

## ESCRIBIR PARA LA AUDIENCIA INFANTIL

[DESCARGAR PDF](#)
[IMPRIMIR](#)

**Carmina Roig Fransitorra**

Guionista – Editora de guiones



### 1 Introducción

Antes de entrar en el tema que nos ocupa, la escritura para televisión infantil, es necesario analizar, aunque sea sucintamente, cuál es el tipo de audiencia a la que nos dirigimos y qué es lo que ofrece la televisión en estos momentos al niño.

En general, se considera audiencia infantil al target de edad desde los 4 a los 12 años. El problema es que esa franja de edad, por razones obvias, es tan amplia, que es muy difícil contentar a todos. Y ese problema se agrava especialmente en los programas contenedores que incluyen series animadas, que sin contar otros factores como por ejemplo los contenidos, intentan satisfacer a los distintos targets de edad. Casi siempre, con honrosas excepciones, los más perjudicados son los más pequeños, de 4 a 6 años, y también los mayores, de 10 a 12. Estos últimos tienen otros intereses y ven programas destinados a adultos, aunque también ven series animadas. No es el tema de este artículo analizar el porqué de los gustos y preferencias de la audiencia infantil pero sí apuntar que a pesar de los estudios que se realizan los programadores insisten en mezclar de forma aleatoria y con escaso criterio pedagógico series animadas o de ficción sin tener en cuenta los targets de la audiencia llamada infantil.

Neil Postman, reconocido analista de los fenómenos culturales generados por la sociedad de la información y la comunicación de masas, sostiene en *La desaparición de la infancia* que la televisión ha terminado con todos los secretos del mundo y que, por lo tanto, sin secretos la inocencia desaparece y sin inocencia no hay infancia. La televisión está acabando con la idea de la infancia: desde la pantalla se habla de todos los misterios de la vida adulta, la televisión hace público lo que antes era privado. Según Postman los niños de hoy en día ya saben lo que es una violación, un asesinato, ser rico o pobre, los desastres naturales, la guerra, puesto que la televisión es una ventana abierta al mundo que les proporciona esta información.

En una entrevista concedida a *La Vanguardia*, (agosto-2001) Angus Fletcher, presidente de *The Jim Henson Company Television*, afirmaba que estamos presionando demasiado a los niños y que los niños pasan directamente de los Teletubbies a Gran Hermano, así pues con Postman, Fletcher comparte la teoría de que la infancia se ha acortado: *“Los niños hoy se hacen mayores más pronto, porque está aumentando la presión para que decidan más rápidamente lo que quieren hacer en la vida” (...). Deberíamos preservar la infancia. (...). La televisión no cambia la mente de los niños por sí sola. Los padres tienen una influencia que deberían ejercer correctamente.* A pesar de todo, Fletcher apunta que la televisión infantil es lo mejor de la televisión. Y ese tono esperanzador contiene una gran verdad, porque es cierto que tras los programas infantiles hay personas que por las razones que sean tienen, en general, preocupación por los niños. Y, también, porque una buena parte de la sociedad, padres conscientes, asociaciones y educadores vigilan que los contenidos no vulneren los derechos de los niños, ya sea desde la manipulación y el engaño. Ahora bien, como afirma Fletcher, la televisión no debe ser nunca substituta de la vida, tiene que haber un equilibrio entre distracción mediática, familia y escuela.

Pero por desgracia tal como se ha venido afirmando en todos los estudios que se han ido realizando la televisión se ha convertido en un canguro del niño, substitutiva de la compañía de otros niños y/o del adulto.

Los que hemos vivido una infancia sin apenas televisión nos escandalizamos ante los programas, en general telebasura, que ofrecen las televisiones, con la excepción de la 2 de TVE y los canales autonómicos, en horario infantil. Los periódicos van repletos de cartas de asociaciones de padres y educadores que denuncian esta situación, y desde ciertos ámbitos de la política se critica la falta de atención al niño en la televisión. A veces se cae en cierto maniqueísmo al culpar de todos los males del comportamiento de los niños, tanto en el ámbito familiar como en el escolar, al inocente electrodoméstico que domina nuestra sala de estar.

Pensar que unos espacios infantiles puedan educar por sí mismos a los niños en unos valores que comporten todo aquello que los seres humanos debemos aspirar, como por ejemplo la convivencia, la tolerancia, el respeto, etc., es pecar de ingenuidad. La responsabilidad de la educación de los niños es en primer lugar de los padres y de los maestros, y, en segundo lugar, de toda la sociedad, ya que el niño imita lo que los adultos hacemos. El papel de la televisión en la educación de los niños tiene, evidentemente mucha importancia, pero no hay que olvidar que la televisión es también un aparato que entretiene. Aunque, sin lugar a dudas, entretener no significa que no haya que cuidar los contenidos de dicho entretenimiento, sobre todo cuando va dirigido a un público tan especial como los niños. Por eso, los que trabajamos para entretener a los niños en el medio televisivo tenemos una responsabilidad enorme, puesto que ellos merecen todo nuestro respeto, y hemos de ser conscientes que son personas que viven una etapa de la vida muy vulnerable, en la que están descubriendo su propio yo y su entorno. Por ello, los guionistas especializados en programas infantiles tenemos la obligación de estimularlos, divertirlos, interesarlos, y, sobre todo, recordar lo que es evidente: *de todos los públicos, el más inteligente y exigente es el de los niños.*

## 2

### El guionista de programas infantiles

Antes de escribir para una audiencia infantil es necesario saber a quién nos dirigimos, cómo piensa, cuáles son sus gustos y preferencias y qué queremos conseguir para que dicha audiencia se sienta a gusto con el producto que vamos a hacer.

No es una tarea fácil, porque lo primero que se pregunta el guionista es quién es esta masa uniforme llamada audiencia infantil. Muchas veces, los guionistas que trabajamos en el medio televisivo hemos oído comentarios del tipo que escribir para niños es lo más fácil del mundo, y sin lugar a dudas quien afirma esto es que no conoce el tema. Escribir para niños es duro y es a la vez gratificante. Es duro porque es difícil, porque hay que intentar ponernos en la piel del niño y pensar en qué es lo que realmente le interesa, pero también es gratificante porque nos divertimos escribiendo, y porque si sabemos que hemos conseguido interesarle sentimos que nuestro esfuerzo ha sido valorado.

El guionista que escribe para niños tiene que tener presente que a los niños, a pesar de los pesares, les continúa gustando, y así lo demuestran las encuestas, *el humor, la fantasía, la aventura y el suspense.*

Y una buena base para el guionista son los cuentos tradicionales, ya que son pequeñas obras dramáticas, tal como sustenta Bruno Bettelheim en "Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas".

El guionista tiene que tener en cuenta tres premisas básicas: informar al niño para enriquecer su universo, formarlos pero sin manipularlos, y darle libertad para que saque sus propias conclusiones, sin olvidar que también tiene que divertirlos, interesarlos y captar su atención.

En general, el guionista trabaja bajo unas premisas ya establecidas, y el guionista especializado en niños no es una excepción de esta situación. El guionista, especialmente en aquellos programas considerados educativos, tiene que someterse a ciertos parámetros sobre la base de criterios puramente educativos. A veces esto supone sufrir algunas contradicciones, ya que la imaginación del buen guionista es inmensa y no siempre coincide con lo que se considera educativo. Un exceso de celo por parte del guionista y por parte del asesor pedagógico hace que muchas veces el resultado final no sea el idóneo.

Desde mi experiencia como editora de guiones en Barrio Sésamo tuve muchas veces la sensación de que educadores y guionistas íbamos por caminos distintos. Todos los guiones se encargaban con un objetivo educativo que algunas veces hacía que la imaginación del guionista se viera encorsetada. El guionista se encontraba en el dilema ¿qué tiene que prevalecer, el objetivo educativo o la estructura dramática libre de cortapisas? Después de analizar, retocar y discutir de forma amigable con los editores estadounidenses de guiones de Sesame Street, tenía que enfrentarme a los guionistas que, las más de las veces, no entendían los cambios a favor del objetivo educativo y no de la estructura dramática divertida e imaginativa. Fueron tiempos duros en los que, reconozco, aprendí de ambas partes. Todo ello me sumió en múltiples reflexiones y me llevó a varias conclusiones: primero, que lo educativo introducido de forma flexible no se contradice con lo divertido; segundo, que en un programa educativo para niños tanto educadores y guionistas tienen que trabajar en equipo, cediendo ambas partes en aquellos aspectos que son superficiales y no afectan al producto bien hecho y, por último, que son más importantes los valores transversales que subyacen en la trama del guión que el objetivo educativo en sí mismo, ya que un programa para niños no es la prolongación de la escuela.

El guionista que trabaja en programas educativos se desanima un tanto, al comprobar que todos los esfuerzos

que hace para introducir los contenidos educativos en los guiones son contradictorios con relación a la **publicidad** inmediata al programa que ha escrito o con las series de animación que *rellenan* los espacios de los programas contenedores. Aquí nos hallamos en un mundo en el que no hay demasiados criterios: junto a excelentes series, tipo *Las tres mellizas*, por poner un ejemplo, se colocan series en las que priman la violencia, el sexismo, la astracanada, los estereotipos o la pura cursilería que explota los sentimientos y emociones del niño. La mayoría de las veces se compran las series sin tener en cuenta la opinión de los expertos y se busca el éxito fácil a través de la comercialización de las propias series. Los guiones de muchas de ellas parecen que no tienen en cuenta unos valores transversales y caen en el maniqueísmo fácil: el bueno gana el malo no por sus cualidades positivas, sino porque posee un arma secreta o simplemente tiene más fuerza física; los roles hombre/mujer siguen los esquemas tradicionales, los personajes son estereotipos, y predominan las bromas fáciles.

### 3

## El guión de ficción para programas infantiles

Una vez que el guionista se pone a escribir un producto de ficción para niños tiene ante sí un doble reto: escribir bien el guión y llenarlo de un contenido que sea adecuado para ellos.

Sabemos que el guión es la pieza básica, el esqueleto de lo que se va a grabar o rodar. En el ámbito del cine y la televisión siempre que vemos cualquier espectáculo hay un guión detrás por muy simple que sea la pieza. Incluso los spots publicitarios que duran pocos segundos están pensados por un guionista.

Así pues, el guión es el lenguaje escrito pensado para unas imágenes. Siempre que vemos imágenes sea en el cine o en la televisión, cualquiera que sea el género, debemos pensar que hay un escritor que ha imaginado y ha plasmado por escrito estas imágenes. El guión no está concebido para durar, sino para desaparecer una vez realizada la obra cinematográfica o televisiva.

Escribir un guión para cine o televisión no es fácil. Hay que partir de una idea pero esta idea no basta, hay que desarrollarla hasta conseguir el guión que sirva para el realizador o director. Esta idea necesita un planteamiento, un nudo y un desenlace para convertirse en una historia que pueda desarrollar un guión cinematográfico o televisivo. Y aún así, si esta historia no está bien desarrollada, el guión puede convertirse en un fracaso. Y, de igual modo, el guión de ficción para una audiencia infantil, cualquiera sea el formato del programa, el género, o su duración, no se diferencia de cualquier otro guión de ficción.

En primer lugar, se parte de una *idea* que luego se desarrolla en lo que se denomina *Story Line*, término que sirve para designar lo que es en síntesis, con pocas frases, toda la trama de la historia. Estas frases han de contener el planteamiento del conflicto, el desarrollo del conflicto, y, finalmente, la solución del conflicto. Por ejemplo, escribí "*Sube, sube Ahmed*", dramático para niños de 8 a 10 años, a partir de una foto de un periódico en que se mostraba un castillo coronado por un *anxaneta*. "*(Niño/a que corona el castillo. Es decir levanta el brazo bien arriba, justo cuando carga el castillo)*". Aquella foto fue la *idea* que inspiró la siguiente *Story Line*: *Ahmed, niño inmigrante en un pueblo de Catalunya, siente añoranza de su Marruecos natal y no acaba de integrarse, pero gracias a su fascinación por el mundo de los castellers y a pesar de la oposición, por motivos racistas, de algunos de sus compañeros, consigue llegar a ser anxaneta y lograr una integración y reconocimiento por parte de todos*. A partir de ahí, de esta pequeña historia condensada en unas pocas frases desarrollé el guión, es decir *sinopsis, tratamiento por secuencias y diálogos*. Es evidente que necesité documentarme sobre el mundo de los *Castellers*, -colectivo de personas, hombres/mujeres y niños/niñas, que levantan castillos humanos-; sobre lo que sienten los niños hijos de inmigrantes, cómo se relacionan con sus compañeros y como éstos se relacionan a su vez con ellos. Fue una experiencia muy gratificante puesto que la historia que había partido de una simple foto fue tomando forma y se convirtió, gracias a una excelente realización de Roger Justafre, en un producto bien hecho.

Es evidente que estos dramáticos, de una duración de veinte minutos, permiten desarrollar una historia con más profundidad que los *sketches* de un programa para preescolares, tipo Barrio Sésamo, que duran aproximadamente entre dos y tres minutos. Pero de igual forma, en estas historietas cortas también se parte de una idea, que se desarrolla en una *Story line* y, a su vez, en una estructura de planteamiento del conflicto, nudo del conflicto y solución del conflicto, ya que cualquier guión, sea corto o largo, precisa de un conflicto.

## 4

### Adecuación al target de edad

Anteriormente he planteado que las series de animación adolecen muchas veces de rigor en cuanto al target de edad al cual van dirigidas. Lo mismo sucede en los dramáticos de ficción producidos en un plató de televisión o en exteriores, ya sea con muppets, con actores, con presentadores o con las diversas combinaciones que se puedan suscitar. Para los más pequeños, de 3 a 6 años, se precisa de un set-up corto, y entrar enseguida en materia. Una estructura en la que hay que plantear un conflicto y seguir la estructura clásica de planteamiento, nudo y desenlace. Hay que evitar pasos de tiempo y focalizar bien en una sola historia, es decir no mezclar tramas. A medida que se aumenta el target de edad las historias a contar pueden ser más largas y pueden desarrollarse perfectamente con una línea argumental principal y varias líneas argumentales secundarias. El problema radica, y pienso que no se ha conseguido, en crear programas de ficción para la audiencia que abarca los llamados preadolescentes, niños y niñas entre 10 y 12 años.

Según encuestas recientes, programas como *Operación Triunfo* o series como *Cuéntame* o *Ana y los siete* tienen en su audiencia a niños de esas edades. El secreto de estas series, llamadas familiares, es que cuentan en su elenco de personajes principales con niños cuyo papel protagonista en las tramas los hacen atractivos para los preadolescentes. También otras series tipo *Compañeros*, *Un paso adelante*, etc., cuyas historias se desarrollan principalmente en aulas de institutos, escuelas de arte dramático, escuelas de danza, atraen también al target de 10-12 años. Lo cual no significa que dicho target no pueda también interesarse por programas considerados estrictamente infantiles.

Todo ello me induce a pensar que atraer a estas edades a los programas propiamente infantiles no es fácil. ¿Cómo conseguir captar a esa franja de edad con programas cuyo contenido les interese? ¿Es que realmente ven lo que ven porque no hay nada pensado para ellos? ¿O simplemente ya forman parte del público adulto y no hay que pensar en nada exclusivo para ellos? ¿O es que realmente tenemos que admitir que la infancia se ha acortado o no existe, tal como plantea Postman? Ciertamente son interrogantes que, desde mi posición de guionista, llevo tiempo planteándome. También otro interrogante parte de la diferencia de gustos por sexos. Parece ser que los niños a esas edades prefieren programas de aventuras, deportes, etc., y que las niñas se decantan por programas en que se plantean temas más propios de adultos. No se trata por supuesto, de hacer un perfil sociodemográfico del espectador infantil, pero el guionista necesita saber para quién escribe.

## 5

### Aspectos curriculares

Se entiende por currículo el conjunto de objetivos, contenidos, métodos pedagógicos y criterios de evaluación de cada uno de los niveles, etapas, ciclos, grados y modalidades del sistema educativo que regulan la práctica docente.

EL currículo debe adaptarse al medio audiovisual y a las posibilidades y limitaciones que éste ofrece. Asimismo, es necesario diferenciar entre el Currículo escolar y el currículo de un programa infantil.. Ciertamente, hay que evitar una repetición o redundancia de los contenidos que tengan que ver con el ámbito escolar.

Existen, porque se han hecho programas para público preescolar, currículos adaptados al medio audiovisual para el target de 3-6 años. En cambio, o al menos no han llegado a nuestras manos, no existen currículos adaptados al medio audiovisual que alcance la franja de edad de hasta los 12 años.

En el currículo se deben de concretar una serie de principios que en su conjunto se traducen en normas de acción, en prescripciones educativas y en orientaciones cuya finalidad es convertirse en un instrumento útil y eficaz para la práctica pedagógica y para su incorporación en un programa infantil, cuyos principales ingredientes deben ser entretener, formar e informar. Quizá estos conceptos puedan estar sujetos a múltiples interpretaciones, pero parecen básicos para sentar las bases de un programa infantil, ya que lo primero que hay que conseguir es captar la atención del niño para que se divierta. A este entretenimiento hay que añadir el concepto de formar. Pero formar no significa aburrir, lo cual nos lleva a la conclusión de que formar y divertir van estrechamente unidos. Además, hay que tener en cuenta que el concepto de formación implica que al niño hay que darle suficiente libertad para que saque, con la ayuda de un adulto, sus propias conclusiones. Y, finalmente, a las dos premisas anteriores hay que añadir que sin la información, la formación y el entretenimiento no son nada, puesto que el niño, a medida que avanza en su aprendizaje por la vida, necesita de unos elementos de información que le proporcionarán un mayor conocimiento de sí mismo y de su entorno.

# 6

## Como se gestó "LOS LUNNIS"

Actualmente, Televisión Española ofrece un programa contenedor, Los Lunnis, dirigido a la audiencia infantil en horario de mañana, mediodía, tarde. Dicho programa fue concebido en un principio como programa independiente con formato de 25 minutos y dirigido exclusivamente al público preescolar.

La idea partió de crear un programa al estilo Barrio Sésamo pero adaptado a nuestros días y producido enteramente por Televisión Española.

Se nos encargó a Daniel Cerdá y a la que subscribe el desarrollo de dicho programa. El encargo era pues muy concreto y con un formato muy definido. Durante tres meses trabajamos en dicho proyecto y encomendamos el diseño de los muñecos de guante a un joven diseñador, Joel Calvó, quien, siguiendo nuestras directrices, creó lo que hoy en día son los "Los Lunnis".

Las circunstancias hicieron que se cambiara el formato de programa independiente a formato de contenedor, y que se aspirase a un target de edad más alto, hasta los 12 años, en lugar de los 3 a 6 previamente encargado.

.Naturalmente, además de los cambios de formato, se ha tenido que cambiar la concepción del programa, e incluso de guionaje para poder adaptarlos al target de edad más alto.

El esfuerzo ha sido enorme, y los resultados se irán viendo día a día con los índices de audiencia y con la aceptación de los niños. Es evidente que un programa con sólo apenas un mes de vida no puede ser valorado de forma inmediata. Los programas necesitan evolucionar, y necesitan, especialmente los que van dirigidos a los niños, una labor de campo que ofrezca una visión objetiva de su aceptación.

A continuación, y de forma resumida, se explican los pasos que se plantearon para elaborar un programa infantil preescolar original, divertido y que contemple todos aquellos valores que los educadores creen que han de estar incorporados.

1. *Niveles de comprensión y aceptación.* Un primer nivel de lectura que permita una comprensión y un disfrute por parte del target de 3-4 años; un segundo nivel para los niños de 5-6 años (ya que naturalmente su nivel de comprensión es más elevado) y un tercer nivel que permita la complicidad de los adultos (padres, canguros, abuelos, hermanos mayores, etc.).  
Eso significa un esfuerzo imaginativo por parte de los guionistas que tendrán que escribir argumentos que satisfagan a los tres targets de edad contemplados.
2. *Incorporar y desarrollar lo que según las encuestas sigue gustando a los niños como por ejemplo, la fantasía, la aventura, el humor y el suspense.* Y, además, recuperar los cuentos tradicionales que han sido y son parte del imaginario popular. Hasta ahora parecía que los cuentos tradicionales estaban un poco olvidados en los programas infantiles. Dichos cuentos, tal como señalan muchos expertos, son elementos básicos en el aprendizaje del niño para la vida. Además, al mismo tiempo que divierten al niño, los cuentos tradicionales le ayudan a comprenderse y alientan el desarrollo de su personalidad. Son pequeñas obras de arte bien construidas desde el punto de vista dramático con unos personajes inteligibles y claros para la mente del niño.
3. *Darle un formato al programa que posibilite la combinación de tramas argumentales en el propio plató con los reportajes de exteriores y los dibujos animados, además de incorporar la interacción de los personajes en los formatos señalados.*
4. *Evitar el exceso de didactismo,* que no tiene nada que ver con la incorporación de todos aquellos valores morales y educativos sustentados por los educadores, y que hasta ahora parecían que eran la única contrapartida a los programas infantiles denostados, con razón, por su exceso de violencia y sexismo.
5. *Tener bien presente que el público infantil es exigente y no se le puede engañar ni infantilizarlo.* Por ejemplo, no utilizar un lenguaje pobre e infantilizado, aunque sí adecuado a su edad, y rechazar el uso de prefijos ante las palabras, algo habitual en determinados programas infantiles.
6. *Priorizar la presencia de la música* como elemento de atracción básico para el público al cual nos

dirigimos. Sin olvidar, naturalmente, su función educativa.

7. *Potenciar el gusto por la Lectura*, el interés por las nuevas tecnologías e iniciar a los niños en el aprendizaje de otras lenguas.

## 7

### Formato

Este es un programa contenedor infantil concebido , para cubrir las franjas horarias de La 2 correspondientes a la mañana de 7:30 a 9:30, al mediodía, de 13:00 a 15:00, y por la tarde de 17:30 a 19:00.

Este contenedor infantil tiene por objeto combinar entre sí los siguientes formatos: Plató, Reportaje de Exteriores y Animación en una serie de segmentos y cápsulas que se distribuyen a lo largo de esta franja de emisión.

En cada programa se plantean varios argumentos que desarrollen una serie de objetivos educativos transversales. Cada argumento se completa con la presentación de un reportaje de exteriores o una animación. En alguna ocasión podemos relacionar varias historias entre sí a través de los llamados “giros argumentales” que implican que al final de una de las tramas se incorpore un nuevo elemento que propicie el inicio de un nuevo argumento que se desarrollará en el siguiente segmento.

La idea es que cada trama plantee un objetivo educativo transversal y desarrolle otros objetivos educativos más específicos. Por ejemplo, El oído como uno de los sentidos del ser humano y la discriminación auditiva como objetivo más específico.

## 8

### El mundo imaginario de Lunalunera

Lunalunera es un planeta que tiene características similares a la Luna. En dicho planeta habitan unos seres llamados Lunnis. Nosotros sólo conocemos unos cuantos Lunnis, lo cual no significa que vivan en él otros Lunnis, que con el tiempo pueden incorporarse al elenco de este mundo imaginario.

Este mundo imaginario es un referente para la imaginación infantil y también es un mundo en que el adulto puede identificarse gracias al niño que lleva dentro de sí: el mundo donde todo es posible, donde reina la imaginación y la fantasía.

De momento sólo conocemos a una pandilla de amigos de edades comprendidas entre cuatro y doce años. No son humanos, pero tienen las mismas características que los seres humanos (respiran, comen, duermen, piensan, juegan; sienten emociones, etc.). En cambio, hacen cosas que los niños humanos no pueden hacer. Sus reacciones son más exageradas, más histriónicas; sus desplazamientos pueden ser mucho más rápidos y sus rasgos de comicidad son mucho más acentuados que en los humanos. Son a la vez niños y monstruos, por lo que sus reacciones son doblemente exageradas: por una parte sienten como un niño, pero por la otra reaccionan como un monstruo.

Sabemos que los Lunnis pequeños tienen familia y a veces hablan de ella, aunque no aparezcan en el programa. De la misma manera, van a la escuela de Lunalunera, van de excursión, hacen deberes, visitan la familia... Y, por supuesto, como todos los niños, están en un proceso de aprendizaje en todo lo que se refiere al conocimiento y al comportamiento.

Hay que tener en cuenta que LOS LUNNIS es un programa educativo, por lo que cualquier situación que vivan o protagonicen sus protagonistas, debe ser reconducida a un modelo educativo consensuado por nuestra sociedad.

## 9

## Personajes



Los cuatro pequeños (Lupita, Lublú, Lucho y Lulila) se conocieron en el parque de Lunalunera. A los pocos días de conocerse ya tuvieron claro que eran una pandilla, y que esa amistad, a pesar de los conflictos lógicos por la diferencia de edad y de caracteres, les iba unir. En su mundo no caben los adultos, excepto cuatro Lunnis mayores muy especiales (Lubina, Lutecio, Lulo y Lula) con los que comparten su mundo. Estos “Lunnis adultos” tienen unas características muy especiales por lo que son especialmente atractivos para los pequeños. Por ejemplo, la magia de Lubina; los inventos de Lutecio y los referentes juveniles que aportan Lulo y Lula.

## Lupita

Características físicas:

Muñeco de guante de color rojo.  
Cabeza ovalada (tipo Netol)  
Boca grande  
Ojos estrábicos y con gafas  
Trenzas suspendidas en el aire con 2  
lacios  
Constitución fuerte  
Pecas y pelirroja.

Es la mayor del grupo (12 años). Es inteligente, locuaz, pícara y un poco mandona, aunque cuando la ocasión lo requiere es muy responsable. Parece que va de dura y guerrera, pero en el fondo es una gran sentimental.



Es muy protectora con los dos Lunnis pequeños (Lucho y Lulila). Se sabe líder del grupo, por edad y por su rapidez en la toma de decisiones, aunque a veces es demasiado impulsiva y necesita pararse a reflexionar. Le encanta la música y es fan de muchos cantantes y grupos musicales. Admira a Lulo y a Lula por igual y quiere participar en sus debates sobre música, lo cual provoca conflictos con los anteriores.

Está en la edad que empieza a necesitar autoafirmarse pero también duda mucho, es decir va camino de dejar la niñez para entrar en la adolescencia.

A Lupita le encanta hablar con el profesor Lutecio (El sabio) porque de mayor le gustaría ser científica. También le gustan mucho los ordenadores y los videojuegos. (Aunque esto gusta mucho a todos los Lunnis).

Tiene un pequeño defecto y es que es un poco gruñona. Sus compañeros la admiran, pero también le discuten sus decisiones, sobre todo Lublú, que por edad se siente a veces en competencia con ella.

A menudo, Lupita pierde la paciencia y cuando los pequeños le preguntan algo con insistencia contesta esto es así porque sí, cosa que no satisface a los demás. Pero como es lista y se da cuenta de su error, rectifica a tiempo.

Como los demás Lunnis tiene capacidad de cantar y bailar, y como los demás se mueve de forma exagerada y con gran comicidad.

Lublu

#### Características físicas:

Muñeco de guante de color azul.  
Cabeza con barbilla prominente  
puntiaguda  
Boca proporcionada  
Ojos grandes y soñadores  
Pelo etéreo y volátil (cintas o papel)  
Constitución delgada pero muy ágil.



Lublú tiene 10 años, es muy insistente, curioso, imaginativo, autónomo, habilidoso y creativo. Le encantan los cuentos, el teatro y la música. Su carácter independiente hace que a veces se aísle demasiado de los demás, circunstancia que le provoca conflictos, sobre todo con Lupita, que tiene muy marcado el espíritu de grupo. Aunque vive en Lunalunera su mente está muchas veces en otros planetas, como la Tierra.

También lo podemos ver enfrascado en un libro. Entonces todo el mundo lo respeta, porque para Lublú los libros son unos elementos importantísimos en su vida. Es rápido al hablar, pero conciso, y le encanta contar historias. Lublú tiene una excelente relación con la Bruja Lubina, ya que se muere por oír las historias que cuenta. Gracias a su gran imaginación es capaz de parodiar personajes, inventárselos, o interpretarlos.

## Lucho

### Características físicas:

Muñeco de guante de color amarillo  
Cabeza semicuadrada  
Boca grande  
Ojos inquietos  
Pelo pincho  
Nariz simia

Lucho tiene siete años. Es el más divertido, desinhibido, loquillo, dicharachero, bromista y a veces un poco gamberrote. No para y siempre está dispuesto a jugar. Los deportes son su principal afición. Y de mayor, lo tiene muy claro, quiere ser futbolista. Charla por los descosidos, y le encanta mostrar sus emociones y sus habilidades. Siempre está dispuesto a jugar, y gruñe un poco si le toca hacer algo que considera que no le gusta. Al final siempre lo hace, aunque sea a regañadientes.

Admira a Lupita y a Lublú porque los ve mayores y considera que saben más cosas. Le gusta explicar las cosas que entiende a Lulila, porque al ser ésta dos años menor, considera que sabe menos cosas que él.



## Lulila

### Características físicas:

Muñeco de guante de color lila  
Cabeza semiovalada  
Boca grande  
Ojos inquietos y de sorpresa  
Pelo en coleta

Es la más pequeña. Es tierna, cariñosa, mimosa y muy preguntona. Está en la edad de descubrir cosas, y por eso siempre está diciendo ¿por qué, por qué? Cuando le dan la respuesta contesta con un gran ¡ah! de satisfacción.



Aunque tiene su carácter, y a veces tiene mal genio, su ingenuidad y desinhibición ayudarán muchas veces a solucionar conflictos. Siempre quiere seguir a los demás del grupo aunque no entienda muchas veces de qué hablan o qué hacen, pero tiene un espíritu tan abierto y tan curioso que se pega a ellos siempre que puede o la dejan.

## La Bruja Lubina

---

### Características físicas:

Muñeco de guante  
Tiene elementos que recuerdan a una bruja tradicional: (sombrero de alas acabado en punta),  
Cara un poco abotargada, con rasgos de “abuelita buena”  
Ojos pequeños y gafas montadas a media nariz sin varillas  
Boca con algún diente suelto  
Nariz puntiaguda con verruga incluida  
Pelo lacio, largo y gris  
Cuerpo prominente (mamá oso)



Lubina es una bruja cascarrabias pero con un corazón de oro. Reúne toda la sabiduría popular, cuentos, trabalenguas, adivinanzas, etc. Tiene una gran nariz con verruga incluida.

Usa gafas que siempre le resbalan por su enorme nariz. Lleva un enorme sombrero negro de bruja. Lubina tiene voz cascada, pero cálida y divertida; modula muy bien y tiene gran capacidad de interpretar. Tiene poderes mágicos, pero el problema es que muchas veces sus poderes no le salen a la primera y los conflictos se resuelven por otras vías, según guión. Los Lunnis la adoran y son condescendientes con ella cuando le fallan sus poderes, porque saben que su principal poder es su extraordinaria habilidad para contar cuentos, que tiene depositados en su gran libro mágico. Este libro lo ha heredado de sus antepasadas brujas, y se ha ido enriqueciendo con nuevos cuentos a través de los siglos. Algunas veces, y gracias a su poder mágico, dichos cuentos pueden ser dramatizados y vistos a través de la pantalla de su ventana mágica.

## Profesor Lutecio

---

### Características físicas:

Muñeco de guante  
Cara de perro pachón tristón.  
Aspecto desaliñado  
Recuerda a Einstein  
Pelo blanco despeinado  
Mostacho



Lutecio es un gran sabio e inventor. Vive rodeado de libros, aparatos tecnológicos, inventos, etc. Es muy peludo y de color blanco. (Podría recordar a Einstein). Es un poco despistado, y muy a menudo lo vemos enfrascado en su próximo invento o consultando libros. También le gusta trabajar en su ordenador. Su aparente despiste no significa que no esté atento a los problemas, dudas o conflictos que tienen los lunáticos pequeños.

Lutecio habla con acento francés que se le ha pegado por su relación a través de radio con el Instituto Pasteur de París.

Lutecio convive con Luraña, araña animal de compañía. Nuestro sabio conversa con Luraña, aunque más bien sus conversaciones son monólogos, ya que el animal se limita a escuchar o a emitir algún gruñido.

## Lula: la conductora de la nave

---

### Características físicas:

Muñeco de guante  
Cara pequeña, fina y estilizada  
Recuerda a la cantante Beth  
Pelo con rastas (Hojas de los árboles)  
Cuerpo delgado



Lula es la conductora de la nave espacial. Es la más joven de los Lunnis mayores. Es ágil, dinámica, intuitiva, aventurera y extrovertida, y le encanta jugar con los Lunnis pequeños. Está muy preocupada por el ecosistema de la Tierra y se desplaza a menudo a ella para recoger plantas, que luego cultivará en Lunalunera. Es gran amiga de Lulo (ver descripción personaje).

También en su nave trasladará a Lunalunera invitados de la Tierra. Le gusta recoger objetos de la Tierra de todo tipo, desde un cepillo de dientes hasta una flauta. También trae objetos, aparentemente inservibles, que luego recicla. En su nave-vivienda dispone de una pantalla, a través de la cual podrá observar la Tierra.

## LULO

---

### Características físicas:

el artista  
rapero

Muñeco de guante  
Aspecto muy estilizado  
Formas angulosas  
Cara alargada  
Pelo corto y perilla



Lulo es un joven artista multimedia. Es el contrapunto de Lula, urbanita, entendido en música electrónica, rap, hip-hop. A menudo compone canciones en rap que canta en el programa. Tiene un carácter fuerte pero es noble y legal. Los Lunnis pequeños lo admiran, igual que a Lula. Su relación con ésta última es a veces un poco conflictiva por sus gustos y por su manera distinta de ver las cosas, pero en el fondo son grandes amigos.

**Nota:** El hecho de que todos los personajes lleven el prefijo lu ante su nombre no significa que éste se vaya a utilizar como prefijo en las palabras. Es decir, no diremos vamos a lucantar o lubailar, por poner unos ejemplos.