE A:

103



TWO SHOT de SAIYA
y el PRINCIPE

ENTRAN EFECTOS DE
EXCLAMACIONES, RISAS
Y MURMULLOS

104



CORTE A:

MEDIUM CLOSE UP
de KAYTOX, que
está escondido entre
los matorrales

LIGA EFECTOS ANTERIORES

105



THREE SHOT DEL
SAIYA, PRINCIPE, JUEZ

LIGA EFECTOS ANTERIORES
ENTRA MUSICA

CORTE A:

106



FULL SHOT DE SAIYA con el PRINCIPE
SAIYA subido en un banco para alcanzar la cabeza del PRINCIPE, quién arrodillado en el suelo espera que de un solo golpe, el enano suma su cabeza dentro del cuello

LIGA EFECTOS ANTERIORES

107



CORTE A:
FULL SHOT De la aparición de KANTOX al lado del PRINCIPE envuelto en llamas y humo

EFECTOS ANTERIORES
MEZCLAN CON
EFECTO DE UNA FUERTE DETONA
DETONACION PRODUCIDA POR
UNA EXPLOSION

108



TIGHT SHOT del tambor con ZOOM BACK hasta lograr un LONG SHOT el tambor es tocado por SAIYA, El aire se teñirá por una extraña luz verde

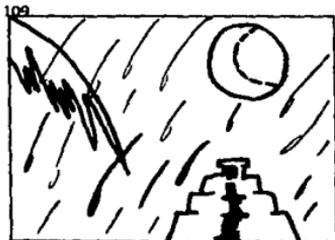
ENTRAN EFECTOS DE REDOBLE DE UN TAMBOR CON LOS TRINOS DE MILES

CORTE A:

EL ENANO ADIVINO DE UXMAL.

V I D E O

A U D I O



LONG SHOT del lugar con ZOOM IN en un TILT UP hacia el cielo, ubicando a la luna

LIGA EFECTOS ANTERIORES QUE MEZCLAN CON ATMOSFERA ACUSTICA DE TORMENTA

DISUELVE A:



TILT DOWN de la luna hacia el cenote, en donde se encuentran reunidas la colonia de ranas, aguantando la fuerte tormenta. Con ZOOM IN.

LIGA DE EFECTOS ANTERIORES

CORTE A:



FLACHAZO FULL SHOT de rana anciana dirigiendose hacia dos jóvenes. La rana anciana se encuentra trepada en una rama y las jóvenes la miran hacia arriba.

BAJAN Y SE SOSTIENEN LOS EFECTOS.

CORTE A:

112



FLACHAZO
La rana joven
transmite la narración
a un grupo de ranas
jóvenes.

SE SOSTIENEN LOS EFECTOS

CORTE A:

113



FLACHAZO
LONG SHOT
Una de las ranas
jóvenes cuenta a
sus padres la narración

SE SOSTIENEN LOS EFECTOS

DISUELVE A:

114



FULL SHOT de la
reunión de ranas, aguantando
la fuerte tormenta.

SE SOSTIENEN LOS EFECTOS

CORTE A:

VIDEO

AUDIO

115



OVERSHOULDER de la rana incrédula, hacia la PIRAMIDE DE SAIYA, la cual es iluminada por un relámpago. Con ZOOM IN hasta lograr un FULL SHOT del ENANO acompañado de UO

CORTE A:

LIGA EFECTOS ANTERIORES QUE AUMENTAN MEZCLANDO CON LA FUERTE DETONACION TRUENO.

116

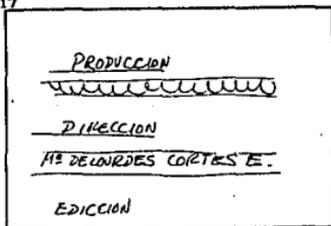


GROUP SHOT de las ranas, que saltan despavoridas dentro del cenote

CORTE A:

LIGA EFECTOS ANTERIORES BAJAN Y MEZCLAN CON RUBRICA DEL PROGRAMA

117



CREDITOS

SUBE RUBRICA Y SE MANTIENE.

118

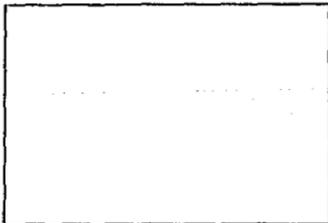
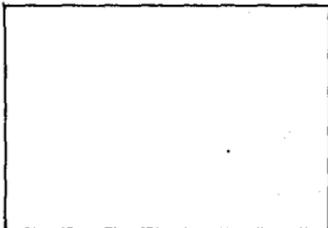


V I D E O

A U D I O

CREDITOS Y
ESCUDO UNAM

SUBE RUBRICA Y
SE MANTIENE



ALGUNAS IMAGENES EN COLOR





CONCLUSIONES

La televisión no debe ser considerada negativa. Por ser un medio de comunicación abocado al propósito de transmitir en lo posible instantáneamente hechos y eventos, que eliminan la distancia entre el telespectador y el lugar. Es la comunicación visual de acceso fácil a todo tipo de información. Su presencia en el hogar y lo impactante de sus mensajes visuales y sonoros la ubican en un lugar importante como ; *"comunicador de la herencia de normas sociales, informaciones, valores, etc., de una generación a otra (transmisión cultural)"*, (1) en la formación de los niños.

La televisión tiene la posibilidad de constituirse en un indiscutible medio, provocador de amplios horizontes y centros de interés para el público infantil. Donde adquieran nuevos conocimientos, desarrollen y afiancen los valores de nuestras tradiciones, que les permita confrontar la información contenida en las series extranjeras.

Los contenidos de los programas infantiles deben plantear problemáticas que motiven las inquietudes y provoquen la reflexión y búsqueda en los pequeños telespectadores.

Háblame de tu tierra, es el proyecto de televisión infantil que vincula leyendas indígenas mexicanas de la época prehispánica con objetos animados. Establece una comunicación novedosa con el niño, motivándolo, a través de sus contenidos, a la reflexión, creación, indagación y crítica, al mismo tiempo que se divierte.

Háblame de tu tierra, a través de las leyendas recoge la antigua voz del pueblo, la auténtica tradición popular; la narración irreal con huellas de verdad.

En Háblame de tu tierra, se difunden los valores de antiguas tradiciones y costumbres de nuestro país, por medio de la alianza que establecen el intrínseco valor y la intensa calidad estética de la leyenda.

La riqueza visual que ofrece la tridimensionalidad de los objetos animados en Háblame de tu tierra, faculta la creación de programas atractivos, que rompen con el habitual estilo narrativo estridente, presente por lo general en series de dibujos animados.

La astucia y el razonamiento frente a la maldad; hacen de **Háblame de tu tierra** una propuesta diametralmente opuesta a las series; La mujer araña, Las tortugas ninjas, El capitán centella, Fuerza G. Los verdaderos cazafantasmas etc.

Háblame de tu tierra, en su programa piloto "El Enano Adivino de Uxmal";

- No abusa de la violencia
- No abusa del melodrama
- El protagonista es un niño, representado por un enano verde, de cabellos rojos, su físico es poco dotado para el combate, sin embargo soluciona todos los conflictos en que se ve envuelto, siempre recibe apoyo de su amigo la rana Uo y su madre Alom.
- Enfrenta una serie de aventuras y riesgos
- Tiene por armas la reflexión y la elaboración de planes inteligentes.

Háblame de tu tierra informa a los niños acerca de las características históricas, geográficas, sociales, económicas, políticas, artísticas, científicas e ideológicas de las regiones del México Prehispánico.

Háblame de tu tierra contribuye a la labor educativa, sin embargo debe motivarse a padres de familia y a los profesores de diferentes niveles educativos, a capacitarse en el análisis de contenidos televisivos con objeto de influir significativamente en hábitos de exposición, así como en las interpretaciones y realidades percibidas que observan los pequeños telespectadores en las diversas series. A través del diálogo y actividades conjuntas, deberán conducir al niño hacia la reflexión de las situaciones que se exhiben, los valores que se manejan, las costumbres, el rol de los personajes etc.

Háblame de tu tierra abre la puerta a alternativas que dan lugar a una programación televisiva infantil al servicio de los valores más altos de nuestra cultura, a la apertura de un medio de comunicación que esté verdaderamente al servicio del interés público.

En donde los pequeños puedan adquirir información constructiva que oriente los problemas a los que se enfrentan.

*"Toda televisión es televisión educativa.
La cuestión es saber qué es lo que está enseñando".*

*Nicholas Johnson
Antiguo comisionado de
la Federal Communication Commission*



**FUENTES
DOCUMENTALES**

Citas.

1. Martín Serrano Manuel. La teoría de la Comunicación, p. 135

Bibliografía

Aceves, José Ignacio. et al.,
Antología en Comunicación,
UNAM. ENEP. Acatlán, México 1990.
p.p.

Arana, Federico.
Método experimental para principiantes,
Ed. Joaquín Mortiz, México 1987.
71 pp.

Baena, Paz. Guillermina
Manual para elaborar trabajos de investigación documental,
Editores Mexicanos Unidos, México 1987.
124 p.p.

Bianco, Gabriel.
Cine de Animación
Ed. Filmoteca Zaragoza, Madrid 1983,
58 p.p.

Cardero, Ana María.
Diccionario de términos cinematográficos usados en México,
Ed. Lonsage, Buenos Aires 1985,
106 p.p.

Ciudad, Andrés.
Los Mayas: El Pueblo de los Sacerdotes Sabios,
Ed. Anaya, Madrid 1988,
128 p.p.

Cook, Carmen.
El enano adivino de Uxmal,
Ed. del Ermitaño / Sep Cultura, México 1986,
40 p.p.

Cortés Rocha, Carmen.
La escuela y los medios de comunicación masiva,
Ediciones el Caballito/ Sep Cultura, México 1986
159 p.p.

Cremoux, Raul.
La legislación mexicana en radio y televisión.
Ed. UNAM, México 1982,
191 p.p.

Curran, James., et al.
Sociedad y comunicación de masas,
Ed. Fondo de Cultura Económica, México 1981.
512 p.p.

Daucher, Hans.
Visión artística y visión racionalizada,
Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1978,
182 p.p.

Duca, Lo
El dibujo animado: Colección estudios cinematográficos,
Ed. Lonsage, Buenos Aires 1985,
106 p.p.

Dultzin, Susana., et al.
La música de México: Historia/Periodo Prehispánico,
Ed. UNAM, México 1984,
233 p.p.

Fernández. Adalberto., et al.
La educación,
Ediciones Ceac/Perú, Barcelona, España, 1980.
573 p.p.

Garza, Baudelio.
Estudio sobre la leyenda literaria en México,
Monterrey N.L. (s.e.), México 1967,
52 p.p.

Garza, Mercedes de la.
Libro de Chilam Balam de Chumayel,
Ed. Sep/ Cultura, México 1985,
191 p.p.

Gennep, Arno Van.
La formación de las leyendas,
Ed. Futuro, Buenos Aires 1943,
107 p.p.

Hernández Martínez, Hugo.
Como elaborar una adaptación radiodramática;
Manual aplicado a un caso concreto,
Tesis UNAM, México 1989,
320 p.p.

Hogg, James, et al.
Psicología y artes visuales,
Ed. Gustavo Gili, Barcelona 1969,
385 p.p.

Katz, Chaim, et al.
Diccionario Básico de Comunicación,
Ed. Nueva Imagen, México 1980,
513 p.p.

Koenig, Allen, et al.
T.V. educativa: presente y futuro
Ed. Troquel, Buenos Aires 1970,
345 p.p.

Landa, Fray Diego de.
Relación de las cosas de Yucatán,
Ed. Porrúa Hermanos, México 1982,
252 p.p.

Lara Figueroa, Celso A.
Leyendas y casos de la tradición oral de la ciudad de Guatemala,
Ed. Universitaria de Guatemala, Guatemala 1984,
334 p.p.

La Belle, T.J.
Educación no formal y cambio social en América Latina,
Ed. Nueva Imagen, México 1980,
302 p.p.

Linares, Marco Julio.
El guión: Elementos, Formatos y Estructuras,
Ed. Edicupes, México 1986,
264 p.p.

Lorenzo, José. et. al.
Historia de México. Tomo II,
Ed. Salvat, México 1978,
476 p.p.

Molina, Alicia. et. al.
La televisión y los niños,
Ed. Consejo Nacional de Población, México 1980,
68 p.p.

Murray, Ray.
Manual de técnicas,
Ed. Gustavo Gill, Barcelona 1980,
199 p.p.

Ojeda, Gerardo. et. al.
Serie Comunicación: educación y tecnología,
Una visión sobre la divulgación de tecnología y ciencia para niños,
Ed. Sep/Cosnet, México 1986,
76 p.p.

Ojeda, Gerardo. et. al.
Serie Comunicación: educación y tecnología. La televisión educativa en México,
Ed. Sep/Cosnet, México 1985,
90 p.p.

Paz, Octavio.
El Laberinto de la soledad,
Ed. Fondo de Cultura Económica, México 1981,
191 p.p.

Propp, Vladimir.
Morfología del cuento,
Ed. Colofón, México 1989,
224 p.p.

Sadoul, George.
Historia del cine mundial,
Ed. Siglo Veintiuno, México 1985,
828 p.p.

Serrano, Federico. et. al.
El automóvil gris: Guiones clásicos del cine mexicano,
Ed. Cuadernos de la Cineteca Nacional,
141 p.p.

Vale, Eugene.
Técnicas del guión para cine y televisión,
Ed. Gedesá, México 1988,
197 p.p.

Hemerografía

Aguña, Ortuño.
Cuadernos de Programación de la Cineteca Nacional,
Enero 1981, México, D.F.,
Revista mensual.

Aguña, Ortuño.
Cuadernos de Programación de la Cineteca Nacional,
Nueva época / año 1 / No. 12. Diciembre de 1984.
Revista mensual.

García, Emilio.
" Los estrenos de julio "
Dicine / año 2 No. 8 septiembre 1984, México, D.F.
Revista mensual de Difusión e Investigación Cinematográfica, A.C.

García, Emilio.
" Estrenos/Estrenos "
Dicine/ No. 28 mayo 1989, México, D. F.,
Revista mensual de Difusión e Investigación Cinematográfica, A.C.

Discografía

" Cantos Tradicionales / Interétnico "
Archivo Etnográfico Audiovisuales del Instituto Nacional Indigenista
Serie I - Encuentro de Música tradicional Indigenista - vol. 10
INI - FONAPAS

Los Folkloristas.
" México "
Difusora del folklore. Disco Pueblo.

Los folkloristas.
México III "Nuestras raíces"
Difusora del folklore. Disco Pueblo.

Conjunto Macchupicchu.
" Una quena a través de los andes "
Serie Folklore Latinoamericano No. 6
RCA Víctor

Las quenas de Macchupicchu de Pepe Murillo.
" Sudamérica Canta "
Hecho en México y distribuido por discos MGM.

Conjunto Macchupicchu.
" Una quena a través de los andes "
Serie Folklore Latinoamericano Vol. II
RCA Victor.

Reyes, Jorge y Sáez Suso.
" Crónica de Castas "
Exilio.

Sanampay
" Coral Terrestre "
Discos N.C.L. de Nueva Cultura Latinoamericana,
México.

Tribu
" Cuauhtémoc Aguila Solar "
fusión etno- rock
CADEMAC Centro de Apoyo y Desarrollo de la Etnomusicología en México
A.C.
Discos Pentagrama.

Tribu
" Compartiendo el Universo "
fusión etno-rock
CADEMAC Centro de Apoyo y Desarrollo de la Etnomusicología en
México A.C.
Disco Pentagrama.

Grupo Soncoyman
Música Original.



ANEXO

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MEXICO
Colegio de Ciencias y Humanidades Plantel Naucalpan

OTORGA EL PRESENTE

RECONOCIMIENTO



A : SANTILLAN CASAS FELIPE

Por haber participado en el curso de Creación y Recreación
de la Literatura Indígena Maya.

"POR MI RAZA HABLARA EL ESPIRITU."

NAUCALPAN, EDO. DE MEX. 27 DE AGOSTO DE 1990

PROFESOR TITULAR

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Rafael de Jesús Hernández', written over a horizontal line.

Lic. Rafael de Jesús Hernández

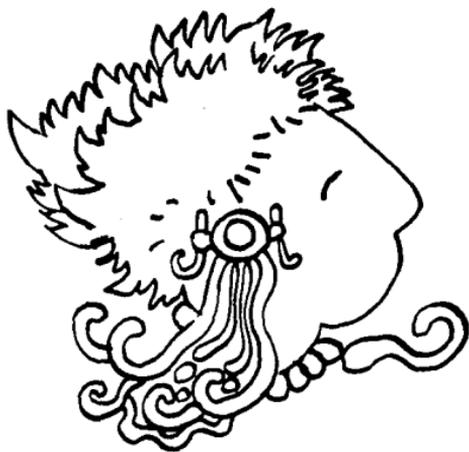
ASESORA

A handwritten signature in black ink, appearing to read 'Lourdes Cortes E.', written over a horizontal line.

Lic. Lourdes Cortes E.

EL ENANO ADIVINO DE UXMAL

Una leyenda maya contada por Carmen Cook de Leonard
Ilustrada por Pedro Bayona



SEP
CUCUTZ
ESTADO

U

nos 60 kilómetros al sur de Mérida, en la península de Yucatán, se alzan las ruinas de lo que un día fue una esplendorosa ciudad maya, la mágica Uxmal. Por encima de todas sus construcciones sobresale, con 26 metros de alto, el Templo del Enano o del Adivino: una soberbia pirámide coronada por un pequeño aposento. Dos empinadas escalinatas, de las cuales solamente una está reconstruida, llevan a la cóspe. Los escalones tienen 30 centímetros de alto y sólo 11 de ancho: parecen hechos para pies muy pequeños; tal vez los del prodigioso enano de la leyenda. Desde lo alto, la escalera parece un gran muro vertical y el visitante se siente de pie ante un abismo. El arqueólogo Eric S. Thompson, uno de los mayores estudiosos de la cultura maya, recomendaba, sencillamente, subir y bajar a gatas.

Al igual que los demás monumentos de Uxmal, el Templo del Enano que podemos ver ahora (construido sobre varias estructuras anteriores, según se acostumbraba en Mesoamérica) quedó terminado en el siglo IX o X, pero el lugar estuvo habitado desde mucho tiempo antes. Por supuesto esta pirámide no fue erigida en una noche, como dice la leyenda, pero es tan bella y majestuosa que no cuesta trabajo entender por qué se atribuyó a la magia su construcción.

En general, las fachadas de Uxmal están muy adornadas. En la más antigua descripción de la ciudad que conservamos (1588), Antonio de Ciudad Real dice que los edificios están cubiertos con "numerosas figuras de serpientes, deidades y escudos, muchas rejas y otros magníficos, hermosos ornamentos, que vistos desde lejos parecen encajes flamencos, todos trabajados de la misma piedra".

Al parecer, el primero que recogió por escrito la leyenda del enano adivino de Uxmal, conservada antes por tradición oral, fue John L. Stephens, quien a mediados del siglo pasado recorrió gran parte de Yucatán junto con sus amigos, el dibujante Catherwood y el doctor Cabot (muestras del espléndido trabajo de Catherwood pueden verse en el libro *Viaje a Yucatán*, de esta misma colección). En nuestro siglo, Antonio Mediz Bolio volvió a relatarla en su libro *La tierra del faisán y del venado* (1922), y ahora lo hace Carmen Cook de Leonard, arqueóloga y psicóloga, estudiosa de nuestra antigüedad por largos años y con largo amor.

Si compararas esas tres maneras de contar esta leyenda, la de Stephens, la de Mediz Bolio y la de Carmen Cook de Leonard, verías que, aunque relatan la misma historia, son también muy diferentes. No sólo en los detalles, sino en episodios completos. Eso está muy bien. Así sucede con las leyendas, con los cuentos tradicionales; es decir, con las historias que se van narrando muchas veces, a lo largo del tiempo. Si en alguna ocasión tú vuelves a contar las aventuras del enano adivino de Uxmal, o si las vuelves a escribir, es probable que lo hagas a tu modo, cambiando algunas cosas, alargándolas o acortándolas o... Bueno, lo primero es leerlas, ponerles color; ya después habrá tiempo de contarlas otra vez.

Felipe Garrido



Primera edición, 1986

D. R. © 1986, Ediciones del Ermitaño, S. A. de C. V. / Calle 2 núm. 17, San Pedro de los Pinos, C. P. 03600 México, D. F.

D. R. © para esta edición 1986, CONAFE, Av. Thiers 251, 10.º piso, Anzures, C. P. 11590 México, D. F. / Dirección General de Publicaciones y Medios, SEP

Impreso en México por Offset Marvi / El tiro, de 10 mil ejemplares.

Se terminó en octubre de 1986

ISBN 968-879-031-1





A

sí decía la antigua profecía de los mayas:
"Vendrá un rey que en una sola noche construirá una hermosa ciudad en Uxmal. Una ciudad que asombrará a todo el Mayab y a las generaciones futuras. Ese rey nacerá en forma milagrosa; cuando aparezca sobre la tierra los pájaros cantarán en coro, el aire se pintará de un verde misterioso, y retumbará un tambor que ahora está oculto en las profundidades del cenote. Redoblará, y como trueno se oirá hasta los más lejanos templos del Mayab. El niño nacerá, comprobará su nobleza, su poder y su magia. Después el tambor irá hacia él, cargado por un remolino verde. Sólo él lo podrá tocar."¹



En las vastas tierras de Uxmal vivía una vieja partera llamada Alom. Había ayudado a nacer a muchos niños, pero ella no tenía hijos y lo lamentaba. Siempre que veía nacer un niño anhelaba que fuera suyo. Inmensa era su tristeza.

Con su magia, Alom buscaba remedios para que viniera un niño. Rezaba y llevaba ofrendas a los dioses. Ya era vieja y deseaba un hijo que la ayudara. Ella lo mimaría, lo llenaría de cariño.

Un día, se le apareció un hermoso dios con cuerpo de serpiente. Era Chic Chan. Brilló una intensa luz verde que envolvió a la vieja por completo, y el dios le habló:

—Alom, los dioses se han apiadado de ti; han escuchado tus invocaciones. Camina al cenote y a un lado hallarás un nido de tortuga. Escoge el huevo más grande. Llévate y cuidalo.



Siempre que Alom iba al cenote por agua buscaba el huevo milagroso, hasta que un día vio uno realmente grande, mucho mayor que los demás. Lo levantó con cuidado y lo puso entre unas mantas, en un rincón de su choza. Todos los días iba a verlo; le hablaba y suspiraba.

—¿Serás de veras mi hijito? ¿Cuándo te veré, hijo mío?

Pero ningún ruido salía del huevo, que estaba tan silencioso como el primer día. El niño que lo ocupaba tenía un aparato para ver hacia afuera. Cuando oía venir a la mujer que sería su mamá, colocaba el aparato mirador en uno de los ojos que rodeaban al huevo. Con esos ojos miraba hacia todos lados para saber lo que ocurría. Vela hasta a través de las mantas que lo cubrían. Contemplaba a la vieja Alom hervir el maíz, molerlo y echar las tortillas al comal. Luego veía cómo se las comía con gusto y llegaban a antojársele.

Como la gente que no tiene con quién hablar se acostumbra a hablar sola, así hablaba Alom. Nada más que ella se dirigía al niño que imaginaba dentro del huevo. El niño oía cómo le decía:

—Ya, niño mío, ya ven. Mira qué tortillitas tan sabrosas te estoy echando. Esta chiquita es para ti.

Al niño le daba hambre, pero también le daba mucha risa.







Un día, cuando ya había perdido las esperanzas, Alom oyó un gran ruido; un trueno lejano que se acercaba cada vez más; parecía recorrer los campos y la selva. Los pájaros, que estaban callados, repentinamente cantaron y sus trinos se escuchaban por encima del trueno, porque cantaban en coro. Una inexplicable luz verde tiñó la atmósfera.

Recordó Alom la profecía que había oído de labios de su abuelita, y esa misma luz verde que había brotado del dios Chic Chan. Se puso de pie, atraída por un imán milagroso. Al levantar la manta que cubría el huevo vio que éste estaba partido; junto al cascarón había un niño de color verde y cabellos rojos, sentado, que volvió la cabeza y sonrió.

Alom no podía creer en lo que estaba viendo; se estrechó las manos para ver si era verdad. Cuando se convenció de que estaba despierta, su júbilo no tenía límites.

—Eres mi hijo, mi hijito lindo, ¿verdad? —dijo emocionada. Y su sorpresa fue aún mayor cuando el niño le contestó:

—Sí, mamá. Yo soy tu hijito.

Alom cuidó mucho al niño. Lo mimaba y le daba de comer lo que pedía. Todos los días lo bañaba; creía que así le quitaría el color verde. Lo miraba y pensaba que era bastante feo: tenía los pelos parados y por más que se los alisaba no se le querían amansar. Pero tenía los ojos grandes y la mirada dulce y al contemplarlo la vieja se enternecía y se olvidaba de que era feo.

Las personas que habían oído el trueno y visto la luz verde buscaron en todas las casas a quien habría de ser rey. Nunca pensaron que se trataba de aquel niño que, según les dijo, Alom había encontrado y recogido. La vieja le puso al niño Saiyawinkoob, pues así se lo pidió el dios Chic Chan, que fue el padrino. Ese nombre era el de los enanos ordenadores y constructores de una antigua raza de Yucatán, edificadores de templos y palacios. Saiyawinkoob era una reencarnación

de aquellos enanos, enviado por los dioses con una misión especial.

Cuando Saiya —como le decía Alom de cariño— salía a jugar, los otros niños lo apedreaban, porque tenía la piel verde y el pelo rojo, y pese a ser tan chiquito ya hablaba y corría; a su derredor el aire se pintaba de verde. Los niños le gritaban:

- Cuculuc, cuculuc, enano, enano.
- Mamatac ahbuyuk, enano tonto.
- Cuculuc yaax, enano verde.

A las madres de los niños también les parecía raro. Les decían a sus hijos.

—Mejor no juegues con ese niño verde. Quién sabe por qué nació así. A lo mejor hechizaron a su madre.

Por eso Saiya estaba cada día más solito. Pero después se hizo amigo de los animales y aprendió su idioma. Hasta las lombrices jugaban con él: le hacían cosquillas y él se reía. Entonces era feliz.

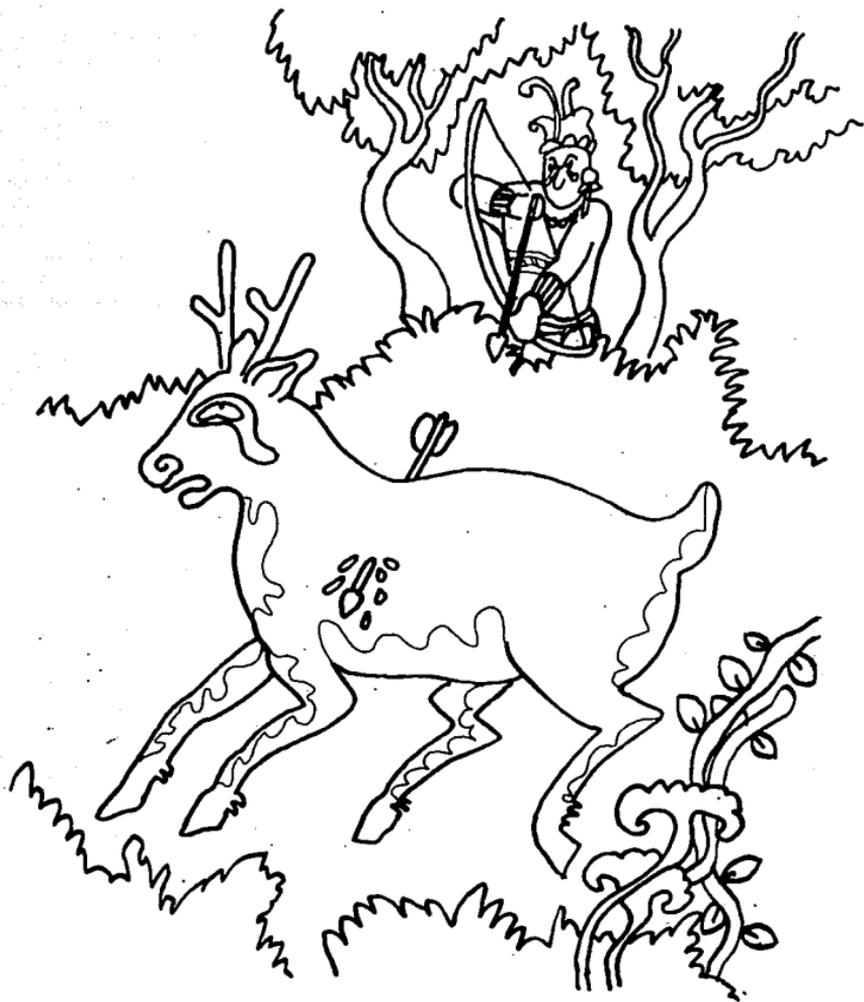




El gobernador de Uxmal, el halach uinic, era un príncipe apuesto y hermoso, pero arrogante y maligno, que se llamaba Ah Bolon Ceh. Pensaba no en el bien de sus súbditos, sino sólo en hacerse rico. Para conseguirlo cobraba a su pueblo tributos muy altos.

Ah Bolon Ceh tenía un consejero, Ahal Mahxicin, al que le decía Balam, que significa *tigre*, porque era muy fiero. Este consejero tenía tratos con un espíritu maligno, llamado Kaxtox, al que le gustaba comprar almas humanas para esclavizarlas en su mundo de oscuridad.





Al príncipe le gustaba mucho correr y desde pequeño se había entrenado. Su consejero Balam le hizo ver que podía aprovechar su capacidad como corredor para ganar riquezas, y arregló una cita con Kaxtox. El espíritu maligno le dio al halach uinic una pata de venado: si se frotaba con ella se convertiría por un rato en ciervo y no habría ser humano que le ganara a correr. Tan contento quedó el halach uinic que no le importó que el precio de la pata fuera su propia alma.

Ah Bolon Ceh usó la pata primero para cazar venados: la acariciaba y al momento se convertía en ese animal. Cuando los ciervos se le acercaban, los cazaba con sus flechas. Después pensó que debía sacar mayor provecho de su amuleto: anunció que, con una apuesta de por medio, correría contra cualquiera que se le enfrentara.

Llegó la gente con ropas finas y joyas, y colocaron sus apuestas con el juez: collares de jade, coral y turquesa; conchas y caracoles; cobijas de plumas multicolores. Para competir en contra del príncipe escogieron al mejor corredor de Uxmal.

Al empezar la carrera el halach uinic se adelantó y, cuando ya no lo podían ver, se frotó con la pata y se convirtió en venado. Corrió tan aprisa que nadie habría podido alcanzarlo.

De esta manera, en una carrera tras otra, les fue quitando a los de Uxmal todos sus collares y ropa fina. Como la gente quería reponerse, fue a otro pueblo y ciudades a buscar buenos corredores. Así se hicieron famosas las carreras de Ah Bolon Ceh.



Mientras toda la gente estaba en las carreras, Saiya fue por agua al cenote, donde vivía la rana Uo. Al bajar con su ollita, Saiya oyó que alguien decía:

—Muchachito, eres verde como yo. ¿Vienes por agua?

Saiya contestó:

—Sí. Ahora todos están en las carreras y nadie me avienta piedras.

Uo se rió, y siguieron platicando de las carreras. Después, Saiya dijo:

—Nadie en Uxmal o Kabah o Labná ha podido vencer al halach uinic. ¿Por qué no lo retamos tú y yo?

—Si le ganáramos al príncipe —contestó Uo— la gente te respetaría; se arrepentiría de lo mal que te ha tratado. Vé con tu abuela y preguntale si ella sabe cómo derrotar al príncipe.

La vieja Alom escuchó a Saiya y se quedó pensando. Luego le dijo:

—Toma esta capa de plumas verdes que acabé anoche, después de cuatro años de trabajo. Toma este collar de turquesa y coral que era de mi abuela. Y aquí están estas hojas de tabaco. Lleva a la ranita a Uxmal y ponla junto al príncipe en la línea de salida. Haz un puro con el tabaco, del largo de tu brazo. Aspiralo y al instante la ranita estará en la primera meta. Hazlo dos veces y ganarás la carrera.





Inmediatamente Saiya fue a ver a Uo, para contarle el plan de Alom. La llevó a su casa y allí le arregló un rinconcito húmedo para que durmiera. Al día siguiente se pusieron en camino para ver al juez Ah Kaxkin e inscribir a la ranita en la carrera.

El juez Ah Kaxkin los miró con tristeza. Quería aconsejarle a Saiya que no se inscribieran, pero no se atrevió. Pensó que la abuela Alom era muy tonta en mandar al pobre muchachito con esas ideas tan descabelladas. Pero luego reflexionó: ¿y si por ventura ganara? Echó la cabeza hacia atrás para que no vieran la risa que le daba pensar esas cosas.

El juez anunció la carrera con bastante tiempo para que asistiera mucha gente. Aunque nadie creía que Saiya y su rana tuvieran ninguna posibilidad de ganar, les parecía que aquello sería divertido como un circo, así que de muchos pueblos acudieron a presenciar la desigual competencia.



Grandes señores de otros reinos se enteraron de la extraña carrera, pues los mensajeros que la anunciaban tenían órdenes de ir lo más lejos posible. Algunos, como cierto batab o jefe de Copán, pensaron en aprovechar la situación. Si no llegaba a ganar tierras, lograría al menos buenas relaciones comerciales. Por algo se llamaba Ah Cuch, Señor Zopilote.

En camino hacia Uxmal va este gran dignatario, gordo y próspero. En una canasta hecha a la medida para sus amplias carnes es cargado por cerros y ríos. Lleva también un mapa que le muestra el camino. Su séquito complemento es enorme: unos van más adelante para explorar el terreno, para descubrir si hay al frente algún peligro; y otros van más atrás como retaguardia.

Lo acompañan varios cargadores con provisiones para, por lo menos, quince días de camino y su estancia en Uxmal. Lleva además, este alto jefe, mercancías y joyas para trueque y para las apuestas. Sus cargadores son hombres fornidos. Él y ellos serán la admiración de la concurrencia en Uxmal.

Pero cuando, tras larguísimo viaje, Ah Cuch llegó a Uxmal, ¡oh, decepción!, se encontró con que se le había adelantado su hermano Ah Coot, Señor Águila. Un hábil comerciante que ya estaba bien instalado, negociando el trueque de sus granos de cacao.

Al Señor Águila le gustaba burlarse de su hermano mayor; decía que el águila le gana siempre al zopilote. También era gordo y muy imponente, sentado ahí con sus joyas puestas, adornado con flores y hojas de cacao para anunciar su mercancía; y había separado una buena cantidad para las apuestas. A su lado tenía siempre dos pajes que lo guardaban para que no fuera importunado. Sólo los clientes tenían acceso a este gran señor y comerciante.

Aunque a los príncipes de Palenque no les gustaba viajar, en esta ocasión sintieron curiosidad por la carrera. En Uxmal



llamaron la atención por su fina figura y por sus pies pequeños, que contrastaban con los enormes de la gente de allí. Traían ricos objetos de plumas y, sobre todo, jade tallado; estaban dispuestos a ofrecer en trueque sus bienes, y apostarlos en la carrera.

Los príncipes de Palenque consideraron la población de Uxmal algo salvaje y primitiva; tenían miedo de ser asaltados, así que estaban casi sentados sobre sus tesoros, con la desconfianza de quien sale de su tierra por primera vez y se aventura entre gente desconocida.

Las mujeres de Uxmal no querían perderse la carrera, así que muchas se buscaron pretextos para estar seguras de asistir. Trajeron pájaros raros y de plumaje hermoso que llevaban en la cabeza para adornarse y se veían muy lindas. Despertaron mucho interés, y los visitantes pudieron reconocer algunos pájaros que existían en sus bosques, pero otros eran completamente nuevos para ellos.

Con esto se inició un comercio para el futuro, pues algunos grandes señores hicieron pedidos. Quedaba así la promesa de viajes largos para la entrega de plumas y hasta de pájaros vivos destinados a los zoológicos de los príncipes, a quienes les gustaba verse rodeados de belleza. Las plumas facilitaban la manufactura de trajes, capas, turbantes y adornos para ellos y sus familias, y aun para su séquito.

Así como los comerciantes y señores de otras tierras aprovecharon la ocasión para ofrecer sus mercancías, también los de Uxmal utilizaron la carrera para presentar los artículos que vendían y entablar relaciones con la gente de fuera. No necesitaban pregonar nada: disfrazados de ciertos dioses se colocaban en puntos favorables y mostraban lo que tenían.

Unos, disfrazados del dios de la lluvia, ofrecen telas enrolladas en unos palos que sostienen; muestran lo necesario para que se vea el dibujo de la tela. La gente les ofrece multitud de cosas en cambio: algunas les convienen, otras no. A veces





aceptan fabricar otro tipo de telas, más o menos anchas, con diseños diferentes, que se comprometen a tener en fechas determinadas.

En general, la fiesta se prestó para que se avivara el comercio en el poblado y en las regiones vecinas.

Algunos muchachos del pueblo y también visitantes que salían de su hogar por primera vez, quizá como servidores de los grandes dignatarios, estaban tan sorprendidos con lo que pasaba que hasta se subían a los árboles para ver mejor. Unos acampaban allí mismo para no perder su lugar.

En Uxmal y en otros pueblos vecinos había una especie de cofradía de hombres que andaban y bailaban en zancos. Ahora los aprovechaban para ver por encima de las cabezas de los demás, pero su finalidad real eran ciertas danzas que ejecutaban en los años muluc, que en general se consideraban buenos. Para prevenir cualquier calamidad, como la sequía, sacrificaban ardillas y ofrecían telas tejidas por ancianas que las portaban danzando en el templo para propiciar al dios Yax Cocah Mut: un faisán verde que era el disfraz del viejo y poderoso dios Itzamná.

Estas viejas tenían que ser viudas y haber tejido las telas en lugares sagrados y recogidos. En el templo danzaban con unos perros de barro en las manos, que cargaban tortillas en los lomos.

La danza en zancos era una de las ceremonias más importantes, era la que se ofrecían también cabezas de guajolote, tortillas y bebidas de maíz. Pero en la carrera, a los hermanos de esta fraternidad les pareció muy adecuado valerse de los zancos para ver competir al halach uinic de Uxmal contra el enano Saiya.



M

ientras tanto Saiya se arreglaba en la choza de su madre. Alom le puso la capa y el collar con todo cariño; le dio las hojas de tabaco y repitió las instrucciones. Al tiempo que Saiya preparaba el puro, la rana Uo observaba todo con aire de diversión.

Con pasos lentos y dignos, seguido por Uo, Saiya finalmente llegó al lugar de salida para la carrera. El sitio estaba rodeado por una expectante multitud.

Al ver a sus pequeños oponentes, el halach uinic, con una risa de desprecio, mandó traer todo lo que había ganado a la gente en las carreras anteriores y lo apostó contra Saiya. Este aceptó el reto y colocó su capa y su collar contra el príncipe.

En son de burla, la gente se decía:

—Ojalá pudiera ganar este Cuculuc tonto, para ver si nos devuelve nuestras joyas y nuestros hermosos vestidos.

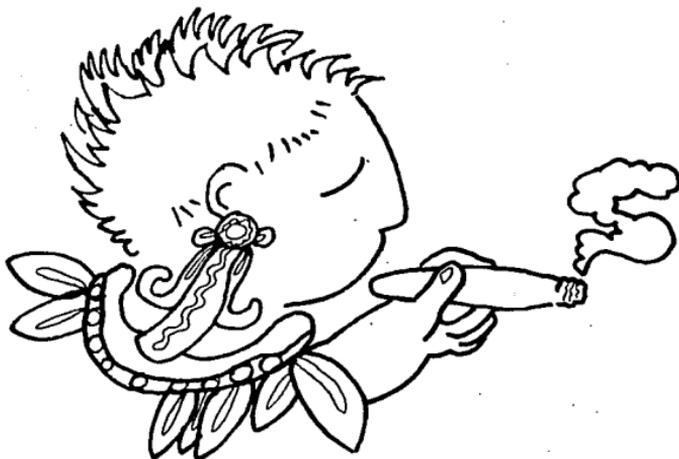
—Pero ¿de dónde habrá sacado este pobrecito muchacho esa bella capa de plumas?

—Qué turquesas y qué corales trae ese pobre; ni siquiera sabe lo que valen esas joyas. El collar ni siquiera parece suyo... le arrastra por el suelo. Yo lo luciría mejor que ese mamatac.

La verdad es que la gente no estaba muy entusiasmada con el pequeño Saiya, que contrastaba con la apuesta imagen del príncipe. Pero Saiya estaba tranquilo y no se preocupaba por lo que dijera la gente.

El halach uinic de Uxmal instaló al juez de la carrera en un trono que tenía pintados unos huesos cruzados dentro de agua, para significar que si hacía alguna trampa lo pagaría con la muerte. También se le amarró la mano izquierda como símbolo de que no haría con ella nada diferente de lo que indicara la derecha. Además tenía el cuerpo pintado de azul para indicar su pureza. Todos los presentes escucharon el juramento que le tomó el halach uinic:

—Repite mis palabras en voz alta; que te oigan todos. Juro



cumplir y hacer cumplir las leyes divinas de la justicia, sin tomar en cuenta la jerarquía de los participantes. Mi voz será inspirada por los dioses, y sólo a ellos escucharé. Soy árbitro en nombre de Itzamná, el mayor de los dioses, quien me castigará con la muerte si no muestro imparcialidad absoluta, pues mi palabra será la definitiva y la última. Juro no abusar de esta distinción ni del honor que me confieren los dioses. Aunque ambos corredores son de este mismo poblado y uno es el gobernador, en tanto el otro es de la clase pobre, esto no influirá en mis decisiones, pues cerraré los ojos a las diferencias de clase, rango, edad y estatura.

Una vez instalado, el juez hizo jurar al halach uinic y a Sai- que acatarían y respetarían su juicio.

El juez ordenó que los contrincantes se colocaran en la línea de salida. Cuando la rana Uo ocupó su lugar, como representante de Saiya, el halach uinic se sintió aún más seguro de su triunfo.

El juez explicó que había dos metas. La primera estaba a medio camino y en ella unos jueces ayudantes comprobarían el paso de los corredores. Mientras tanto Saiya encendió su puro. Al dar el juez la señal de salida, el halach uinic partió velozmente, pues tenía necesidad de alejarse lo más rápido que le fuera posible para convertirse en ciervo mediante su pata de venado. En cambio la rana no se movió.



Saiya tomó el puro y aspiró el humo. Se oyeron truenos y cayó un rayo que levantó a la rana y la llevó a la primera meta antes de que llegara el venado. Apenas tuvo tiempo el halach uinic de convertirse otra vez en hombre para llegar a esa meta. La rana lo recibió con estas palabras:

— ¡Por fin llegaste! Estás cansado, pero hay que seguir la carrera. El príncipe volvió a transformarse en venado, pero el chubasco que había caído por el humo del puro llenó la pista de lodo, y ahora le costaba mucho trabajo correr. El agua le llegaba a las rodillas y estaba muy cansado: a cada paso tenía que despegar las patas del lodo.

Saiya volvió a tomar una bocanada de humo y de nuevo el rayo levantó a Uo y lo puso en la meta final. Al llegar a ésta el príncipe ya no pudo convertirse en hombre a tiempo, y todos vieron cómo arribaba el venado y recobraba allí su forma original.

Para entonces la gente ya había rodeado a Saiya y a Uo, considerándolos vencedores. El juez dio su veredicto:

— Si uno solo de los corredores hubiera hecho uso de la magia, habría sido descalificado. Pero, como ambos lo hicieron, el triunfador es quien tiene la magia más poderosa: Saiya es el vencedor.

La gente felicitaba a Saiya; lo alababa y le hablaba ahora en forma diferente, con reverencia y respeto. Saiya devolvió a la gente las prendas que había perdido en las carreras anteriores, con lo cual aumentó la veneración que le tenían. Todos advirtieron el poder de su magia.





Después de la carrera, Saiya se sentía más seguro de sí mismo y del destino que le predijera Alom, su madre. Pero el príncipe no quería aceptar la carrera que había perdido como prueba de que tendría que ceder el trono a Saiya. Con la aprobación del juez, del público y del propio Saiya, el halach uinic indicó que sometería a su vencedor a varias pruebas.

La primera fue ordenarle que trajera una cuerda hecha de arena, de dos por veinte pasos de largo. Los mayas contaban por veintenas y así se entendían. Saiya contestó:

—Como soy pequeño e inexperto, pido al príncipe que me dé unos dos o tres pasos de esa cuerda, como muestra, y le traeré otra, no de dos veintenas de pasos, sino hasta de veinte veintenas.

El príncipe se quedó desconcertado y no supo qué contestar. El juez de inmediato dijo que esa prueba no era válida y advirtió al halach uinic que le quedaban sólo dos pruebas más.

El príncipe no acertó a plantear sino otra parecida y ordenó a Saiya que trajera un jardín con hortalizas, árboles frutales y riachuelos. El hombrecito contestó:

—Como nunca he visto un jardín así, le pido a su señoría que me proporcione la muestra para construir uno similar.

De nuevo el juez consideró que la prueba no podía aplicarse. El halach uinic buscó entonces otra, con objetos reales. Pidió que trajeran cuatro veintenas de guajolotes machos y le ordenó a Saiya que a la mañana siguiente le presentara cuatro veintenas de huevos de estos animales.

La gente estaba muy animada y surgieron nuevamente las apuestas. ¿Podría Saiya solucionar semejante problema?

Saiya contrató a un hombre con su hijo para que al día siguiente comparecieran ante el halach uinic. Le ordenó al hombre que se amarrara una cazuela frente al vientre y se la sostuviera llorando. Y al hijo le pidió que rezara, regara flores



y comida, quemara copal y gritara sin cesar:

—Ix Chel, hermosa diosa de los partos, diosa de la Luna, todopoderosa, permite que mi padre dé a luz a su niño.

El halach uinic se rió y, sin darse cuenta de que eso podía estar relacionado con la prueba de Saiya, que se encontraba al pie de su trono, le dijo al hombre:

—No seas tonto, debes tener un tumor. ¿Cuándo se ha sabido de un hombre que dé a luz un niño?

Inmediatamente Saiya exclamó:

—¿Por qué, entonces, me mandaste cuatro veintenas de guajolotes machos para que pusieran huevos?

Al decir esto Saiya, el juez lo declaró vencedor en la prueba, por lo ingenioso de su réplica.

Pero el halach uinic estaba cada vez más furioso por no derrotar al enano. Así, declaró que le haría unas adivinanzas que sólo los de sangre noble podrían contestar. El juez estuvo de acuerdo y el hombrecito también, pero antes de que Ah Bolon Ceh planteara la primera pregunta, Saiya volvió a hablar:

—Príncipe excelso —dijo—, creo que ya todos han comprendido que el verdadero rey soy yo. Vendré mañana, pero no vendré solo: mi séquito me acompañará.

Al día siguiente, ante el halach uinic y el público, Saiya hizo una entrada sorprendente. Vestía su capa de plumas y su collar; bailaba al son de sus acompañantes. Venía rodeado de múltiples pájaros de muchos colores, cuyo canto estaba dirigido por un mono con alas que volaba hacia atrás. La rana Uo entró bailando con su bella esposa, que había conseguido gracias a la fama. También venía un extraño perro con manchas de serpiente y montado en una tortuga sin cabeza. Atrás danzaban los nokol, las tres lombrices que enseñaron a Saiya el idioma de los animales.

Al ver este desfile, el príncipe Ah Bolon Ceh se rió, tratando de poner en ridículo a su oponente, pero la gente estaba tan asombrada que no juzgó ridículo nada de lo que sucedía. El silencio de admiración del público se cortó de pronto con gritos de entusiasmo. El juez declaró que los dos contrincantes eran igualmente nobles y tendrían que hablar en un mismo nivel. El príncipe ya no podría ordenar desde lo alto de su gran trono.



E

l halach uinic de Uxmal no podía todavía aceptar que el enano fuera a derrotarlo, así que preparó sus adivinanzas. La primera la pronunció con gran seguridad:

—Tres cosas hay que te acompañan siempre: una te sigue cuando vienes de oriente; las otras son tus parientes, un viejo con nueve hijos y una vieja con nueve hijas.

—Lo que me acompaña —dijo Saiya— cuando vengo de oriente es mi sombra que va a mis espaldas, agrandada por el sol poniente. El viejo es el dedo grande de mi pie derecho y sus hijos los otros nueve dedos de los pies. La vieja es mi pulgar derecho y sus hijas los demás dedos de las manos.

El juez dio la respuesta por buena y Ah Bolon Ceh planteó la segunda adivinanza:

—Si te pido que me traigas las luciérnagas nocturnas, las que hacen pasar su perfume de norte a poniente, y que con ellas venga el lamido de la lengua del tigre, ¿qué me traerías?

Saiya contestó sin titubear:

—Lo que pides son unos puros. Y el lamido de la lengua del tigre es el fuego.

De nuevo el juez declaró a Saiya vencedor. Y el halach uinic, que ya no podía contener su rabia, eligió como tercera adivinanza una en verdad difícil, que solamente un iniciado podría responder:

—Contesta tú, el del falso trono, mono de los dioses, pícaro bellaco. Traéme la flor de la noche y a la Venerable Flaca con el Gran Álamo.

Pero Saiya era reencarnación de los antiguos constructores, los saiyawinkoob, y poseía todos los conocimientos. Presto contestó:

—He aquí la flor de la noche, que es la estrella del cielo. He aquí lo malo de la noche, la Luna, la Venerable Flaca, también la muerte. El Gran Álamo es el cargador de la Tierra, el Ah Cuch Cab, el de la arrugada piel que la sostiene.





El juez respaldó la contestación de Saiya y el halach uinic, que ya no podía contener su furia, gritó:

—Solamente una prueba más, que será tu perdición. Mandaré colocar una tarima en la plaza para que todos lo vean. Allí el juez, con una piedra, romperá sobre tu cráneo un filoso pedernal. Si te salvas de esa prueba reconoceré que en verdad eres el rey esperado.

El enano contestó con calma:

—De acuerdo. Pero, si sobrevivo a la prueba tú también la sufrirás.

Con arrogancia respondió Ah Bolon Ceh:

—Si tú puedes salir bien de esa prueba, ¿cómo no voy a pasarla yo?

En ese momento el juez intervino:

—Como Saiya no es un acusado, ese golpe no podré darlo yo. De lo contrario sería una ejecución y no una prueba. Tú, oh rey, tienes que hacerlo por ti mismo.

El príncipe estaba tan seguro de que era imposible pasar la prueba que creyó que Saiya preferiría huir, así que dijo:

—Invito a Saiya a que pase la noche en mi palacio, para que la prueba se lleve a cabo mañana temprano.

—Me quedaré en Uxmal —contestó Saiya—, pero tu palacio no es digno de un rey como yo. Esta noche construiré un palacio real del que mañana me verás salir.

Al amanecer el día siguiente, todavía sin creerlo, el halach uinic se asomó desde su palacio. Casi se muere de espanto al ver enfrente una altísima y soberbia pirámide más alta que la suya. Con el sol del amanecer brillaba con un suave color de rosa, y sobre el edificio destacaba la pequeña figura verde de Saiya, que bajó con pasos medidos, seguido por su gran comitiva. Fue un espectáculo inolvidable para los habitantes de Uxmal y para los visitantes, que podrían regresar a sus hogares con grandes historias de Saiya, el enano hechicero.

Frente a todo el pueblo, Saiya subió al tablado. El príncipe colocó sobre el cráneo del enano la cortante punta de una lanza, y con una enorme piedra en la mano derecha golpeó con fuerza el pedernal. Miró satisfecho al público, pero oyó que todos refan: se volvió a ver al enano y lo encontró tan campante, con una risita que le alumbraba toda la cara.

El secreto era que Alom, su madre, le había puesto una tortillita encantada encima de los cabellos, en tal forma que parecía una gorrita. Eso lo había protegido.



El príncipe estaba confuso. Pensaba sólo en salir del apuro. Se encontraban ahí todos sus súbditos; los visitantes de Copán, Palenque, Kabah, Sayil y demás reinos; los animales del séquito que lo miraban con ojos fijos y serenos. Sudaba de temor, sintiéndose ante la muerte. Pensó en su pacto con Kaxtox quien, según él imaginó, podría venir a levantarlo por los aires para hacerlo desaparecer. Pero lo único que Kaxtox hacía era espíarlo, esperando el momento de quedarse con su alma.

—Propongo una prueba más —dijo el halach uinic, esperanzado en la treta que se le había ocurrido—. Hagamos cada quien una figura nuestra y sometámoslas al fuego. Aquél cuya figura resista será el rey.

El juez protestó, pero como Saiya estuvo de acuerdo, acabó por aceptar. Sin embargo, insistió en que Ah Bolon Ceh no podría ser dispensado de la prueba de la punta de lanza que el hombrecito verde ya había pasado.

El halach uinic talló una figura de madera durísima, que se convirtió en carbón.

—Puedes hacer otra, si quieres —dijo el enano.





El príncipe la hizo entonces de piedra, pero se desbarató en ceniza de cal. Temblando, el halach uinic pidió, por merced, otra oportunidad. Saiya, generosamente, se la concedió. La tercera figura fue de metal, pero se derritió como cera.

Ah Bolon Ceh, sin embargo, no quería reconocer su grave derrota.

—No me doy por vencido —decía—; verás cómo tu figura se destruye al igual que las mías.

Saiya modeló su figura con barro y la puso al fuego. Mientras más se cocía, más dura se hacía.

Inmediatamente el juez intervino y declaró a Saiya vencedor absoluto. Ordenó que no se pospusiera la última prueba.

Con mucho trabajo Saiya se subió en un banco para alcanzar la cabeza del halach uinic, que estaba sentado en el piso. De un solo golpe el enano le sumió la cabeza dentro del cuello.

En ese momento, sin que nadie supiera de dónde había venido, apareció un tambor que Saiya comenzó a tocar sin saber por qué lo hacía. Se escucharon los trinos de miles de pájaros y el aire se tiñó con una extraña luz verde. Quienes conocían la profecía comprendieron que Saiya era realmente el rey de Uxmal.



De inmediato Kaxtox llegó por el alma de Ah Bolon Ceh, que había sido halach uinic de Uxmal y que fracasó porque su enorme ambición lo convirtió en enemigo de su pueblo.

Kaxtox y sus ayudantes convirtieron al antiguo príncipe en venado, ya que tanto había querido ser ese animal. Kaxtox y sus ayudantes se turnaban para quemarle el trasero con una antorcha. Era su mejor diversión. Los gritos de animal salían a la tierra por las cuevas, pues ésas eran las ventilas del mundo de Kaxtox, y espantaban a quienes se atrevían a penetrar en las cavernas.

Solamente un día, cada luna nueva, podía Ah Bolon Ceh salir del reino de Kaxtox y descansar de sus tormentos. Se dirigía a Uxmal, seguido por su fiel consejero, Ahal Mahxicin, que lo seguía sirviendo en el otro mundo. Ese día o, mejor dicho, esa noche, convertidos en fantasmas, los dos espantaban a los habitantes de Uxmal. Quien haya pasado una noche de luna en Uxmal, posiblemente ha visto a esa extraña pareja caminando por los lugares que en vida frecuentó como poderosos señores. Sobre el antiguo halach uinic flota el hacha que le sumió la cabeza y desprende una suave luz blanca.



Saiya cumplió su promesa y construyó palacios para toda la corte, con un lugar especial para los animales, que eran sus amigos. También para su madre Alom edificó un palacio que todavía se conoce como la Casa de la Vieja.

Fue muy triste para Saiya el día en que murió Alom, ya muy anciana. Pero, en el pueblo de Maní, en el cenote profundo que se dice que llega hasta Ichcanziho, llamada brevemente Tihó, hoy conocida como Mérida, bajo un árbol, a la orilla del río subterráneo, con una serpiente en la cabeza, apareció una vieja que vendía miel.

Dicen que esa mujer era Alom, y que a los hombres que le gustaban los convertía en abejas y los hacía trabajar para ella dándole miel. Agregaban con malicia que ésa era su venganza, porque ningún hombre la había amado en vida.

Todavía en vida de su madre, Saiya fue coronado. Desde lo alto de su gran pirámide, miraba satisfecho todos los palacios que había construido, los hermosos templos de los dioses. Por la manera espectacular en que había subido al trono, cundió su fama por las provincias. Más todavía aumentó su fama por el auge que dio a la astronomía, las matemáticas y las bellas artes.

Al terminar su obra, un día desapareció. Algunos dicen que lo vieron elevarse al cielo. Pero su espíritu no ha abandonado Uxmal y en las noches de tormenta se escucha su tambor por encima de la selva. La rana Uo, siempre fiel, anuncia el redoble. Una suave luz verde despierta a los pájaros que comienzan a cantar en coro. Quien ha visto en Uxmal una tormenta jamás lo olvidará.

