

Ewigrum: el jardín de la vida

Juliana Andrea Vargas, Maria Camila González y Natalia Viviana Moreno

Proyecto Creativo de Carácter Escrito

Asesor
Óscar Eduardo Adán Díaz
Profesional Cine y Televisión, Magíster Educación

Universidad de La Sabana, Facultad de Comunicación,
Comunicación Audiovisual y Multimedia
Bogotá, 2021

Resumen

Ewigrum: El jardín de la vida, es un guion de largometraje del género de drama-fantasía que tiene como tema principal la usurpación del poder representado en una trama que gira alrededor de dos hermanas que deben derrotar a su tío para devolver el orden y armonía a su pueblo. Todo lo anterior, bajo la premisa de que el ser humano debe buscar mantener una relación armoniosa con la naturaleza. Este documento contiene un proceso de investigación realizado para la creación de la trama, el diseño del universo y de sus personajes, con base en la estructura shakespeariana y la exploración de la mitología y religión. Esta investigación da paso al desarrollo de una biblia de proyecto donde se evidencia el planteamiento de la historia, marco teórico, dossier del proyecto, tratamiento narrativo y propuesta de producción que acompañan el guion del largometraje.

Palabras clave: Mitología, fantasía, naturaleza, Shakespeare, drama.

Abstract

Ewigrum: The mystical garden, is a feature film script of the drama-fantasy genre whose main theme is the usurpation of power represented through the plot that revolves around two sisters who must defeat their uncle to restore order and harmony to their village. All of the above, under the premise that human beings should seek to maintain a harmonious relationship with nature. This document contains a research process carried out for the creation of the plot, the design of the universe and its characters, based on the Shakespearean structure and the exploration of mythology and religion. This research gives way to the development of a project bible where the story approach, theoretical framework, project dossier, narrative treatment and production proposal that accompany the script of the feature film are evidenced.

Key words: Mythology, fantasy, nature, Shakespeare, drama.

ÍNDICE

Introducción	7
Sinopsis	8
Logline	8
Storyline	8
Objetivos	9
Justificación	10
Objetivos de investigación	11
Justificación de la investigación	12
Introducción de la investigación	13
Marco teórico	14
11. 1. Mitología y Religión	14
11.1.1. Introducción y contextualización	14
11.1.2. Definición De La Mitología	14
11.1.3. Estudio y teoría de la mitología	16
11.1.4. Mitología En La Actualidad	18
11.1.5. Religión	19
11.1.6. Dualidad, Bien y Mal	21
11.1.7. Animismo y Ecologismo	23
11.2. Mitología y Religión Como Base Del Relato Ficcional	24
11.2.1. Introducción y contextualización.	24
11.2.2. Narrativa en el mito y la religión	24
11.2.3. El viaje del héroe	26
11.2.4. Cine y Televisión	28
11.2.5. Referencias Del Mito y La Religión En Productos Audiovisuales	30
11. 3. Shakespeare y los Dramas Políticos	31
11.3.1. Introducción y Contextualización	31
11.3.2. Estructura del Drama Político	32
11.3.2.1. Hamlet.	35
11.3.2.2. El Rey Lear	38
11.3.3. Paradigma de los 3 actos de Syd Field en Shakespeare	41
11.3.3.1. Pirámide de 5 actos de Gustav Freytag	41

11.3.3.2. Paradigma de Syd Field de 3 actos	42
11.3.3.3. Comparación entre la pirámide de Freytag y el paradigma de Syd Field	43
11.3.3.4. Aplicación del paradigma de Syd Field en los 5 actos de Shakespeare	45
11.3.4. Referencias shakespearianas en productos audiovisuales	47
11.4. La mujer como protagonista	48
11.4.1. Introducción	48
11.4.2. Papel De La Mujer En Shakespeare	49
11.4.3. El papel de la mujer en productos audiovisuales	50
Dossier del proyecto	53
12.1. Descripción General Del Proyecto	53
12.2. Ficha Técnica	54
12.3. Personajes	55
12.3.1. Principales	55
12.3.2. Secundarios	59
12.3.3. Figurantes	62
Mapa de trama (beat sheet)	65
Tratamiento narrativo	66
14.1. Introducción	66
14.2. Universo	66
14.3. Nota de dirección	69
14.3.1. Concepto	70
14.3.2. Estructura narrativa	70
14.3.3. Tratamiento estético	71
14.3.3.1. Dirección de Fotografía	71
14.3.3.1.1. Cámara	71
14.3.3.1.2. Iluminación	71
14.3.3.1.3. Movimientos de cámara	75
14.3.3.1.4. Encuadres y composición	76
14.3.3.2. Arte	87
14.3.3.2.1. Locaciones	92
14.3.3.2.2. Utilería	117
14.3.3.2.3. Carta de peinado	121
14.3.3.2.4. Carta de maquillaje	124
14.3.3.2.5. Vestuario	127

14.3.3.2.6. Props	137
14.3.3.2.7. Afiche	140
14.3.3.3. Sonido	149
14.3.3.4. Montaje	151
14.3.3.4.1. Concepto	151
14.3.3.4.2. Tipo de montaje	151
14.3.3.4.3. Técnica de montaje	151
14.3.3.5. Animación	152
14.3.3.6. Efectos Visuales	153
Propuesta de producción	154
15.1. Casting	154
15.2. Estrategia de desarrollo, financiación, venta o coproducción	161
15.2.1. Introducción	161
15.2.2. Ruta de desarrollo fase 1: Fortalecimiento del guion	162
Actividad 1: Escritura de guion	162
Actividad 2: Laboratorios de guion	162
Actividad 3: Traducción de guion	165
Actividad 4: Script Doctor	165
15.2.3. Ruta de desarrollo Fase 2: Aplicación a festivales que estimulen el desarrollo	166
15.2.4. Cronograma Fases 1 y 2	170
15.2.5. Ruta de desarrollo Fase 3: Modelos de negocio	172
15.2.5.1. Introducción	172
15.2.5.2. Modelo de negocio 1	172
15.2.5.2. Modelo de negocio 2	175
15.2.6. Financiación etapa de desarrollo	177
15.2.7. Referentes de presupuesto de películas de fantasía	183
15.3. Estrategia de distribución	183
15.3.1. Introducción	183
15.3.2. Audiencia	184
15.3.3. Plan de distribución	188
15.3.3.1. Festivales	188
15.3.3.2. Cine, plataformas VOD y OTT	189
15.3.3.3. Redes Sociales	189
15.3.3.4. Póster	190
Conclusión	191

Referencias	192
Guion largometraje: “Ewigrum: El jardín de la vida”	201
Anexos	202

Introducción

La relación entre hombre y naturaleza ha cambiado al pasar de los años, este se ha alejado cada vez más de ella olvidando sus orígenes y tratando de dominarla. Ewigrum: el jardín de la vida es una película que aborda esta relación espiritual proponiendo un universo en donde la vida del ser humano está unida con la naturaleza, tratando temas como: la codicia, la usurpación del poder y la explotación de los recursos naturales contado de una forma metafórica por medio del poder del jardín Ewigrum, un jardín donde cada planta representa una vida humana y su cuidado supone el equilibrio entre el bien y el mal de su planeta.

A través de la mística que trae la relación hombre y naturaleza se buscó explorar la mitología de la religión para plantear una nueva alrededor de la adoración de la naturaleza como dadora de vida. También se abarca el drama alrededor de los vínculos familiares por medio de la relación entre Dalia, Galatea, su padre y su tío. Además, se revisa el papel que cumplen Dalia y Galatea como mujeres protagonistas del drama y su planteamiento como líderes y merecedoras del poder.

Para la construcción de este guion se hizo una investigación acerca de los temas expuestos en el párrafo anterior, así como del drama político shakespeariano. Además, se tomó como referencia diferentes guiones y productos audiovisuales de fantasía para comprender su estructura y características representativas, de tal modo que pudiéramos adaptarlas a nuestra historia para que esta fuera verosímil y original.

A continuación, se presenta este trabajo de grado que consiste en la escritura de un guion de largometraje del género fantasía-drama escrito en paralelo de la biblia de producción de la misma, donde se plantean dos modelos de negocio y el debido tratamiento audiovisual para el futuro desarrollo del proyecto.

Sinopsis

En un universo fantástico, existe un planeta llamado Terra el cual alberga el pueblo de Ewigrum, un poblado al estilo medieval regido por un grupo religioso denominado Terrenarios. Luego de la desaparición de Ficus, uno de los líderes del pueblo, sus dos hijas Galatea y Dalia salen en su búsqueda. En medio de esto, las hermanas descubren que son herederas del poder del bien y el mal, y que para mantener su equilibrio deben de cuidar de un jardín mágico el cual está conectado con la vida de los habitantes del pueblo y es amenazado por Croton, dueño del poder del mal, quién es el responsable de la desaparición de Ficus. Las hijas encuentran a su padre, quien antes de morir les da el poder para enfrentar a Croton. Finalmente, las hermanas enfrentan a su tío, lo destruyen, toman su poder y restablecen el equilibrio.

Logline

Galatea y Dalia, dos hermanas herederas del poder que le da vida al pueblo de Ewigrum, deben enfrentar a su tío Croton para restablecer la armonía de su pueblo y la relación entre los humanos y la naturaleza.

Storyline

En el pueblo de Ewigrum, ubicado en un planeta fantástico llamado Terra, el Terrenario Ficus, uno de los líderes del pueblo, ha desaparecido y sus hijas Galatea y Dalia deben encontrarlo. En el camino, las chicas descubren que son las herederas de un jardín mágico que protege a su pueblo y que este es amenazado por su tío, Croton, quién posee el poder de la muerte y al cual deben enfrentar.

Objetivos

- **Objetivo general de la tesis**

Desarrollar la escritura de un guion de género fantástico junto con su biblia de proyecto de etapa de desarrollo y dos modelos de negocio demostrando la viabilidad para llegar a una etapa de producción.

- **Objetivos específicos de la tesis**

- Construir un universo fantástico a través de la escritura.
- Promover una mentalidad ambientalista por medio de un producto audiovisual.
- Crear personajes femeninos que no sean arquetípicos dentro de un guion de género fantástico.
- Apropiarse de un género poco popular dentro de la cinematografía colombiana.
- Establecer una estrategia de promoción, exhibición y distribución para un largometraje de género ficción colombiano
- Desarrollar dos modelos de negocio que propongan estrategias de venta internacional: venta del proyecto, coproducción de proyecto y financiación del proyecto como principales productoras.
- Financiación del proyecto como coproductoras.

Justificación

Esta tesis nació de un proceso de ideación para la materia de Guion para seriados (2019-2). Sin embargo, el espacio de la asignatura fue insuficiente para desarrollar el proyecto, por eso retomamos la historia tomando un rumbo diferente. La idea de un mundo regido por la vida de la naturaleza permaneció en nuestras cabezas durante bastante tiempo, llegando incluso a usarla para el desarrollo de ejercicios en diferentes clases, dándonos un acercamiento a la historia y aumentando nuestro interés en desarrollarla. Con la asesoría del profesor Óscar Adán, replanteamos la historia como un largometraje y comprendimos que su tema es una muestra de la relación mitológica entre el hombre y la naturaleza y que nuestros personajes principales motivan a la mujer a jugar un papel de líder en el ámbito político.

Este proyecto es relevante en Colombia porque el género fantástico, ligado a la mística y mitología, no es común debido a la alta inversión que estos proyectos requieren, no obstante, las dificultades de tipo de presupuesto de producción no son motivo para enterrar un proyecto, en vez de eso, quiere decir que los proyectos no deben pensarse solamente desde la trama, personajes y estructura, sino que también están ligados a los procesos de desarrollo, a los procesos de coproducción y a la idea de pitch y venta del proyecto a nivel internacional.

Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente, somos conscientes de que este proyecto conlleva una alta inversión, aun así, reconocemos que abre las puertas a una puesta en escena de mayor escala, lo que generará un gran impacto en la audiencia e incentivará a un incremento en la inversión para los futuros proyectos cinematográficos del país.

Por otra parte, notamos que en las producciones audiovisuales el papel de la mujer ha sido representado de forma arquetípica y tradicional siendo mínimo su aporte en la trama, aun así, también hemos visto un cambio alrededor de esta temática donde ahora buscan resaltar a la mujer poniéndola como protagonista de numerosas historias del cine y la televisión. Siendo conscientes de este cambio y viendo la activación de la igualdad de género, reconocemos nuestra responsabilidad como nueva generación de creadoras de contenido para ser parte de esta transformación.

En conclusión, esta tesis inició como una idea atractiva para la exploración de la escritura de un largometraje, ahora bien, en el proceso descubrimos más razones que motivaron el desarrollo de este proyecto, especialmente el impacto que podemos tener en nuestra sociedad. Todo este descubrimiento nos hizo darnos cuenta de que la escritura de un guion no es tan simple como parece, sino que en el proceso se convierte en una idea cada vez más compleja que puede llegar a tener el potencial de convertirse en un producto social y cultural.

Objetivos de investigación

- **Objetivo general**

Comprender el rol de la mitología clásica y la estructura dramática shakespeariana como recurso en la construcción de un guion cinematográfico.

- **Objetivos específicos**

- Comprender el proceso para la creación de universos míticos.
- Distinguir la relación de hombre y naturaleza a través del mito.
- Identificar la influencia de la religión en la sociedad como matriz de relatos en cuanto a su cultura.
- Analizar productos audiovisuales en los que el mito y la religión hacen parte de su estructura narrativa.
- Entender la estructura del drama político shakespeariano.
- Reconocer a la mujer como personaje dentro de un relato cinematográfico.

Justificación de la investigación

Se vio pertinente realizar esta investigación para la creación de un mundo en donde la mitología y la religión son piezas claves para la trama y para la creación de un mundo fantástico, el cual es la principal característica de nuestro guion. Para el análisis de la mitología y la religión abordamos principalmente a Campbell por su amplia investigación sobre estos temas y su reconocimiento por los mismos, además adelantamos una pesquisa de referencias con otros autores para realizar un contraste entre sus argumentos.

Por otra parte, se identificó en nuestra historia una similitud con la trama de las obras de Shakespeare, Hamlet y el Rey Lear. En estas obras vimos similitudes en la usurpación y sucesión del poder. Así, por medio del análisis de estas obras, buscamos entender cómo este autor desarrolla sus tramas con el fin de tener una guía para la realización de esta tesis.

Finalmente, al ser nuestras protagonistas dos mujeres quisimos profundizar en el papel que han tenido las mujeres a lo largo del tiempo en los productos audiovisuales y su representación en el cine.

Introducción de la investigación

Este marco teórico cuenta con cuatro capítulos: Mitología y religión; mitología y religión como base del relato ficcional; Shakespeare y los dramas políticos, y, por último, la mujer protagonista en los productos audiovisuales en los últimos diez años.

En el primer capítulo Mitología y religión se aborda la definición del concepto de mitología por medio de Campbell, además, se realiza un análisis del estudio y teoría de la mitología partiendo del mismo autor para luego hablar de la mitología en la actualidad contrastando las afirmaciones hechas anteriormente con las ideas expuestas por el autor Seyyed Hossein Nasr, quien en su libro Hombre y naturaleza: la crisis espiritual del hombre moderno (1982) explora la relación de hombre y naturaleza como relación espiritual forjada desde la religión.

Por otra parte, en este capítulo también se aborda la definición de religión y el análisis de esta hecho por Campbell. Esto da paso al análisis de la dualidad del bien y el mal analizado desde las afirmaciones hechas por San Agustín y la obra de Campbell. Una vez aclarados los conceptos fundacionales se realiza un análisis de animismo y ecologismo presentes en la relación hombre y naturaleza, mitología y religión.

En el capítulo Mitología y religión como base del relato ficcional se explora las formas narrativas en el mito y la religión, donde el ser humano ha encontrado una forma de expresar su relación mística con el mundo, además, abordamos el viaje del héroe, un arquetipo propuesto por Campbell con la finalidad de comprender la narrativa en los relatos míticos. Por último, se hace una investigación sobre la presencia de la mitología y la religión en el cine y la televisión para entender cómo estas hacen parte de la creación de tramas y se hace uso de ellas en productos audiovisuales.

En el tercer capítulo denominado Shakespeare y los dramas políticos se indaga acerca de la estructura del texto dramático desde un punto de vista político y luego se profundiza este tema orientado a sus dos obras Hamlet y el Rey Lear. Por otra parte, se analiza la estructura de cinco actos manejada en las obras de Shakespeare para su adaptación a la estructura de tres actos propuesta por Syd Field.

Para finalizar, en el último capítulo La mujer protagonista en la televisión en los últimos diez años, se explora el papel de la mujer en la estructura dramática de los productos Audiovisuales.

Marco teórico

11. 1. Mitología y Religión

11.1.1. Introducción y contextualización

Para el desarrollo de esta tesis se vio pertinente realizar una investigación sobre Mitología y religión, ya que el universo de nuestra historia gira alrededor de un mundo donde existe la mística y toda una religión alrededor de esta.

Para la comprensión de este tema, abordaremos su definición y teoría desde diferentes autores. No obstante, profundizaremos mayormente en los estudios realizados por Campbell, ya que este es un autor que se caracteriza por sus estudios del mito y la religión.

Este análisis nos permite realizar un contraste con lo planteado en el guion y así fortalecer su desarrollo por medio de la adaptación de estos conceptos a la historia.

11.1.2. Definición De La Mitología

Según la Real Academia Española (s.f.) El mito se define como “Narración maravillosa situada fuera del tiempo histórico y protagonizada por personajes de carácter divino o heroico” (definición 1).

Para muchos autores la definición de mitología ha sido un tema controversial, ya que expone que se tiene conceptos erróneos sobre dicha palabra, por ejemplo:

Luis Cencillo (1998) afirma en su libro “Los mitos, sus mundos y su verdad” que al no dar una definición definitiva la palabra ha tomado muchos sentidos diferentes, como cuando se refiere al mito haciendo alusión a tendencias actuales rebajando su significado a una concepción superficial y ambigua. Como solución a esto él propone que los mitos son formaciones cognitivo-expresivas de lo que un grupo (o la especie entera) supone actuar en el trasfondo de las manifestaciones paradójicas de su entorno natural o social, en calidad de causas, condiciones o determinantes, como poderes metahumanos de naturaleza psíquica.

Por otra parte, Campbell (2001) ve la necesidad de hacer un minucioso estudio acerca del tema, el cual transmite a través de libros, conferencias, diálogos y entrevistas. En una de estas responde a la pregunta ¿Qué es un mito?, a través de una entrevista. El entrevistador en un comienzo afirma que la palabra “mito” significa “mentira”, a lo que el autor responde que para él el mito no es una mentira y le da el siguiente significado: “Una mitología completa es una organización de imágenes simbólicas y relatos, metáfora de las posibilidades de la

experiencia humana y la consumación de una cultura dada en un momento dado” (p.13).

Por otro lado, para Campbell (2001) las mitologías tradicionales cumplen cuatro funciones:

1. Reconciliar la conciencia con las precondiciones de su propia existencia: se trata de alinear la conciencia de la vigilia con el “mysterium tremendum” de este universo tal como es. Esta función es mística y representa el descubrimiento y reconocimiento de la dimensión del misterio del ser.
2. Una mitología tradicional es interpretativa: presenta una imagen consistente del orden del cosmos.
3. Validar y sustentar un orden moral específico, el orden de la sociedad en donde nació esa mitología: Mediante esta, la mitología refuerza el orden moral configurando la persona según las demandas de un grupo social específico, condicionado geográfica e históricamente.
4. Transportar al individuo a través de los distintos estadios y crisis de la vida: es decir, ayudar a las personas a entender integralmente el despliegue de la vida.

El autor habla de que la vida de la mitología surge y depende del vigor metafórico de sus símbolos, ya que estos no solo transmiten un concepto intelectual, sino que también un sentimiento de participación real en una comprensión de la trascendencia. También hace referencia a que las metáforas de un período históricamente condicionado, y los símbolos que acciona, pueden no hablar a las personas que viven mucho después de ese momento histórico, sin embargo la persona humana permanece constante.

Para finalizar Campbell (2001) dice que:

Una mitología puede ser entendida como una organización de figuras metafóricas connotativas de estados mentales que, en última instancia, no pertenecen a esta o aquella ubicación geográfica o período histórico, aún cuando las figuras mismas parecen sugerir en su superficie tal localización concreta. (p.17)

Y concluye que los lenguajes metafóricos de la mitología y la metafísica no son denotativos de mundos reales de dioses, sino que más bien connotan niveles y

entidades dentro de la persona tocada por ellos. Las metáforas solo parecen describir el mundo exterior del tiempo y el espacio.

11.1.3. Estudio y teoría de la mitología

Se han hecho diversos estudios acerca de la mitología los cuales señalan sus diferentes características y significados. Sin embargo, Campbell uno de los principales autores que ya se ha mencionado, indaga sobre este tema, haciendo un profundo análisis del concepto y todo lo que involucra. Este autor hace una comparación entre las diferentes mitologías, su forma de transmisión, sus diferencias y similitudes entre las diferentes culturas, entre otros. Como resultado logra ir más allá de la básica definición de mitología, entendiendo el profundo significado que tiene y dándole una nueva consideración a este concepto.

Campbell (1986, como se citó en Flowers, 1991) en su diálogo con Bill Moyers dice que “los mitos son pistas de las potencialidades espirituales de la vida humana (...) de lo que somos capaces de conocer y experimentar” (p. 31), es decir, son los mitos los que nos ayudan a conectar nuestra mente con la experiencia de estar vivos. Estos nos dicen que es la experiencia al explicar, a través de textos, cómo se conciben ciertos sucesos según las diferentes mitologías, pero con una condición, que los mitos que se lean no pertenezcan a los de la religión propia. Estos mitos deben provenir de otros pueblos o culturas, para así tener diferentes puntos de vista y entender el verdadero y profundo significado de las cosas que trae la experiencia.

Del mismo modo, en su libro “Imagen del Mito”, menciona que “las formas del mito pueden ser consideradas o bien como una referencia a misterios de una importancia universal, que trascienden en su propia expresión, o bien como meras funciones de una particular idiosincrasia étnica o incluso personal” (Campbell, 1974/2012, p. 38) esto nos hace ver que los mitos, su definición, sus consideraciones y sus formas no son algo que pueda ser visto universalmente, como vimos en el capítulo anterior. En vez de eso tiene infinitas variaciones entre culturas y momentos históricos que vistos en conjunto funcionan como un método para apreciar temas intemporales con infinitas variaciones que amplían nuestra noción del mundo.

Por otro lado, también hace una nueva reflexión acerca del mito y una nueva forma de concebirlo. Para él, los sueños tienen la misma naturaleza que los mitos pues considera que ambos surgen de un mundo interior desconocido para la conciencia despierta. Los sueños son una puerta a los rincones más íntimos y secretos del alma, así como los mitos. Estos últimos, a su vez son metáforas de la potencialidad del ser humano, nos revelan y vinculan con la naturaleza así como con los sistemas sociales (Campbell, 1974/2012).

En los sueños se revelan nuestros deseos y preocupaciones que pueden tratar tanto de una situación personal como de un problema que afecta a la sociedad. Por eso, se encuentra un tema mitológico en los sueños, ya que estos cuentan con dos niveles que están presentes en todas las culturas (el aspecto personal y el problema general) y abordan un misterio que interesa a todo el mundo (Campbell, 1986, como se citó en Flowers, 1991).

Finalmente, en este estudio de la mitología y su definición, se hace necesario recurrir de nuevo a la obra de Luis Cencillo (1998) donde el autor continúa explorando esta definición. En esta investigación se plantean tres requisitos para que se pueda tomar el mito como diferente a otras definiciones erróneas. Para él es necesario: ser un producto colectivo; contar entre sus componentes semas tradicionalmente emblemáticas (o de raíz inconsciente); haberse originado o hallarse actualmente fundidos en una praxis ritual.

Estos autores rechazan la idea de la concepción de mitología como un tema meramente fantástico. Cencillo (1998) estudia el pensamiento humano a través de la historia, notando que para autores como Leclerc “todo lo que no fuese «mente» (o sustancia espiritual independiente, o producto de una sustancia material encefálica) y «cosa» o sustancia material designable, era fantasía” (p.5). Cencillo (1998) concluye que esta concepción llevó al ser humano a tener un pensamiento donde “los conocimientos válidos han de ser fiel reflejo de las «cosas»”(p.6).

Para concluir él argumenta que la capacidad cognitiva del ser humano va más allá de copiar imágenes de objetos, también resalta que lo que nos diferencia como seres humanos es precisamente.

La posibilidad de referirse libremente a todo objeto, situación, relación y valor real, irreal, posible o imposible, cierto o hipotético, y siempre con pleno significado semántico (...) podría no existir absolutamente nada más que el hablante y este estarse refiriendo a un mundo lleno de sentido y perfectamente comprensible, pero irreal y utópico. Entonces los significados del lenguaje son tales y son válidos independientemente de la realidad de las cosas. (Cencillo, 1998, p. 30)

Por lo tanto, la mitología se estudia desde un punto de vista más orientado hacia el lenguaje el cual permite explorar la mente del ser humano más allá de la idea de lo real sin pensar en una construcción totalmente orientada hacia la fantasía.

11.1.4. Mitología En La Actualidad

A lo largo de los años, nuestra relación con la naturaleza y los mitos ha cambiado y hemos pasado de adorarlos a destruirlos. Siendo esto así, diversos autores han escrito sobre este tema buscando brindar explicaciones y soluciones desde diferentes vertientes. Uno de estos es Seyyed Hossein Nasr (1982), quién en su libro “Hombre y Naturaleza: la crisis espiritual del hombre moderno” explora cómo el hombre ha buscado cada vez más dominar a la naturaleza y como esto de alguna manera lo ha llevado a su propia destrucción. Este autor argumenta que esa dominación no es por motivos materiales, sino que es producto del deseo del hombre de vencerla, un deseo que proviene de la relación espiritual entre hombre y naturaleza. Además, afirma que esto significa a su vez un desequilibrio en la relación de los hombres con Dios.

El redescubrimiento de la naturaleza virgen no significa un vuelo del hombre individualista y prometeico hacia la naturaleza. Mientras se halla en el estado de rebelión contra el Cielo, el hombre lleva consigo sus propias limitaciones hasta cuando se vuelve hacia la naturaleza. Estas limitaciones velan el mensaje espiritual de la naturaleza para él, para que no extraiga provecho de él. Es de este modo que el moderno ciudadano urbano en busca de la naturaleza virgen lleva consigo los elementos mismos que la destruyen, y, en consecuencia, destruye lo mismo que está buscando.

(Hossein Nasr, 1982, p.293)

En el capítulo “El problema” Hossein (1982) concluye que el ser humano a raíz de su desarrollo en un ambiente “artificial”, dejó de ver el significado espiritual de la naturaleza y esto a su vez le quitó el significado a su dominación. Con referencia a esta idea, Joseph Campbell (1972/1993) en su libro “Los Mitos: su impacto en el mundo actual”, concluye algo similar:

He pensado mucho sobre este problema y he llegado a la conclusión de que cuando las formas simbólicas en las que se ha sustentado la sabiduría son interpretadas, no como referencias primarias sobre cualquier supuesto,

personaje actual o acontecimiento histórico, si no psicológicamente, mejor dicho "espiritualmente", como referencias a los potenciales internos de nuestra especie, entonces aparece por encima de todos algo que podría ser denominado adecuadamente como una *philosophia perennis* de la raza humana, que, sin embargo, se pierde de vista cuando se interpretan los textos de forma literal, como historia, a la manera usual del pensamiento ortodoxo más extremo. (p.295)

Campbell (1972/1993) entiende que nuestra concepción de la mitología ha cambiado gracias a las nuevas tecnologías y las nuevas organizaciones sociales. En el pasado había muchas subdivisiones en la sociedad y el ser humano era bastante curioso por lo que le rodeaba, al no tener conocimiento sobre ello. Este pensamiento lo llevó a recurrir a la mitología como búsqueda del origen de las cosas que lo rodeaban, por tanto esta se convirtió en una forma de identidad y una conexión con el mundo más allá de su cultura. La mitología para ellos tenía un sentido espiritual como una fuerza superior que daba sentido a lo que conocían y les ayudaba a instaurar sus propias normas y mantener el orden.

En cambio, a pesar de que hoy en día estamos más conectados y tenemos pensamientos más orientados a la ciencia y a los hechos denominados "reales", estamos más desorientados, sin rumbo.

Campbell (1986, como se citó en Flowers, 1991) en "Joseph Campbell en diálogo con Bill Moyers. El poder del mito" argumenta que los temas centrales de los mitos no se han alterado, que estos varían según la sociedad a la que perteneces y la forma en la que estas se mezclan con otras. Más bien, reconoce que actualmente "no hay límites. La única metodología válida hoy es la del planeta... Pero no tenemos una mitología así" (p. 53-54).

Esto se relaciona entonces con la idea de un hombre contemporáneo sin rumbo, sin una mitología que dé sentido a la materialidad que nos rodea y por tanto a nuestra propia existencia.

11.1.5. Religión

La religión en su definición más básica es un "conjunto de creencias o dogmas acerca de la divinidad, de sentimientos de veneración y temor hacia ella, de normas morales para la conducta individual y social y de prácticas rituales, principalmente la oración y el sacrificio para darle culto" (Real Academia Española,

s.f., definición 1). Esta definición contempla muchas de las características dadas por diferentes estudiosos del tema, no obstante, ignora el carácter mitológico que hay detrás.

En los siglos XVI y XVII la religión era entendida como una doctrina y todo lo que giraba alrededor de este concepto estaba orientado hacia dicho sistema. Francisco Conesa (1998) dentro de su argumentación hace referencia a Hugonote Philip du Plessis-Mornay Lavérité de la religion chrétienne quién plantea 3 condiciones para que una religión sea verdadera “que promueve la adoración de un solo Dios, que acepte la revelación de Dios y que ofrezca medios efectivos de reconciliación con Dios” (Conesa, p. 44). Esta noción alude a que una verdadera religión no está orientada a ser un sistema de organización social, sino para ser un medio por el cual se establezca como prioridad la adoración de Dios y por consiguiente este sea su eje central.

Continuando con Campbell (1974/2012), este afirma que la tradición bíblica es una mitología orientada socialmente y la define como una “propiciación o conciliación de poderes superiores al hombre que se cree que dirigen y controlan el curso de la naturaleza y de la vida humana” (p. 475) por eso la religión puede ser entendida como el malentendido popular de la mitología. Pero en realidad, en un sentido más realista, es la mitología la que puede ser definida como la religión de otros pueblos (Campbell, 2001).

Según las creencias de diferentes culturas la religión cambia. Existen las clásicas como el Cristianismo, Budismo, Hinduismo, Islam, y Judaísmo que, así como las menos conocidas, tienen y comparten una tradición mística y mitológica que explica diferentes temáticas de la vida. Estas tradiciones se pueden dividir entre la occidental y la oriental. Campbell (2001), en su libro “Tú eres eso” dice:

En la tradición cristiana, Cristo es el centro porque Él es el verdadero Dios y el verdadero Hombre. Eso es considerado como un misterio en razón de la unidad de estas dos naturalezas. No hay misterio alguno en el Oriente, donde cada hombre es pensado precisamente como un trozo de Dios.

(p.19)

Esto quiere decir que en occidente vemos a Dios como un ser aparte del hombre al que le debemos respeto y con quien tenemos una responsabilidad lo cual supone un misterio entre la relación del hombre con Dios. En cambio, en oriente el hombre responde a un deber y responsabilidad propia, por lo tanto tiene una divinidad propia que adora y enaltece mientras se deja a un lado esa relación mística con Dios.

11.1.6. Dualidad, Bien y Mal

Todas las culturas tienen sus propias tradiciones míticas que los ayudan a sobrellevar los problemas relacionados con el mal y para hacer frente a esto se crea el concepto del bien. Por lo tanto, este dilema generalmente comprende principalmente el problema del mal y el deseo de liberarnos de este (Carrillo, L, 2002).

El ser humano ha explorado esta dualidad a través de su diversas religiones sin embargo, a través de religiones como la budista, judeocristiana y la romana se abarcaron problemas relacionados con el ser humano como individuo que hace uso de su propia voluntad e interioridad y así se creó la necesidad de comprender el origen del mal.

“San Agustín sostiene que siendo nuestra voluntad lo más evidente, a la vez, es lo más oscuro” (San Agustín, s.f como se citó en L. Carrillo, 2002, p.185) lo que significa que el ser humano permanece en este constante dilema entre el bien y el mal desde su interior, y el que exista mal en su interior significa, como resalta Carrillo (2002) “por esa mera resistencia interior somos culpables: pues también son malas nuestras malas intenciones”(p.185).

San Agustín (1962 como se citó en Cantera, 2012) afirma la bondad de la creación como obra de Dios, para él su razón de hacerla era simplemente porque era buena y por su amor a la sabiduría hacia el bien. San Agustín (1962 como se citó en Cantera, 2012) también critica la doctrina de los maniqueos, la cual supone una naturaleza mala, nacida y propagada por cierto principio malo. Para la criatura racional, tanto los ángeles como el hombre son los que introducen el mal como privación del bien llevando a pecar y alterar el recto orden establecido por el creador y esto proviene de la libre voluntad de la criatura.

El mal es la superstición de servir a la criatura antes que al creador y desaparecerá cuando el alma reconoce al creador, se le sometiese a Él solo y viere que las demás cosas están sujetas a ella por Él. (San Agustín, 1962 como se citó en Cantera, 2012)

En cuanto al segundo capítulo que abarcamos, San Agustín (San Agustín, 1962 como se citó en Cantera Montenegro, 2012) menciona el tema del libre albedrío del hombre. Dice que Dios nos dio este don porque no podría vivir sin él rectamente, pero también se puede libremente “vivir mal” y sus consecuencias son justas, ya que es algo que depende de nosotros, es algo íntimo del hombre. Otro concepto muy agustiniano es el “vestigio trinitario” que quiere decir que las tres

potestades del alma son una trinidad en el alma humana; la memoria, el entendimiento y la voluntad son una huella divina en el hombre; cada una de ellas es vida, razón y sustancia, pero las tres son unidad: una vida, una mente, una esencia. Además, la propia alma, indudablemente, sabe que tiene memoria, entendimiento y voluntad; le resulta evidente que vive, recuerda, entiende, quiere, piensa, conoce y juzga. También afirma que el origen del mal moral guarda estrecha relación con el uso del libre albedrío, en tanto que la libre opción del ser racional por algo que se opone a los planes providentes de Dios supone una mala elección y, consecuentemente, la derivación de un mal surgido a partir de ella.

Cantera (2012) habla de cómo la sabiduría del Dios bueno se manifiesta extraordinariamente en su facultad para “sacar el bien del mal” con el fin de reconducir las cosas hacia un fin bueno. Finalmente, recalca lo que dice San Agustín (1962 como se citó en Cantera Montenegro, 2012) “la libre voluntad es un bien mediano, porque es una potencia del alma, de la cual se puede usar bien o abusar”. Para una buena elección, la razón debe dominar en el hombre sometiendo las pasiones y “de nuestra voluntad depende el que gocemos o carecemos de un bien tan grande y verdadero” (Cantera, 2012, p. 245).

Por otra parte en el libro “Las máscaras de Dios: Mitología Occidental” de Joseph Campbell (1992) hablan de una obra litúrgica posterior conocida como el Yasna, «Libro de la ofrenda», que es una compilación sacerdotal de plegarias, confesiones e invocaciones. También nos hablan sobre Zoroastro, quien es la primera persona que ha trabajado creativa y formativamente en el curso de la historia religiosa, para él, el mundo está corrompido no por naturaleza sino por accidente y los humanos tenían que reformarlo.

En el campo religioso, en el oriente de India, no se había intentado ningún principio de reorganización o renovación fundamental del mundo. Por tanto, el individuo solo tenía dos caminos “uno, aceptar todo el sistema y tratar de desempeñar su papel como actor en la obra de manera competente, sin esperanza ni temor; y el otro, renunciar, liberarse a sí mismo, y dejar que continúe la farsa” (Campbell 1992, p.215). Este último sobrepasa los dilemas del bien y el mal, lo real y lo que no lo es, el estar o no (Campbell 1992).

Mientras que, según la noción mítica de Zoroastro, el mundo estaba corrompido por accidente y los humanos tenían que arreglarlo con sus acciones. Según esta enseñanza existían dos poderes que controlaban el mundo: el primero Ahura Mazda (el Señor de la Vida, la Sabiduría y la Luz, Creador del orden justo) y su antagonista, Angra Mainyu (el Demonio de la Mentira). Este último, cuando el mundo fue hecho, corrompió todas las partículas de su ser. Ambos siempre han existido, pero no son eternos porque desaparecerá el demonio de la mentira y prevalecerá solo la verdad (Campbell, 1992).

Para concluir, otro aspecto del que se hablaba era que ciertos poderes que tenía el hombre venían del creador. Los más importantes son los arcángeles

(Inteligencia Buena y Orden Justo), a quienes ayudan Soberanía Perfecta y Piedad Divina, acompañados por Excelencia e Inmortalidad. Opuestos a estos se encuentran los poderes de la mentira, conocidos como Inteligencia Maligna y Falsa Apariencia, Cobardía, Hipocresía, Desgracia y Destrucción (Campbell, 1992).

11.1.7. Animismo y Ecologismo

Para el desarrollo de este subtema, decidimos tomar el libro “Deep Ecology and World Religions New Essays on Sacred Grounds” , el cual es un compendio de 13 ensayos editados por Landis Barnhill, D y S Gottlieb, R .(2001). En el ensayo denominado “Spiritual Deep ecology and World Religions: A Shared Fate a Shared Task” escrito por Roger S Gottlieb, este comprende que muchos de los que han escrito sobre Deep Ecology entienden los problemas sociales como la causa de nuestros problemas con la naturaleza, fundamentados en la inequidad entre hombre y naturaleza. No obstante, este autor argumenta que esta es una visión egoísta en la que solo se piensa en el ser humano, ya que reconoce que vivimos en un mundo de múltiples inequidades no solo con la naturaleza sino con muchas categorías más.

Al reconocer que esta forma de abordar la Deep Ecology es errónea, Gottlieb (2001) propone que esta debe tener una teoría social. Explica cómo la humanidad ha pasado de adorar y descubrir la naturaleza a más bien marcarla y tratar de dominarla. En cambio, actualmente se ha vuelto al ecologismo, buscando liberar a la naturaleza y protegerla de nosotros mismos.

En el ensayo “Indigenous Traditions and Deep Ecology” escrito por John A. Grim (2001), como su nombre lo dice, explora el ecologismo en las tradiciones indígenas. Allí, se hace una diferenciación entre el pensamiento indígena y el del ecologismo, resaltando que este último está más orientado a la persona individual y el indígena a un grupo de personas. Además, se diferencian en que las comunidades indígenas tienen una relación con la naturaleza en la que esta contiene objetos sagrados a los que les dan un nombre propio que se mantiene por medio de la oralidad.

Perhaps one way to flag those differences is to focus on the giving act of animals and plants recognized by indigenous thought traditions. Plants and animals in the conceptual systems of many indigenous peoples willingly sacrifice their own lives for the human in need. Thus, indigenous traditions are distinguished by their consistent integration of religious attitudes in

subsistence acts especially in accepting the gift of animal and plant lives. Deep ecology, furthermore, is identified with the perspective of biocentric equality, namely, the view that human needs are no more privileged than those of other species. (Grim, 2001, p.51)

Esta visión sagrada hace que las comunidades indígenas busquen acercarse y mantener la naturaleza, mientras que en el ecologismo lo que se busca es la igualdad entre hombre y naturaleza, una relación donde ambas partes se relacionen de forma justa.

Por otra parte el animismo según el libro "Faces In The Clouds A New Theory Of Religion" de Stewart Elliott Guthrie (1993) cuenta con diferentes significados según el punto de vista que se tenga y la ciencia que lo estudie por ejemplo, mientras que en la religión tiene un significado que hace alusión a "seres espirituales", en la psicología se refiere a darle vida a objetos inanimados. Este último significado es el que es resaltado, ya que cuenta con un mayor nivel de profundidad y por lo tanto su análisis y su connotación son más acertados. Cabe resaltar que no se debe confundir el animismo y el antropomorfismo, pues este último solo atribuye características del hombre a un objeto, mas no le brinda un carácter humano, con el que una persona se pueda identificar y relacionar.

11.2. Mitología y Religión Como Base Del Relato Ficcional

11.2.1. Introducción y contextualización.

Para entender la correcta aplicación de los conceptos vistos en el capítulo pasado, a la narrativa, se vio necesario abordar la presencia de la narrativa en la mitología y la religión. Esto con el fin de comprender cómo abordar estos temas en el relato, su función y su efecto en el espectador. Realizando un estudio desde la narrativa propia de la religión y la mitología hasta su apropiación en el cine y la televisión.

11.2.2. Narrativa en el mito y la religión

Jenny Asse Chayo (2002) identifica en Ricoeur dos diferenciadores del mito. Que se expresa por medio de palabras y que adopta la imagen de cuento, y que según la religión, el mito como cuento no es más que el planteamiento de una situación ya vivida que no se había abordado antes y que este plantearía ciertas normas de comportamiento las cuales se puede traducir también en el rito. Sin embargo la unión de estos dos lleva a la creación de un arquetipo y por tanto a una serie de acciones repetitivas.

Jenny Asse Chayo (2002) en su libro “El mito, el rito y la literatura”, se pregunta por qué el mito toma la forma de cuento, a lo que recurre de nuevo a Ricoeur para quien el mito y el rito tienen una estructura similar al drama, reconociendo en este tipo de relatos, cierta clasificación en capítulos y personajes, y también cierta trama dramática.

Con la definición y explicación del mito y la religión entendemos que ambos tienen un carácter narrativo que busca dar explicaciones a los orígenes y diferentes situaciones que se presentan en la vida del ser humano. Cía Lamana (2011) en su libro “El poder narrativo de la religión”, afirma que el ser humano es hijo de la narración. Es por esto que las historias existen tanto en mitos como en relatos religiosos las cuales logran la construcción del espacio y tiempo humanos.

También nos habla de entender la religión como una narración y así convertirla en un hecho humano. Es decir, que se haga más identificable con el hombre para que este también pueda expresar su experiencia a través de la narración, por esto dice:

La religión entendida como narración también se convierte en un logro para cada sujeto que la experimenta, por la capacidad que tiene de narrar el cambio de mentalidad (metanoia) que sufre el creyente; lo hemos podido advertir en las biografías de los creyentes tratados: Francisco de Asís o Juan de la Cruz, que han cambiado su mentalidad, como si comenzaran a contar con un nuevo poder cognitivo o con una nueva percepción, desde la que todas las cosas quedan pintadas con colores inéditos y expresiones metafóricas bellas y paradójicas, tantas veces impertinentes para nuestra forma plana de ver las cosas. (Cía Lamana, 2011, p. 246)

Por otro lado, tomando la narración que nace desde la mitología, entendemos primeramente que la forma para encontrarnos a nosotros mismos y dar respuesta a nuestros interrogantes es a través de los mitos e historias mitológicas. Lo cual se afirma en el libro “Tolkien. Mitopoeia y mitología, reflexiones bajo la luz refractada” de Eduardo Segura (2008) “Los mundos de ficción que se despliegan ante nuestros ojos maravillados al leer a Tolkien —entre otros muchos—, nos hablan de nosotros mismos desde el espejo del mito. Cada nueva historia es un viaje al centro del alma humana.” (p.135)

De este modo, es a través de la religión y el mito que logramos expresar nuestros misterios más profundos. Como hemos concluido anteriormente, con ellos aprendemos, entendemos y reflexionamos acerca de nuestra relación con el mundo, la naturaleza y quienes nos rodean.

11.2.3. El viaje del héroe

Para el desarrollo de este capítulo buscamos explorar el arquetipo propuesto por Campbell, el cual establece a partir de los relatos míticos, con la finalidad de comprender su importancia en la narrativa de este tipo de textos.

Campbell (1949/1959), en su libro “El héroe de las mil caras” propone la teoría del monomito en donde afirma que los mitos han estado presentes en todo momento y para todo el mundo, de tal modo que influyen el comportamiento y carácter del hombre, haciendo que la mitología sea parte de la persona misma. Es así como, al estar completamente conectados con el mito, este termina siendo la base de múltiples disciplinas y generando pautas que determinan nuestra conducta.

Campbell (1959/1949) sostiene su teoría proponiendo el monomito como un esquema sobre el que se construye el hombre, y lo ejemplifica a través de los relatos narrativos afirmando la repetición de las diferentes fases por las que pasa el protagonista de una historia, de esta manera establece el viaje del héroe.

Este esquema, al que Campbell llamó monomito, tiene como elemento principal la figura del héroe y su aventura arquetípica, de la que propone una síntesis universal. Esta, pues, es la historia que hemos leído, escuchado y visto innumerables veces, siempre la misma, pero contada con infinidad de variaciones; un modelo que ya existía en los relatos transmitidos oralmente por las sociedades tradicionales. Como podría decir el propio Campbell, lo tenemos integrado en nuestro ADN cultural.

(Chamorro, 2017, p. 8-9)

Contrastando el libro de Campbell (1949/1959) y la explicación de Chamorro (2017) el viaje del héroe se divide en 3 fases principales: La Partida, La Iniciación y El Regreso. En la primera etapa se encuentran cinco situaciones:

1. La llamada de la aventura: El héroe es sometido a un espacio desconocido para él donde presencia un conflicto interno que lo lleva a la aventura, sin embargo para él al ser algo nuevo se le presenta como un camino difícil.
2. La negativa al llamado: En este caso el héroe al reconocer que no será un camino fácil se niega por un tiempo, sin embargo finalmente acepta demostrando la fuerza de su voluntad.
3. La ayuda sobrenatural: Propone la existencia de un ser superior que ayuda al héroe con su poder místico a enfrentar las fuerzas que se oponen a él.
4. El cruce del primer umbral: Es el cruce entre lo conocido y lo desconocido para el héroe, el inicio de una nueva etapa que trae consigo la introducción de la figura del “guardián” dueño de lo desconocido, a quien debe vencer. Sin embargo, muchas veces el héroe fracasa y esto se convierte en un aprendizaje para él.
5. El vientre de la ballena: Se habla de una muerte simbólica que supone un gran cambio para el héroe que demuestra su voluntad y su fuerza, además de un nuevo comienzo para él.

Por otra parte, la etapa de iniciación, donde el héroe debe enfrentar una variedad de obstáculos. Dentro de esta etapa encontramos seis situaciones:

1. El camino de las pruebas: Los primeros pasos del héroe en el mundo desconocido donde alcanza un mayor nivel de madurez.
2. El encuentro con la diosa: “es la encarnación de la promesa de la perfección” (Campbell, 1949/1959, pg. 68) que representa los deseos del héroe hechos realidad, lo que lo mantiene en un estado de idealización y disfrute.
3. La mujer como tentación: Es la aparición de obstáculos que buscan atraer al héroe e impedir que cumpla su misión lo que supone un cambio en el pensamiento del héroe para afrontarlo.
4. La reconciliación con el padre: Es cuando el héroe ya ha crecido espiritualmente y comprende la dualidad entre el bien y el mal como una unidad, superando los recuerdos tortuosos de su pasado.
5. Apoteosis: El héroe trasciende al haber completado un crecimiento espiritual pleno, este, ya no tiene temores.
6. La gracia última: El héroe finalmente obtiene simbólicamente un nivel de indestructibilidad superior al de los dioses.

Por último, la etapa del regreso, donde el héroe regresa con sus nuevos dones y los usa para restablecer todo a la normalidad. Dentro de este se encuentran seis motivos:

1. La negativa al regreso: Ante su despertar espiritual, el héroe puede llegar a negarse a regresar, ya que su nuevo nivel de madurez y su confort en el nuevo mundo lo hacen dudar.
2. La huida mágica: Es la fuga del héroe a manos del guardián del nuevo mundo o de los dioses que no quieren que regrese.
3. El rescate del mundo exterior: El héroe ensimismado por la perfección alcanzada, es atraído al lugar donde inició en busca de equilibrio.
4. El cruce del umbral de regreso: El héroe vuelve con los suyos y al intentar compartir sus nuevos conocimientos obtiene un nuevo reto, ya que provienen de un mundo diferente.
5. La posesión de los dos mundos: El héroe logra un equilibrio entre los dos mundos que conoce. Chamorro (2017) dice que “el héroe encuentra finalmente un equilibrio entre lo mundano y lo trascendente”. (pg. 23)
6. Libertad para vivir: El héroe vuelve, acepta su nueva vocación y da por completada su misión anterior lo que le da paso a su libertad.

Al analizar el viaje del héroe etapa por etapa, comprender lo que representa y entender la influencia que tiene la mitología sobre este, es indudable el hecho de que aquellas fases están presentes en todos los relatos narrativos, que aunque se muestren de forma diferente, o no se abarquen las fases en su totalidad, o se salte alguno que otro punto, siempre tendrán presente ese arquetipo que propio del viaje del héroe y por consiguiente, una propiedad mitológica.

11.2.4. Cine y Televisión

Ahora, ya que se abarcó la mitología y la religión, vemos pertinente contrastar esta información con la forma en que cinematográficamente se han plasmado las diferentes ideas y planteamientos que estas proponen. Para ello consultamos el ensayo “El cine clásico y su doble anacronismo del mito y del héroe”, escrito por Juan David Cárdenas (2011) en el que se abarca el tema del modelo clásico cinematográfico, el cual, según el autor, se funda en el conocimiento y expresión de la naturaleza humana y el cual implica un cierto modelo de humanidad invisible pero políticamente eficaz.

Para comenzar, Cárdenas toma la fuerte influencia de la obra griffithiana, en donde la industria cinematográfica canonizó un modelo de constitución de sus

películas en lo referente tanto al elemento narrativo en el guion como al lenguaje cinematográfico y a la puesta en escena en su conjunto, canon que bautizaron como “cine clásico”. Se habla de cómo el cine clásico hereda la tradición del arte la cual establece una similitud entre la obra y un organismo vivo, (Cárdenas, 2011). Por otro lado, no importa qué tipo de película sea, una de acción, de suspenso o una comedia romántica; el modelo narrativo clásico implica que exista una coherencia, unidad, causalidad y totalidad como la base de constitución de la obra.

Naturalmente, los recursos estilísticos del argumento y las características estilísticas han cambiado con el tiempo, pero los principios fundamentales de construcción argumental (preeminencia de la causalidad, protagonista orientado a un objetivo, plazos temporales, etc.) han permanecido en vigor desde 1917. La estabilidad y uniformidad de la narración de Hollywood depara una razón para llamarla clásica, al menos en cuanto el clasicismo, en cualquier arte, se caracteriza tradicionalmente por la obediencia a normas extrínsecas. (Bordwell, 1996, p. 164-165)

Además, se hace referencia a que la tradición dramática tiene como fuente las tragedias griegas, pero su principal representante de difusión es Aristóteles, de ahí que muchos teóricos del relato cinematográfico acudan a Aristóteles como un argumento de autoridad (Cárdenas, 2011). Francis Vanoye (1996, como se citó en Cárdenas, 2011), en su libro clásico sobre la teoría del guion cinematográfico, lo formula así: “Americanos y franceses suelen referirse a la Poética de Aristóteles para fundamentar su argumentación” (p. 28).

Llegando así a concluir que incluso para el siglo XVIII la tradición del teatro de occidente aunque ha tenido variaciones en los temas a tratar, ha conservado los principios del relato expuestos por Aristóteles (Cárdenas, 2011).

También hablan que el relato clásico respeta una forma preexistente a la configuración singular de cada contenido a relatar que quiere decir, en términos generales, la estructura no es otra cosa que el paradigma del relato según los tres actos popularmente difundidos desde la poética aristotélica. (Cárdenas, 2011).

Otro argumento que expone es el de Phillippe Parker (2003 como se citó en Cárdenas, 2011), otro conocido representante de escritura de guion. De este autor resalta su idea de que la composición del relato en tres actos progresivos y

causales le permite al espectador vincularse con la trama de la narración, pero, además, y esto es definitivo, vincularse con el personaje al ofrecer al espectador una imagen global de sus propias experiencias como hombre.

Además, hace referencia a que el guionista opera como psicólogo en el personaje y como un antropólogo en el relato. Se debe tratar de alguien que conozca la interioridad de lo humano y, al mismo tiempo, lo arquetípico de su ser. Que no hay nadie mejor para hablarle al espectador de su propia humanidad que el guionista, pero no por sus profundos conocimientos académicos sobre el ser humano, sino por el dominio que posee en el arte de contar historias que, parece, se asienta sobre bases de la tradición (Cárdenas, 2011).

Para concluir, los guionistas tienen claro que su actividad se alimenta de fuentes milenarias y de allí que ellos afirman que sus relatos conservan una suerte de continuidad, a pesar de las diferencias históricas, con la base mítica que sostiene narraciones al modo de las de Homero o de las tragedias Sófocles. Por último, comprende que desde los primeros relatos, los míticos, esa fuente originaria en la que lo humano se expresa poéticamente hasta nuestros días, no hay una sola narración nueva en sentido radical, porque no es posible que haya una nueva humanidad (Cárdenas, 2011). Es decir, podemos afirmar que los mitos hacen parte del hombre y su trascendencia, por lo tanto siempre están presentes en sus medios de expresión y evolucionan mas no se renuevan.

Teniendo en cuenta el rumbo de nuestra tesis este capítulo nos ayuda a entender la importancia de la mitología en la realización audiovisual y su influencia en la creación de historias como la que se propone en este proyecto, de tal manera que la podamos abordar correctamente y tenga verosimilitud.

11.2.5. Referencias Del Mito y La Religión En Productos Audiovisuales

Para realizar una investigación más afín con el objetivo de la tesis se abordarán autores que han contrastado los temas anteriormente tratados con la realización de productos audiovisuales. Para este capítulo analizaremos dos películas reconocidas: “Avatar”(2009) y “El Señor de los Anillos (2001)”, y la serie “His Dark Materials” (2019), en los cuales se presenta una fuerte influencia de la religión y la mitología.

En primer lugar, en la película Avatar (2009) se expresa una visión cosmológica y metafórica de la creación del mundo, donde se ve un proceso de domesticación de animales, el aprovechamiento de la tierra fértil, todo mostrado desde una visión mítica. Asimismo, reflejan sus creencias, cultura y leyendas propias, construyendo un mundo verosímil a partir de una mitología bien estructurada.

En la lectura “Avatar Nature Spirituality”, Bron Taylor (2013) explora el sentido espiritual de la tribu Na’vi y lo relaciona con uno de los temas que tratamos

anteriormente, el animismo. En esta sociedad uno de sus valores es el cuidado de todos los otros organismos de forma obligatoria. Este animismo se ve reflejado en su creencia en una diosa, Eywa quien es una deidad de los Na'vi y la consideran como artífice y dadora de vida de todos los seres vivientes que habitan y son concebidos en su planeta. Para ser más exactos el animismo se ve sobre todo en el trato que tienen los Na'vi hacia los animales, pues al ser considerados sagrados, ya que vienen de su guía espiritual Eywa, son tratados como un ser humano más, al que se refieren con respeto y dignidad.

Taylor (2013) también nota la intención del director en promover por medio de su película el respeto hacia la naturaleza, el planeta y evitar la extinción de la vida animal.

En segundo lugar, pasamos a analizar la película de “El señor de los anillos”(2001) a través de la transcripción de la conferencia “El Señor de los anillos y los textos bíblicos” (Institut Superior de Ciències Religioses de Barcelona, 2019). En esta conferencia resaltan el profundo mensaje que se transmite a través de este producto audiovisual el cual es un mensaje de esperanza y que está vinculado con el mensaje bíblico del apocalipsis. También hace alusión a la dualidad entre el bien y el mal donde, según la obra, el bien parece triunfar sobre el mal retomando este mensaje esperanzador.

En la historia que se presenta en “El señor de los anillos”(2001) se hace una referencia al génesis respecto al origen del mal, el cual surge como una fuerza contraria y una posibilidad para contrastarlo con la idea del bien y la verdad.

Por último, se investiga la trama detrás de la serie His Dark Materials (2019) basada en el libro con el mismo nombre, donde se presentan muchas referencias a la mitología griega, como por ejemplo el aletiómetro, el cual es un artefacto que revela la verdad su nombre proviene de la palabra griega aletheia cuyo significado es verdad; otra palabra que hacen referencia es daimonio que es la representación del alma de las personas por medio de un animal, esta palabra tiene su raíz en la palabra griega daemon que significa saber. (Kleczkowska, 2015)

Estas palabras anteriores también se relacionan con el vínculo entre los seres humanos y los animales los cuales se ven presentes en la trama, este tipo de referencias son también reconocidas en diferentes en actividades religiosas como el chamanismo. (Kleczkowska, 2015)

11. 3. Shakespeare y los Dramas Políticos

11.3.1. Introducción y Contextualización

Luego del análisis de la narrativa en la mitología y la religión y su adaptación a otras formas narrativas, decidimos abordar los dramas políticos de Shakespeare,

específicamente Hamlet (1599/2009) y el Rey Lear(1606/2010). Elegimos estas dos obras por la similitud que tiene en su trama respecto al conflicto que se desarrolla en el guion.

Por medio del análisis de estas similitudes y de la estructura narrativa que emplea el autor, buscamos entender las estrategias que se emplean para generar drama y la forma en la que se abarcan temas políticos para tener una guía a la hora de desarrollar nuestra propia trama.

11.3.2. Estructura del Drama Político

Shakespeare es reconocido por sus dramas en los cuales se expone metafóricamente la situación política de la época. Alexander Leggatt (1988) argumenta que "Shakespeare's treatment of politics is exploratory rather than prescriptive" (p.239) es decir que Shakespeare no estaba interesado en el sistema de gobierno y si este era bueno o no, sino que según este autor él buscaba comprender el comportamiento dentro de la estructura política del universo de la historia influenciado por la época en la que creció el autor. (Leggatt,1988)

At a time when the average citizen's ability to participate in public life was limited or non-existent, it was natural that instead of thinking about political structures and functions people would be more inclined to watch the pageantry of greatness, the rise and fall of the very few who had power.

(Leggatt, 1988, p. 239)

Leggatt (1988) también se refiere a los personajes de las obras de Shakespeare "The ultimate achievement of Shakespeare's political characters is not to order and rule their own worlds but to move and impress the theatre audience, not in victory but in defeat" (p.244).

Este autor resalta que Shakespeare no busca resaltar la imagen de héroe o de ganador, sino mostrar personajes que se enfrentan a los problemas y permanecen fuertes sobre la pérdida, él también resalta que este desarrollo de personajes no está en pro de una búsqueda de justicia social sino que más bien tiene un mensaje frente a la mortalidad del ser humano. Así mismo guía la trama hacia un clímax en el que se esté luchando por el cumplimiento de una meta, ya sea ganar una batalla o vencer al antagonista sin embargo esta técnica puede producir un contra efecto en el que se presente emoción e ironía porque las acciones que se presenten pueden verse irracionales. (Leggatt,1988)

Por otra parte, Eduardo Rinesi (2003) en “Política y tragedia Hamlet, entre Hobbs y Maquiavelo” refiere que la palabra política tiene muchos significados y por tanto no tiene uno correcto y verdadero, y que los pensamientos arraigados a este deben ser adecuados a la diversidad de esta palabra. Ante esto Rinesi (2003) dice que la política se puede pensar por medio de la tragedia, ya que en esta se expone un conflicto y poder. Esto lo reconoce como los “principios generadores de cualquier sociedad” (p.19) y también reconoce que a esta política se le opone una filosofía política que sería como una anti tragedia, la cual se refiere más a un espacio público que a un conflicto. (Renesi, 2003)

Rinesi (2003) realiza un contraste entre las tragedias griegas y el teatro inglés, donde este último se diferencia por sus escenas de violencia explícita y crueldad las cuales exponían y ayudaban a entender la política de la época.

En otras palabras: a partir del Renacimiento esa fisura entre tragedia y vida social que advertíamos en el siglo de oro griego desaparece, y la propia vida social y política se vuelve trágica. Como si la escena trágica (...) Y las tragedias representadas en los teatros (...) hubieran comenzado a recoger su mérito y su popularidad no de su capacidad para enseñar a su público (...) sino de su aptitud para informar o comentar los sucesos de su propio tiempo. (p.31-32).

Ante estas afirmaciones Rinesi trae a colación la obra de Shakespeare, Hamlet donde, según Rinesi (2003), este personaje veía en la acción actoral un reflejo de su época.

Entendiendo la importancia de las obras de Shakespeare, otro autor que profundiza más en el tema es Stephen Greenblatt (2018), este autor argumenta que para Shakespeare los tiranos se volvían incompetentes cuando cumplían su objetivo, estos no tenían una visión para su pueblo y su único objetivo era tener poder, no obstante, eran difíciles de vencer. A pesar de ello, Greenblatt (2018) reconoce que en la obra El Rey Lear no se cumple este canon en el personaje de Edgar quien no se muestra como un líder político fuerte sino más bien se reconoce una cierta inseguridad.

King Lear does not address the subject of tyranny in any theoretical way.

But it stages unforgettably a moment when someone in the ruler 's service

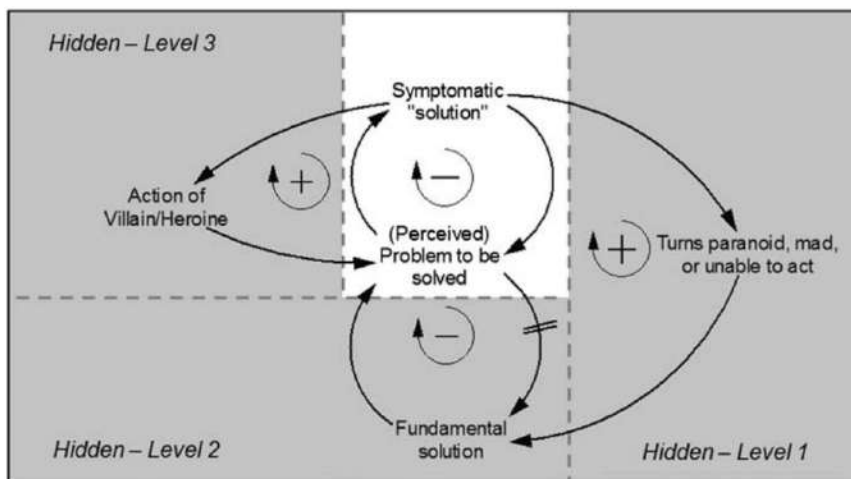
feels compelled to stop what he is witnessing. Regan is outraged at the interruption: 'How now, you dog?' (Greenblatt, 2018, p. 102)

Como nuestro guion tiene una premisa similar a Hamlet y el Rey Lear, decidimos abarcar estas obras para entender su estructura y el desarrollo de sus personajes en un entorno de tragedia política.

Domínguez-Rué y Mrotzek (2012) analizan la estructura de diferentes obras de Shakespeare y sus tragedias, de ese análisis y con apoyo de la estructura propuesta por Peter Senge (1990 como se citó en Domínguez-Rué y Mrotzek, 2012) realizan un mapa en el que se explican los componentes de las tragedias shakespearianas el cual se muestra en la figura 1.

Figura 1

Componentes de las tragedias Shakespearianas



Nota: Shakespeare 's tragedies archetype. Adaptado de "Shakespearean tragedies dynamics: identifying a generic structure in Shakespeare's four major tragedies" (p. 678), por E. Domínguez-Rué y M.Mrotzek, 2012, International Journal of General Systems, 41(7).

En este mapa explican que existe una solución sintomática para el protagonista, sin embargo es una solución que no ayudará a resolver su problema y de la cual se producirán dos efectos negativos, uno de ellos será que animará al villano a continuar sus viles acciones y fuerza al héroe a reaccionar a partir de estos cambios negativos. El villano es consciente de estos cambios y continuará haciendo el problema cada vez más complicado. Por otra parte, el segundo efecto es cuando el personaje principal se vuelve o pretende estar, se obsesiona con un problema imposible de resolver. Mientras tanto al héroe le es difícil encontrar la verdadera solución la cual es difícil de alcanzar y junto al protagonista pueden ignorarla o retrasarla. (Domínguez-Rué y Mrotzek, 2012)

11.3.2.1. Hamlet.

Esta obra escrita por Shakespeare (1599/2009) consta de cinco actos, en el primero el príncipe Hamlet se encuentra con el fantasma de su padre asesinado por su hermano Claudio que adicional se casa con su esposa, por lo cual este le pide que venga su muerte, por otro parte quien Laertes, hijo de Polonio (asesor del rey), le pide a Ofelia terminar con su enamoramiento hacia el príncipe Hamlet, quien en el segundo acto se va a Francia. Hamlet comienza actuar extraño y las personas que lo rodean relacionan esto con locura por la muerte de su padre y para animarlo contratan a un grupo de actores cómicos. En el tercer acto Hamlet guía a los cómicos y los dirige en el desarrollo de la obra así los actores representan la muerte de su padre lo que sorprende a Claudio, el cual huye. Por otro lado Hamlet se plantea si debe asesinar a su tío y esto lo lleva a matar por error a Polonio, mientras los rumores de su locura aumentan cada vez más. En el cuarto acto Hamlet es desterrado y se va a Inglaterra lo que en realidad es un plan de su tío Claudio para asesinarlo (pero él lo descubre), mientras su amada Ofelia enloquece, Laertes vuelve y se confabula con Claudio para asesinar a Hamlet, esto gracias a que Claudio lo convence de que Hamlet quería matar a su padre.

Hamlet regresa a Dinamarca y Claudio y Laertes planean asesinarlo por medio de un duelo envenenado con la espada de Laertes y finalmente en el quinto acto Hamlet vuelve y sorprendido, presencia el entierro de Ofelia. Llega el momento del duelo donde Hamlet es lastimado por la espada, sin embargo, Laertes también es lastimado por la espada, por otro parte la madre de Hamlet también muere envenenada por error por lo que Laertes se siente culpable y desenmascara a Claudio y ante esto con las pocas fuerzas que le quedan Hamlet mata a su tío y le dice a Horacio su voluntad para el futuro heredero Fortimbrás quien al final realiza su funeral.

Tomamos esta obra por su relación con la usurpación del poder y su estructura como drama político. Para su análisis tomamos el libro "Shakespeare la invención de lo humano" de Harold Bloom (1998/2002), específicamente el capítulo 23, el cual está enfocado completamente en esta popular obra de Shakespeare. Además de esta obra se tratarán otras que funcionarán como complemento a esta información.

¿Qué hace tan especial a esta obra? Esta es una obra que marcó un punto de referencia para nuevos productos narrativos. Según Harold Bloom (1998/2002), es el crecimiento del personaje de Hamlet uno de los principales atractivos de la obra. Lo describe como un personaje con una conciencia que muchas veces puede ser más grande que sí mismo. "La cuestión de Hamlet tendrá que ser siempre el propio Hamlet, porque Shakespeare lo creó para ser una conciencia tan ambivalente y dividida como puede soportar un drama coherente." (1998/2002, p.409)

Palfrey (2011) identifica este personaje como un personaje clave para un modelo de tres dimensiones “someone whose troubles appear both to live in the moment and to have a past; who is unique in isolation and existentially self-accounting” (p.333) por otro lado, también reconoce que es un personaje tanto amable como vengativo aportando a la complejidad de su personalidad.

Otro tema interesante de Hamlet es la exploración de temas sobrenaturales por medio del “Espectro”. Bloom (1998/2002) expone que la obra no está ligada a alguna religión y que el propio Shakespeare era ambiguo respecto a sus creencias, pero, por otra parte, analiza el papel del espectro como padre ausente o se podría decir que más bien simbólico.

Pero ¿es el Espectro el autor de la obra? Shakespeare, con gran cuidado, incluso con maña, nos da un padre y un hijo enteramente diferentes el uno del otro en el Hamlet padre y el príncipe. (...) El príncipe Hamlet no tiene en realidad más parecido con su padre que con su tío usurpador. Shakespeare da a Hamlet un padrastro pragmático en el bufón del rey, Yorick. (Bloom, 1998/2002, p.412)

Bloom (1998/2002) también explora el proceso de creación de la obra en cuanto los arreglos realizados por el autor y las diferentes versiones que existen de la misma y cuyo autor no se encuentra oficialmente denominado. En él hay dudas frente a si Shakespeare se identificaba con Hamlet o si él era consciente de lo complejo del personaje como conciencia. En este proceso de análisis afirma que “El problema de Shakespeare no era tanto el de situar a su Hamlet en un contexto adecuado como el de mostrar un Hamlet más sutil dentro de uno más grosero”(p.415) y que tal vez una versión anterior del personaje era un Hamlet más atrevido que no reflexionaba sino que más bien actuaba más instintivamente. También se destacan las diferencias entre el personaje en los diferentes actos, ya que este se va haciéndose cada vez mayor y complejo.

El Hamlet de los cuatro primeros actos de Shakespeare es un joven de unos veinte años o menos, (...). Pero el Hamlet del acto V (después de un intervalo de unas pocas semanas cuando mucho) tiene treinta años (según el sepulturero) y parece por lo menos tan viejo como Shakespeare, que por

entonces tiene treinta y siete años.(...). Shakespeare dejó confiadamente que permaneciera la contradicción. (...) Quería las dos cosas a la vez: atenerse a su visión de juventud de Hamlet, y mostrar a Hamlet más allá de la madurez al final. (Bloom, 1998/2002, p.415)

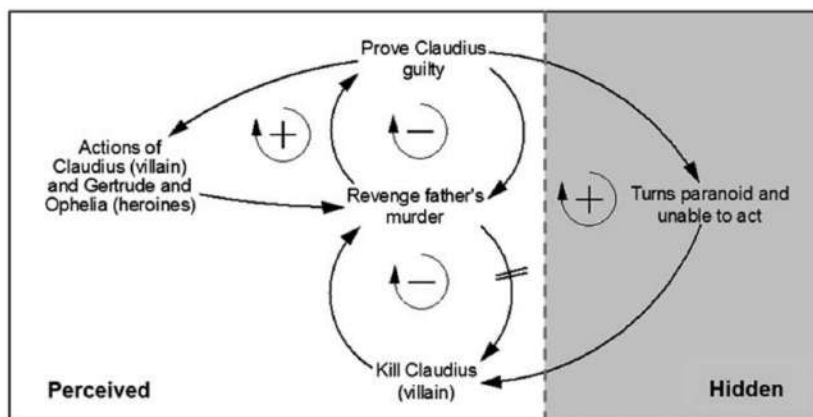
Entonces Hamlet es un personaje que crece a través de la historia tanto física como psicológicamente, y puede que ese crecimiento que lo hace cada vez más complicado sea también el resultado de una exploración interna y personal de Shakespeare.

Kiséry (2016) argumenta que Hamlet es una obra política en donde esta se trata como un mundo aparte y esto a su vez hace que sea vea como un problema crítico y se estudien sus consecuencias por medio de la historia.

Según la estructura propuesta por Domínguez-Rué y Mrotzek (2012), analizamos el mapa de la figura 2.

Figura 2

Estructura de Hamlet



Nota: Hamlet – structure. Adaptado de “*Shakespearean tragedies dynamics: identifying a generic structure in Shakespeare’s four major tragedies*” (p. 674), por E. Domínguez-Rué y M. Mrotzek, 2012, *International Journal of General Systems*, 41(7).

En Hamlet el problema principal es vengar la muerte del padre del protagonista revelando su culpabilidad y su solución verdadera es matar al Rey Claudio la cual será difícil de conseguir debido a que Claudio hará cada vez más complicado el que se descubra la verdad. Por otro lado Hamlet es consciente de la solución fundamental en algún punto de la trama por lo que decide fingir locura, sin

embargo la indecisión entre la solución sintomática y la fundamental por parte del protagonista hará que la historia de giros aplazando el trágico final.

Para concluir entendemos que la dualidad del personaje de Hamlet junto a su crecimiento es clave en la estructura del drama shakespeariano además de hacer la trama más complicada y por tanto más llamativa a los ojos del espectador. Podemos identificar que esta es una característica del autor, trabajar en los personajes y su interioridad para crear una buena trama, tema que también veremos presente en la siguiente obra a analizar.

11.3.2.2. El Rey Lear

Esta obra trata la historia de El Rey Lear (1606/2010), rey de Gran Bretaña quien en los primeros actos reparte su reino entre sus hijas, aunque destierra a Cordelia una de ellas por ser honesta con él, sus otras dos hijas Regan y Goneril se quedan con su reino, pero su codicia las lleva a abandonar a su padre. En el tercer acto Lear se encuentra sumido en la miseria al ser abandonado por sus hijas lo que lo lleva a la locura. Por otra parte Gloucester un Conde y fiel servidor del rey destierra a Edgar, su hijo legítimo, por error. Luego, en los dos últimos actos Gloucester se da cuenta de que fue engañado por su codicioso hijo bastardo Edmund y es salvado por su hijo desterrado. Adicionalmente Lear es recibido por Cordelia, pero lamentablemente tienen un final trágico luego de la toma del poder de Edmund quien da la orden de ejecutar a Cordelia, muerte que desencadena la muerte de Lear.

En esta obra de Shakespeare nos interesa abarcar igualmente la toma del poder, pero además de ello buscamos un enfoque hacia la distribución del poder entre familias y la avaricia que rodea esta división. Para esto retomamos el libro "Shakespeare la invención de lo humano" de Bloom (1998/2002), no obstante, en esta ocasión nos basamos en el capítulo 25.

Bloom (1998/2002) analiza el papel del Rey Lear como padre y gobernante. Ante esto reconoce un "paradigma de la grandeza" apoyado en una "autoridad masculina". Frente a este personaje también compara el amor que recibe y el que da, siendo el primero mayor que el segundo. En cuanto a la relación de Lear con los antagonistas Bloom (1998/2002) anota que:

El gran villano de la obra, el soberbio y extraño Edmundo, es glacial, indiferente a Lear, como lo es a su propio padre Gloucester, su medio hermano Edgar y sus amantes Goneril y Regan. Forma parte del genio de Shakespeare el no haber hecho que Edmundo y Lear intercambien una

sola palabra en toda la obra, porque son antítesis apocalípticas: el rey es todo sentimiento, y Edmundo está despojado de todo afecto. El primer plano decisivo de la obra, si es que hemos de entenderla en cualquier medida, es que Lear es digno de amor, amante y grandemente amado, absolutamente por todos los que son dignos de nuestro afecto y aprobación. (p.507)

Por otra parte, él también diferencia esta obra de otras de Shakespeare por presentar la conciencia de forma dividida y no central como en otras obras. En este caso identifica en el personaje principal una falta de autoconocimiento y afirma que tal vez esa conciencia está presente más en el personaje de Edgar que en el de Lear. “Edgar se ha vuelto sabio para cuando la obra termina, pero el amor sigue siendo su locura al engendrar su pena inconsolable por sus dos padres” (Bloom, 1998/2002, p.512).

En cuanto al impacto que deja la obra, concluye que deja una reflexión frente al amor especialmente el amor entre padre e hija (Cordelia) y el de pareja (Gloucester y Edgar). Un amor que “puede ser más fuerte que la muerte, pero solo lleva a la muerte, o a la muerte en vida para el extraordinario Edgar”(Bloom, 1998/2002, p.514)

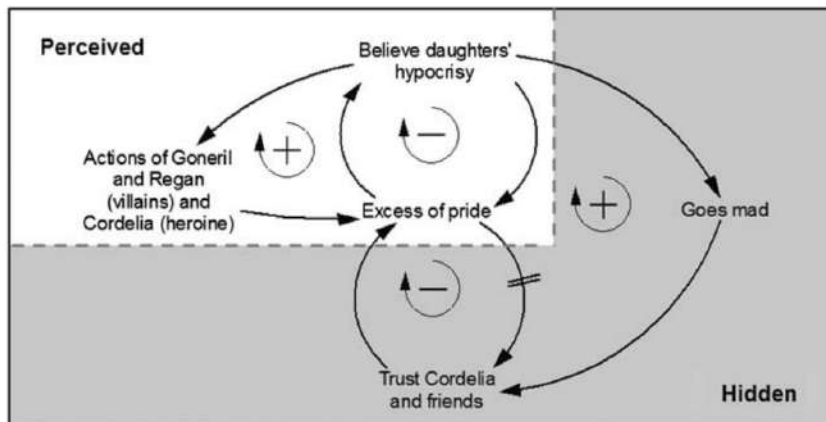
Además Goddard (1960) relaciona el tema de la obra con los dramas griegos donde se hace una relación de autoridad simbolizada por la figura del padre, también reconoce en el Rey Lear una exploración en el tema de la visión “The play is centered around a single image, dominated by a single metaphor. It is hidden until it is seen, and then it stands out in bold letters on nearly every page” (p. 143-144). Otra idea a la cual hace referencia el autor es la confusión como motor de tragedia en la obra del Rey Lear y como esta al ser resuelta se transforma en una comedia.

Domínguez-Rué, E., & Mrotzek, M (2012) dicen que el personaje del Rey Lear no actúa sino que reacciona, un ejemplo de esto es el que no decidiera el sucesor al trono, sino que esperaba que ellas compitieron por él y su orgullo hizo que alejara a la más indicada y tardó mucho en darse cuenta de su error. Al final, a pesar de que Cordelia lo acogió, el poder que le había dado a sus otras hijas dio como consecuencia la muerte de Cordelia.

Estos autores desglosan en un mapa mental estas ideas. En la que una mala decisión deriva dos efectos contrarios uno percibido y el otro no, además de una buena decisión que también está escondida.

Figura 3

Estructura Rey Lear



Nota: King Lear – structure. Adaptado de “*Shakespearean tragedies dynamics: identifying a generic structure in Shakespeare’s four major tragedies*” (p. 675), por E. Domínguez-Rué y M. Mrotzek, 2012, *International Journal of General Systems*, 41(7).

En relación con la decisión del Rey Lear, contrastamos esta idea con la siguiente cita de Fredson Bowers (1980) en su libro “*The Structure of King Lear*”.

The embodying action has a special importance, since it seals the decision.

Up to the moment of this action, a decision can be changed and the consequences avoided. (...) And in any event, the sealing action soon makes the decision irrevocable. It follows, then, that although the action that precipitates the tragedy is important in terms of the plot, the anterior decision that gave birth to the action is the more dramatically significant since it involves the tragic ethic. (p.8)

Con esto, podemos ver que el rey al tomar la decisión de confiar en dos de sus hijas que lo adulaban con palabras vacías mientras que abandona a la que realmente lo quería, generó un cambio irrevocable el cual desencadena la tragedia y da paso al argumento del cual se guiará la obra.

Perez (1981), analiza los dramas históricos de Shakespeare e identifica que Shakespeare se destaca por la excelencia de acción y caracterización y que de esta forma identifica en los dramas históricos de Shakespeare que los personajes tienen tres dimensiones: que son seres libres y por tanto responsables de sus actos; esas acciones muchas veces lo llevan a sentirse sometidos por las consecuencias de sus acciones y por último esa fuerza llevaría al caos donde se pueden ver por mayor claridad los conflictos individuales y colectivos.

Para concluir el core del conflicto en esta obra gira en torno a la errónea decisión de Lear al confiar en quienes no debía y a las consecuencias de sus actos que lo llevan a perder todo su poder, a su hija que de verdad lo amaba y el sentido de su vida, lo que lo lleva a la muerte. Alrededor de esto se generan tramas de usurpación del poder y de división del mismo en un sistema patriarcal. Además, se realiza un contraste entre la figura de autoridad como rey y como padre.

11.3.3. Paradigma de los 3 actos de Syd Field en Shakespeare

Toda obra dramática está escrita con una estructura compuesta por actos, estos han sido definidos por diferentes escritores identificados en innumerables tramas. Entre las estructuras más conocidas están el paradigma de los 3 actos de Syd Field y la pirámide de Gustav Freytag de 5 actos, una estructura tomada de las obras de Shakespeare y las obras griegas las cuales se caracterizan por contar con 5 actos.

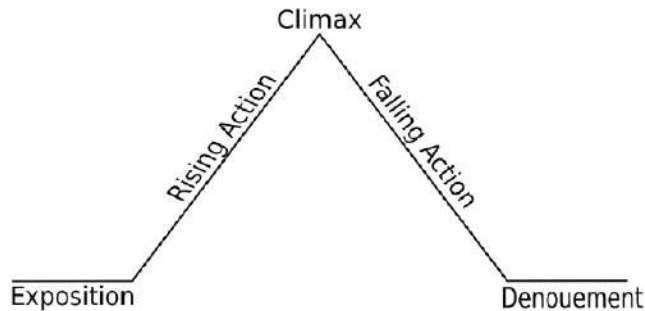
A continuación analizaremos el paradigma de los 3 actos de Syd Field y la estructura de 5 actos de Gustav Freytag para luego contrastarlas y establecer la relación con Shakespeare, adaptando los 5 actos reconocidos en la obra a la estructura de 3 actos.

11.3.3.1. Pirámide de 5 actos de Gustav Freytag

Esta estructura se compone de 5 actos desglosados por medio de un gráfico que tiene la forma de una pirámide como se ve en la figura 4.

Figura 4

Estructura de cinco actos



Nota. Adaptado de “*Dramatic Structure and Social Status in Shakespeare’s Plays*”(p.), por H. Froehlich, 2020, *Journal of Cultural Analytics*, 1.

Para analizarla nos basamos en el artículo “*Dramatic Structure and Social Status Shakespeare’s Plays*” de Heather Froehlich (2020) y en el libro “*Into the woods: how stories work and why we tell them*” de John Yorke (2013). Los actos que componen esta estructura son:

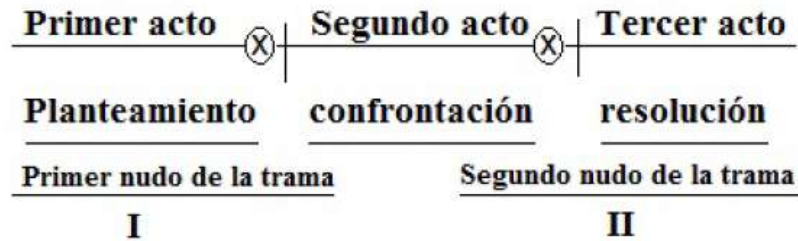
- Exposition: Es donde se presenta el contexto y los personajes de la historia.
- Rising in Action: Es el inicio de la tensión y el conflicto por medio de diferentes situaciones.
- Clímax: Es el también denominado “turning point”, donde el conflicto está en su punto culminante, en donde el personaje está ganando o perdiendo.
- Falling in action: En este punto baja la tensión y dependiendo del género todo puede parecer perdido o puede haber una esperanza de salvación.
- Denouement: Es la resolución del conflicto por medio de un enfrentamiento final, en donde el héroe gana o pierde.

11.3.3.2. Paradigma de Syd Field de 3 actos

Syd Field (1979/s.f) propone una estructura de 3 actos con dos puntos de giro que se evidencian en el siguiente esquema y se explicarán a continuación.

Figura 5

Estructura de los tres actos



Nota. Adaptado de “*El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones*” (p.19), por S. Field, s.f (Trad. M. Heras), Titivilus.

- Primer acto o planteamiento: Tiene de 1 a 30 páginas de guion. “Tiene usted aproximadamente diez páginas para dar a conocer al lector QUIÉN es el PERSONAJE PRINCIPAL, de QUÉ trata la historia y CUÁL es la situación.” (Syd Field, 1979/s.f, p. 11) y al final de este se presenta lo que él denomina “Nudo de la trama”, que es una situación que busca impactar a la audiencia y cambiar el rumbo de la historia (Syd Field, 1979/s.f).
- Segundo acto o confrontación: Es el proceso en el que el personaje desarrolla un deseo que desencadena el conflicto (Syd Field, 1979/s.f.)
- Tercer acto o resolución: Syd Field (1979/s.f) la define como “la resolución de la historia. ¿Cómo acaba? ¿Qué le pasa al personaje principal? ¿Vive o muere? ¿Tiene éxito o fracasa?” (p. 13). Es decir, el resultado del conflicto depende del desempeño del personaje en el acto anterior.

11.3.3.3. Comparación entre la pirámide de Freytag y el paradigma de Syd Field

Al contrastar las dos estructuras, se evidencia como estas son bastante similares. Ambas proponen el inicio de la historia como una contextualización de los personajes y el espacio, que va precedida del conflicto y de puntos de clímax y decadencia que llevan finalmente a la resolución del nudo de la historia. Un autor que también reconoce esta similitud y que contrasta las dos teorías es John Yorke (2013) en el libro “*Into the woods: how stories work and why we tell them*” de, en este reconoce que:

It’s important to underline that a five-act structure isn’t really different to a three-act structure, merely a detailed refinement of it, and historically of

course both forms can be traced back to the ancients. How does it work?

Polanski's film of Macbeth has a classic three-act shape, but it carries within it Shakespeare's five (see diagram overleaf). Simply put, five acts are generated by inserting two further act breaks in the second act of the traditional 'Hollywood' paradigm. The first and last acts remain identical in both forms. (p.51)

Yorke (2013) analiza estas y otras teorías en un cuadro comparativo, donde reafirma la similitud entre ellas:

Figura 6

Estructuras narrativas

	ONE	TWO	THREE	FOUR	FIVE
TERENCE/FREYTAG	Set-up and call to action Inciting incident	Things go well Initial objectives achieved Turning point	Things start to go wrong as forces of antagonism gather strength Midpoint	Things go really badly wrong precipitating final confrontation with antagonist Turning point/worst point	Overcoming flaw Matters resolve for good or ill
VLADIMIR PROPP	Villainy or lack	Departure	Struggle Victory Midpoint Liquidation	Return Pursuit Unrecognized Arrival	Difficult Task Marriage
JOSEPH CAMPBELL	Innocent Call to world of adventure Childhood separation	Refusal of call Supernatural aid	Crossing threshold Atonement With father Midpoint Apotheosis	Refusal of the return Magic flight	Rescue Freedom to live Master of two worlds
MAUREEN MURDOCK*	Separation from feminine Identification with masculine	Road of trials 2-headed dragon Slaying the ogre	Illusory boon Initiation and descent to goddess Midpoint Yearning to connect with feminine	Wild woman Healing	Integrating the feminine Beyond duality
	ONE	TWO		THREE	
SYD FIELD	Set up	Confrontation Pinch Point		Climax and resolution Pinch Point	
	ONE	TWO	THREE	FOUR	FIVE

	ONE		TWO		THREE			FOUR		FIVE		
VOGLER	Ordinary world	Call to adventure	Reluctance or refusal of call	Encouragement by mentor	Crossing 1st threshold	Supreme ordeal	Reward	Pursuit on the road back	3rd threshold	Resurrection	Return with elixir	
					Tests allies enemies	Midpoint			Death			
BLAKE SNYDER	Opening image	Set-up	Debate	B-Story	Fun and games	Midpoint	Bad guys close in	All is lost	Dark Night of the Soul	Break into last act	Finale	
	Theme stated	Catalyst	Break into Act Two								Final image	
JOHN TRUBY	Need/ Desire	1st reversal	Plan	1st Counter-attack	Drive	Seeming defeats	2nd reversal	Audience revelation by ally	3rd reversal	Battle	Moral decision	New equilibrium
	ONE	TWO	THREE	FOUR	FIVE	SIX	SEVEN	EIGHT				
FRANK DANIEL†	Status quo	The external want made explicit	Exploring the new world	1st big test overcome	Forces gathering	Hitting the wall	Desperate action	Success and aftermath				
LINDA ARONSON	Normality	Disturbance	Protagonist Plan	Surprise	Obstacle	Complications	Sub-stories	More complications and Obstacles	Climax	Resolution		
CHRISTOPHER BOOKER	Call to action		Dream		Frustration		Nightmare		Matters resolved			
MICHAEL HAUGE	1. Set-up	2. New situation	3. Progress		4. Complications & higher stakes		5. Final push	6. Aftermath				

Nota. Adaptado de “Into the woods: how stories work and why we tell them” (p.256), por J. Yorke, 2013, PENGUIN GROUP.

En este cuadro se evidencian claramente dos similitudes entre ambas estructuras, las cuales son el set-up que se presenta al inicio de la historia y la resolución del conflicto, que se da al final, siendo estas las partes esenciales que necesita toda estructura dramática para tener claridad y ser atractiva.

Por otra parte, podemos notar que la diferencia entre ambas yace principalmente en la mitad de la historia. Lo que para Freytag es el midpoint o clímax, es para Syd Field la confrontación o segundo acto, además, entiende a los “Turning points” no como un acto por sí mismos sino más bien como una transición entre ellos, es decir, lo que detona el cambio de un acto a otro. Con todo, para ambos dicho punto significa el punto más alto del conflicto, donde hay más tensión.

11.3.3.4. Aplicación del paradigma de Syd Field en los 5 actos de Shakespeare

Comprendiendo las diferencias y similitudes entre las estructuras analizadas y teniendo en cuenta que en el drama shakespeariano se identifica una estructura de 5 actos y que en este proyecto se propone trabajar bajo la estructura de 3 actos, vemos pertinente adecuar las obras de este famoso autor a la estructura que proponemos para entender su construcción.

Como dice Linda Seger (1997 como se citó en J. D. Vera, 2006).

Toda composición dramática, ya esté estructurada en cuatro actos (las series de televisión), en cinco actos (como en las tragedias griegas, las obras de Shakespeare), en siete actos (telefilms), etc., se puede reducir a los tres ejes básicos de planteamiento (set-up), desarrollo (development) y resolución (resolution), que se correspondería con los clásicos tres actos de principio-medio-fin. (p. 31)

Yorke (2013) realiza esta adaptación de la estructura de los cinco actos a tres actos comparando a Shakespeare y a Polanski por medio del siguiente cuadro

Figura 7

Comparación Shakespeare y Polanski

		SHAKESPEARE	POLANSKI
Inciting Incident	Witches' prophecy/Decision to murder Duncan	Act One	Act One
	Macbeth becomes king	Act Two	Act Two
	Banquo murdered/ Fleance escapes/ Macduff defects	Act Three	
Crisis	Lady M goes mad/ Macbeth abandoned (worst point)	Act Four	
Climax	Final Battle	Act Five	Act Three
Resolution	Macbeth killed		

Nota. Adaptado de "Into the woods: how stories work and why we tell them"(p.52), por J. Yorke, 2013, PENGUIN GROUP.

Utilizando la comparación que hace Yorke (2013) con la obra de Shakespeare, Macbeth, podemos reafirmar lo que anteriormente planteamos, puesto que vemos como el acto dos, tres y cuatro, serían en una estructura de tres actos, el acto II.

Sin embargo, el autor reconoce que la obra de Shakespeare, al igual que otras obras de la época, se analizan como una estructura de 5 actos, ya que el acto dos y cuatro, al ser tan extensos, no sería convenientes tomarlos como puntos de giro.

Esto indica que si se puede ver la estructura de Shakespeare desde una estructura de 3 actos, para esto se deben tomar los actos intermedios y comprenderlos como uno solo.

11.3.4. Referencias shakespearianas en productos audiovisuales

Las obras de Shakespeare han tenido gran influencia en la creación de tramas de los productos audiovisuales en los últimos años, desde la creación de personajes y escenas específicas un ejemplo de ello es la película de Disney el Rey león (1994) y en la adaptación fílmica de A. Kurosawa en Ran (1985).

En el Rey león, Gavin (1996) reconoce una similitud en los personajes de Hamlet y Simba teniendo que enfrentar la muerte de su padre y ser desterrados de su reino, lo que los lleva a enfrentar nuevas y difíciles situaciones y a planear un plan de venganza por la muerte de su padre. Además, de que sus madres son manipuladas por el antagonista. Gavin realiza una comparación entre los personajes de Timón y Pumba con Oracio y Scar con Claudios.

Otro aspecto que relaciona es el planteamiento del conflicto argumentando que Hamlet y Simba tienen dificultades para enfrentar a su tío en cuanto a aspectos morales y por tanto dudan al pensar en matar a su tío. Y por el contrario, estos son capaces de matar por envidia. Encontrando también una relación en el tema del film con la obra de Shakespeare "The themes of revenge, absolute power as a corrupting force, and innocence versus experience appear in the" (Gavin, 1996, p.56). Además también relaciona el final del conflicto donde la paz vuelve a sus pueblos

Ahora bien, en Ran de Kurosawa, Vizcaíno (2005) encuentra también similitudes entre el Rey Lear y este film, donde afirma que en este "adapta El Rey Lear de una forma bastante personal. Trastoca secuencias y personajes, elimina caracteres y crea otros nuevos, alarga y complica la trama, al mismo tiempo que modifica, además, el emplazamiento primigenio" (p.441). Esta autora realiza el análisis basándose en la simbología del río, la niebla y el fuego.

En Ran, el río es empleado como una frontera no solo física, sino que "es una frontera espiritual que divide la familia"(Vizcaíno, 2005, p.443). Mientras que en Lear se debe una representación un poco similar, al representar una división que enfatiza el destierro de Cordelia, línea que la separa de su familia. "Como en Ran, las reglas del juego que rigen en ese otro lado del río, no son las suyas. Son otras,

bien distintas, y delimitadas por esa frontera que, en el caso del texto teatral, viene representada por el silencio de Cordelia”.(Vizcaíno, 2005, p.443-444)

La niebla es denominada por este autor como “incertidumbre” siendo empleada en Ran de forma material y en el Rey Lear en forma simbólica expresando el miedo a la locura. Por otro lado, el fuego el cual representa el “inicio del fin” de un orden antiguo y da paso a una nueva organización. En el Rey Lear se representa por la gran tormenta en el segundo acto y en Ran en la batalla (Vizcaíno, 2005).

Otra similitud que encuentra Vizcaíno (2005) es “el espacio como búsqueda de la verdad” (p.451) donde el protagonista es abandonado y despojado del poder, esto lo lleva a adquirir un nuevo espacio en el que es miserable y tiene un futuro desconocido. Esta indagación los lleva en consecuencia a buscar también un sitio al cual pertenecer.

Vizcaíno (2005) también encuentra algunas diferencias en la ejecución de estas obras, en Ran se evidencia poca fragmentación y secuencias sin interrupción. Mientras que en el Rey Lear se hace uso de múltiples escenas fragmentadas que al combinarlas generan tragedia. “El final es muy parecido con El Rey Lear, es el mundo de los hombres el que engendra la crueldad; no son los dioses ni la naturaleza; son los propios hombres los que se precipitan ellos mismos en su propio desastre.” (p.466)

Para finalizar Vizcaíno (2005) identifica una semejanza entre los personajes principales de ambas historias, los cuales generaron su propia destrucción y por tanto terminan con un final similar, la miseria y la muerte.

En conclusión al ver como Ran y El Rey león encuentran gran influencia en las obras de Shakespeare, podemos afirmar que estas obras funcionan como una herramienta en la creación de tramas, personajes y símbolos para la construcción de un producto audiovisual.

11.4. La mujer como protagonista

11.4.1. Introducción

Al planear un largometraje donde la trama gira en torno a la toma del poder, y en este se plantea a la mujer como líder y vencedora ante un papel masculino. Reconocemos que este guion expone cierto empoderamiento femenino. Para el desarrollo de esta representación de la mujer, vimos la necesidad de investigar acerca de la teoría tras la representación de las mujeres en el cine, con el fin de comprender el impacto e importancia de un correcto diseño de personajes en pro de aportar en la búsqueda de un cambio y evolución en el pensamiento de la sociedad sobre estos temas.

11.4.2. Papel De La Mujer En Shakespeare

Al ser este un film con influencia en las narrativas shakespearianas se vio necesario investigar la forma en la que este autor representa a la mujer y como la incluye en ambientes políticos.

Pocas veces se habla del papel de la mujer en la estructura dramática, sin embargo este es un punto clave en la creación del drama. Para sustentar esta afirmación recurrimos a la transcripción de la conferencia “Fedra de Séneca-Hamlet de William Shakespeare: La figura femenina y la pasión que aniquila” transcrito por Gisela Lacomini (2011). Al comenzar nos dan una introducción de cómo era la época de los siglos XV y XIX en Inglaterra. Hablan de cómo, con el tiempo, el teatro inglés evolucionó de los intermedios y moralidades hacia formas mucho más realistas, estando así la dramaturgia al servicio de la ideología dominante. El teatro isabelino se concentraba y representaba la supervivencia de un teatro popular y de una experiencia social. Poco a poco, la tradición popular medieval se fue fundiendo con la experiencia colectiva y la conciencia histórica; de esta forma, el drama popular se vio enriquecido por el humanismo renacentista. Nos cuentan como William Shakespeare vivió en un período de individualización marcada, que emana de las reflexiones filosóficas sobre el hombre, del estudio empírico de las pasiones, así como también de la teoría de los caracteres. Él al escribir sus tragedias logró acercarse a las convenciones dramáticas del género en el teatro isabelino.

También abarcan temas de la situación social de la imagen femenina en obras literarias y lo que ocurre cuando ellas se dejan llevar por la pasión. Shakespeare introduce al lector en un drama en el que la imagen femenina es de gran importancia para el consecuente desarrollo de los hechos, nos dan el ejemplo de lo que pasa en el libro de Hamlet con Gertrudis, la cual está cegada por el remordimiento y es atraída por la pasión. “Una pasión que nubla sus pensamientos, la desborda y la lleva a cometer actos nunca antes imaginados. (Lacomini, 2011,p.3.).

En el libro “How to read and understand Shakespeare” Conner (2013) habla de la importancia de estudiar a la mujer figura trágica en las obras de Shakespeare y como ejemplo se expone los personajes de Gertrudis y Ofelia las cuales según él aportan gran peso dramático a la obra. Este autor identifica que ninguna es tan dominante como otros personajes femeninos de Shakespeare (Lady Macbeth o Cleopatra), las clasifica como “heroines tending toward passivity, victims rather than victimizers, eloquent when finally given the chance to speak, but always struggling to find their voice and express their minds” (Conner, 2013, p.145)

Ambas mujeres están oprimidas por la influencia del carácter de los personajes masculinos lo que les impide expresarse. Por ejemplo, cuando ella le cuenta a su padre sobre el interés de Hamlet hacia ella él le hace entender que no se conoce a

sí misma y le da órdenes de lo que debe o no hacer, esta escena es una muestra de sumisión hacia la figura masculina.

Por otro lado, volviendo a la conferencia, en esta hablan de que en Hamlet existe una oposición entre el amor y la razón por parte de Gertrudis, ya que su mente la conduce a acercarse a un hombre con el fin de sentirse protegida y conservar la corona, pero su corazón se halla saturado de culpa. Gertrudis trata de guardar las apariencias y demostrar que es una mujer satisfecha y plena, mientras en su interior existe un duro combate (Lacomini, 2011). Shakespeare agrega otro elemento, al amor destructor se le suma ahora la razón, presente en todo momento e imposible de evadir. Así, entran en tensión ambos elementos y complican la vida de las protagonistas.

Para finalizar, es notable como en los escritos de Shakespeare son precisamente las figuras femeninas las encargadas de desatar el drama, esto se evidencia en la forma en que este autor describe la muerte de las mujeres, mostrando la muerte como única escapatoria de todo sufrimiento y mostrando un producto de interés común en todas ellas: la pasión enfermiza y aniquiladora las vuelve iniciadoras de la tragedia. (Lacomini, 2011)

11.4.3. El papel de la mujer en productos audiovisuales

Entonces, a partir de los planteamientos de autores de siglos pasados, ¿cómo es ahora la representación de la mujer en los productos audiovisuales? ¿Cuál es su importancia e influencia en la actualidad?

El estudio acerca de la presencia de las mujeres en el cine, como dice Castejón (2004) es muy variado al igual que el estudio de la historia del cine, pero, esta autora reconoce que a pesar de su reconocimiento este tema es poco analizado, frecuentemente asociado con el llamado cine de mujeres (mujeres directoras) no obstante, se reconoce que este tema va más allá de ello, es más bien relacionado con la figura femenina como personaje y su caracterización.

Castejón (2004), reconoce los principales aportes de la llamada teoría fílmica feminista la cual se centró en el estudio de la representación femenina en los estudios audiovisuales, resaltando la importancia del tema por su valor social cultural y las consecuencias de su mal uso.

Esto, ya que esta teoría reconoce los productos audiovisuales como “interpretación social y cultural concreta del papel que deben ejercer las mujeres en la sociedad” (Castejón, 2004, p.306) y por lo tanto ayuda a forjar la identidad y comportamiento de los espectadores.

La mujer en el cine ha sido únicamente un cuerpo en el que se ha

proyectado la sexualidad masculina; un cuerpo para ser mirado, un objeto,

un fetiche. La mujer se convierte así en escenario de la sexualidad, no en sujeto, quedando su propia sexualidad anulada, impidiendo su libre desarrollo personal, y la construcción de su propia subjetividad. Para las feministas, este proceso no es sino el reflejo de la cultura patriarcal que se intenta imponer a la mujer; que busca una mujer sumisa y dominada por la mirada masculina. (Castejón, 2004, p.306)

Esta autora reconoce que la mujer en el cine ha sido relacionada constantemente con “espacios de domesticidad” y ha sido frecuentemente encasillada en el melodrama. Esta relación, asegura Castejón (2004), la separa del espacio público que impide una relación con un rol más realista y positivo de la mujer. Un ejemplo de ello es el cine clásico de Hollywood, donde se representa a la mujer con un papel pasivo y sumiso y junto a este un papel de “mujer fatal” como primera forma de representación de la mujer en el cine, el cual representa una mujer juzgada por la sociedad y objeto de contemplación fetichista. Almeida (2012) también se refiere a ello al reconocer una naturalización en la representación de mujeres que ella denomina como “no reales” aunque se haya buscado un diseño de personajes más elaborado.

En definitiva, el cine nos permite ver cómo una sociedad representa a los diferentes tipos femeninos a través de los ojos de los cineastas, y nos permite ver cómo se reconoce la mujer en estas representaciones y como puede plantear rupturas ante la asignación de roles de género. (Almeida, 2012, p.311)

A esto se suma la opinión de Elena Carrillo y Belén Puebla (2011) quienes en su artículo, “La mujer en el cine de Alejandro Amenábar: pinceladas de una nueva feminidad en el cine español”, aportan una perspectiva similar en la que enfrentan al hombre y a la mujer afirmando que estos fueron moldeados de modo diferente, en donde cada uno cumple con funciones diferentes dentro de la sociedad. Sin embargo, afirman que el problema es el malinterpretar estas diferencias y ver cada sexo como desigual. Siendo así, el primer paso para dejar de ver diferente la mujer del hombre es abandonar la idea de que hay desigualdades entre ellos, ambos pueden cumplir cualquier rol dentro de la sociedad, dentro de las películas.

Es por esto que al darle nuevas representaciones a la mujer, que pueden ser vistas en la sociedad, empieza el cambio y los estereotipos que le fueron asignados se rompen dejándolos a un lado.

Un ejemplo claro de lo mencionado anteriormente es el que se habla en el artículo “Representatividad de la mujer en el cine, un análisis del contexto hacia un imaginario social para el reconocimiento femenino” en el que nos informan sobre un cambio del rol de la mujer en el cine después de que esta participara de un evento revolucionario.

Después de la revolución política de Cuba, los productores cinematográficos y la nueva concepción social de la revolución, decidieron narrar en sus películas, a la mujer con un rol diferente, una mujer heroína y con capacidad de decisión y no la típica mujer abnegada y sumisa. (Gómez, 2013, p. 31)

De esta manera el cine se volvió un recurso para expresar el pensamiento feminista y mostrar a la mujer desde esta perspectiva, sin ataduras ni desigualdades inexistentes para este movimiento en pro del género femenino.

En conclusión, el papel de la mujer ha sido un tema difícil de abordar en el cine en los últimos años, por tanto es importante enfatizar en él y explorarlo para realizar una correcta representación que influya positivamente en la sociedad y que permita una relación más afín con la importancia de la mujer y su rol en la sociedad.

Dossier del proyecto

12.1. Descripción General Del Proyecto

A lo largo del largometraje se presentarán las diferentes características del universo de la historia, enfocándonos en Ewigrum, el pueblo que representa el marco espacio temporal de la historia. Ewigrum es un pueblo del planeta Terra, creado por un dios llamado Puphluns, el cual es habitado por aldeanos que se dividen socialmente por su especialidad (trabajo) dentro del pueblo. La línea de vida de estos aldeanos está secretamente ligada a la vida de las flores de un jardín mágico que se encuentra en una montaña aledaña, este jardín es conocido y cuidado por descendientes de los hijos del dios creador de Terra los cuales viven como Terrenarios sin revelar su identidad. El poder de los descendientes se divide en dos: el poder del bien y el del mal, siendo únicamente dos de los descendientes de cada generación, los herederos del poder. Durante el largometraje se desarrollan temas míticos y religiosos alrededor del origen del poder del jardín y las tradiciones y cotidianidad de los habitantes de Ewigrum.

Dentro de este universo, se trabajó el antagonismo entre Galatea y Dalia, dos mellizas de 17 años hijas de Ficus (portador del poder del bien) vs su tío Croton, un hombre de 45 años quien es el actual portador del poder del mal. En este drama político, estos personajes se enfrentarán no sólo por defender el mandato entre los terrenarios, sino por mantener a salvo el poder tras la vida del planeta Terra el cual yace en el jardín de Ewigrum. Sin embargo, el antagonista sólo será descubierto al final del segundo acto.

Por otra parte, Galatea y Dalia serán acompañadas por Loto y Sedum quienes serán clave para la resolución del conflicto. También se trabaja el desarrollo y crecimiento de Galatea y Dalia en cuanto su relación como hermanas y su crecimiento personal.

Este proyecto se desarrolló bajo la trama de un drama político, sin embargo, trabajamos como sub texto la relación del hombre con la naturaleza, donde planteamos principalmente que el ser humano al estar atado a la vida de las flores denota la importancia de mantener una relación armoniosa con la naturaleza y que así como la maleza se apodera del jardín, el ser humano puede ser corrompido fácilmente.

Por otra parte, a través de la dualidad dada por el poder del jardín, buscamos establecer la armonía entre el bien y el mal como un estado ideal para el ser humano, siendo la ruptura entre hombre y naturaleza un desencadenante de la destrucción de fundamentos propios de la sociedad.

Además, dentro de esta problemática, proponemos a la mujer como mediadora en el caos y como líder a la hora de la toma del poder. Un poder más allá de los

deseos individuales, un poder que nace de un esfuerzo colectivo en búsqueda de la armonía.

12.2. Ficha Técnica

Tabla 1

Ficha técnica del largometraje

Componentes	Descripción
Título	Ewigrum: El jardín de la vida
Título en Inglés	Ewigrum: The mystical garden
Género	Fantasía - Drama
Formato	Largometraje
Duración	2h 14 min
Idioma	Español (temporal)
Audiencia	Mujeres estudiantes de entre 13 y 24 años
Productoras, etapa de desarrollo	Juliana Andrea Vargas, Maria Camila González, Natalia Viviana Moreno
Guionistas	Juliana Andrea Vargas, Maria Camila González, Natalia Viviana Moreno




Nota. Esta tabla recopila la información básica del film.

12.3. Personajes

12.3.1. Principales

Tabla 2

Características físicas y psicológicas de los personajes principales

Nombre Completo	Galatea	Dalia	Croton
Referencia física	Figura 8 <i>Galatea</i>	Figura 9 <i>Dalia</i>	Figura 10 <i>Croton</i>
			
Rol	Protagonista	Protagonista	Antagonista
Edad	17	17	45
Sexo	Femenino	Femenino	Masculino
Especialidad	Terrenaria (Aprendiz)	Terrenaria (Aprendiz)	Terrenario (Superior)
Misión/Main Goal	Encontrar a su padre, ayudar a su pueblo y revelar la verdad.	Encontrar a su padre y que todo vuelva a estar como antes.	Ser el dueño del mal y del bien para ser el más poderoso.
Ocupación	Aprendiz.	Aprendiz.	Terrenario del consejo superior
Clase social	Hija del Terrenario de alto rango, Ficus.	Hija del Terrenario de alto rango, Ficus.	Terrenario de alto rango.
Motivación	Amor por su familia y deseo de ayudar a los demás.	Búsqueda de estabilidad emocional y seguridad sobre sí misma.	Envidia, deseo de poder y resentimiento por la atención que le dieron sus padres a su hermano.

Nombre Completo	Galatea	Dalia	Croton
Deseo Interno/ Inconsciente	Vengar la muerte de su padre, ser independiente y no seguir reglas.	Cambiar su estilo de vida para tener más control sobre sus decisiones. Desea tener un rol, encajar dentro de su pueblo, ser más sociable.	Ser reconocido, ser importante y ser amado
Defecto dominante "Flaw"	Impulsiva	Inseguridad	Envidia
Backstory	Desde pequeña siempre ha sido muy curiosa e independiente. Le gustaba salir a conocer personas por su cuenta, ya que su madre muere al dar a luz a ella y a su hermana por lo que se siente sola. Su padre siempre estuvo ocupado y su hermana no se muestra interesada en lo que a ella le gusta, son muy diferentes. Conoce a Loto desde pequeña, ya que sus padres son amigos, él es quien la acompaña en todas sus travesuras.	Siempre se ha caracterizado por su personalidad tranquila y tímida. Suele pasar mucho tiempo a solas. Es insegura y sus compañeros aprendices suelen hacerla a un lado y molestarla, razón por la cual desea irse del pueblo. Su primer libro se lo regaló su tío y desde ese momento siempre le ha gustado leer, por eso siempre ha sido cercana a Croton.	Cuando descubre que su poder podía hacerle daño a las personas desarrolla un trauma y decide no usarlo por un tiempo, sin embargo, su padre le explica su importancia por lo que los vuelve a usar. Con el paso del tiempo se vuelve una persona fría, puesto que el espíritu detrás de sus poderes se va apoderando cada vez más de él. En él empieza a crecer una ira y envidia incontrolable del poder de su hermano. Como resultado terminó adueñarse del poder del bien y tener el control del mundo.

Nombre Completo	Galatea	Dalia	Croton
Arco de transformación	Pasa de ser ingenua y positiva a madura y responsable. Asume un rol de hermana mayor a pesar de tener la misma edad que Dalia. Pasa de aprendiz a heredera del poder del mal.	Pasa de ser callada y desconfiada a madura y más abierta a los demás. Pasa de ser aprendiz a ser la heredera del poder del mal.	Pasa de ser amable y respetado a codicioso, malvado y odiado. Muere a causa de su ambición.
Core Trait	Activa	Serena	Ambicioso
Buenos hábitos/Virtudes	Le gusta estar al aire libre, ayudar a los mayores, es buena haciendo amigos. Es curiosa, observadora, entusiasta, excelente comunicadora, sabe relajarse, amigable, abierta de mente, sincera, persistente, segura de sí misma, inteligente y valiente.	Respetuosa, ordenada, sensible, prudente, atenta, amable, es buena pasando tiempo a solas y es justa.	Persistente, procedimental, organizado, convincente, decidido, aprende rápidamente, meticuloso, dedicado, de voluntad fuerte y directo.
Malos hábitos/Defectos	Es terca, algunas veces habla de más, es impulsiva, le gusta llevar la contraria, le es difícil concentrarse y piensa de más.	No se sabe expresar, baja autoestima, ansiosa y tímida	Envidioso, manipulador, frío, no empatiza, hipócrita, vengativo, no le importan los demás, habla sin cuidado, obstinado, inflexible, demasiado centrado en su estatus social.
Secretos	Ha robado libros secretos de la biblioteca de los terrenarios y ha saltado algunas de sus clases.	Sabe pintar y cantar, pero nadie más lo sabe.	Estaba enamorado de la esposa de su hermano, pero nunca fue capaz de confesarle sus sentimientos.

Nombre Completo	Galatea	Dalia	Croton
Habilidades y conocimientos	Es rápida, sabe liderar, aprende rápidamente, sabe leer los sentimientos del otro, experta en historia y cultura. Es una buena oradora.	Tiene un amplio conocimiento sobre las plantas y se muestra interesada en ellas. Su habilidad curativa es muy buena.	Es un gran lector, meticoloso, sabe mucho sobre magia oscura la cual usa para quitar vida, es buen orador y tiene un alto poder de convencimiento.
Idiolecto	Es alegre, no usa lenguaje formal.	Tiene una voz dulce y suave,	Voz ronca, gruesa, habla de manera formal y elocuente.
Objetos	Medallón.	Un anillo el cual era de su madre y su medallón.	Su medallón.
Características físicas	Es de altura promedio, delgada y un poco musculosa, tiene el pelo ondulado, castaño claro y largo. Sus ojos son color verde oliva.	Tiene cabello oscuro, piel clara, ojos verdes, es delgada con poca masa muscular y de estatura promedio.	Tiene el cabello castaño claro y un cabello abundante un poco largo. Piel clara, barba, es alto y un poco robusto. Tiene ojos marrones y contextura alargada.
Características psicológicas	Extrovertida, intuitiva, prospectiva, emocional y asertiva. Tipo de personalidad según MBTI Test: ENFP-A.	Introvertida, emocional, observadora, prospectiva y cautelosa. Según test tipo MBTI de personalidad INFJ-T.	Extrovertido, observador, analítico, juzgador, activo. Personalidad según MBTI Test: ESTJ-A.

12.3.2. Secundarios

Ficus

Foto:

Figura 11

Ficus



Descripción: Tiene 48 años. Es el padre de Galatea y Dalia, en el pasado fue un hombre amoroso y despreocupado, pero cambió con la muerte de su esposa, ya que cuando ella murió al dar a luz él intentó revivir su flor, pero por abusar de su poder hizo que alma de ella quedará atrapada. A raíz de esto se siente culpable negando la posibilidad de ser feliz, puesto que su esposa no lo es.

Loto

Foto:

Figura 12

Loto



Descripción: Tiene 17 años. Él ha sido amigo de Galatea desde que eran pequeños. Es un chico tímido, no obstante, Galatea lo anima a ser más seguro. Le gusta Galatea, por ser una chica muy libre.

Sedum

Foto:

Figura 13

Sedum



Descripción: Tiene 38 años. Es un hombre prudente y muy callado, siempre ha sido muy leal a Ficus, le tiene gran aprecio, puesto que siempre ha trabajado con él como su ayudante principal, hace parte del grupo de los Terrenarios.

Heliantemo

Foto:

Figura 14

Heliantemo



Descripción: Tiene 62 años. Se caracteriza por tener facciones fuertes, es un hombre muy serio y es el que mayor conocimiento tiene sobre los Dioses. Todos en el pueblo lo respetan por ser el Terrenario mayor, No tiene familia, ya que su esposa murió y nunca tuvieron hijos.

Brezo**Foto:****Figura 15***Brezo*

Descripción: Tiene 37 años, es un señor muy alegre, pero siempre está de afán y se alarma con facilidad, tiene una hija que es el motivo de su felicidad y hace parte de los Terrenarios de alto rango

Laston**Foto:****Figura 16***Laston*

Descripción: Tiene 39 años, Se caracteriza por ser muy sociable aunque tiene un temperamento muy fuerte, es muy cordial y siempre está dispuesto ayudar, hace parte del grupo de los Terrenarios de alto rango.

Aster**Foto:****Figura 17***Aster*

Descripción: Tiene 40 años, aunque tiene un aspecto muy serio y es muy elegante, se caracteriza por ser una mujer muy noble, tiene dos hijos los cuales pertenecen al grupo de los amos del fuego.

Tártago**Foto:****Figura 18***Tártago*

Descripción: Tiene 37 años, un hombre alto y muy carismático, aunque también es un poco misterioso, es de los más jóvenes de los Terrenarios, y es ayudante de Croton.

12.3.3. Figurantes

Puphluns: Es el creador de Terra adorado por los Terrenarios.

Februs: Es hijo de Puphluns, siente envidia de su hermano Nethuns, Los descendientes que portan su collar heredan el poder de la muerte y mantienen el equilibrio en el pueblo.

Nethuns: Es hijo de Puluns. Siempre estuvo interesado en Terra y en ayudar a sus habitantes por medio de su poder. Los descendientes que portan su collar heredan el poder de la vida y mantienen el equilibrio en el pueblo.

Spirea: Mujer de 47 años quien es líder de los Sembradores.

Aspidistra: Mujer de 40 años quien es líder de los Piedra dura.

Corcus: Hombre de 40 años quien es líder de los Lengua de Oro.

Cardota: Mujer de 37 años quien es líder de los Inventores.

Anturio: Hombre de 50 años quien es líder de los Manos Mágicas.

Oleando: Hombre de 40 años quien es líder de los Amos del fuego.

Pasiflora: Mujer de 44 años quien es líder de los Excentricistas.

Iris: Mamá de Galatea y Dalia quien muere al darlas a luz.

Hombres piedra dura: Visten con tonalidades grises y azul oscuro.

Jóvenes Manos Mágicas: (2) Visten con color aguamarina y blanco.

Arum: Pertenece al grupo de los piedra dura y tiene un hijo Geranium.

Geranium: Pertenece al grupo de los Excentricistas.

Hombres y mujeres (5): Pertenece a los Amos del Fuego visten con color rojo y café.

Tulip: Pertenece al grupo de los sembradores está vestida con color verde y tiene un bebe

Cardus: Esposo de Tulip y pertenece al grupo de los sembradores.

Niños (3): pertenecen al grupo de los terrenarios y visten de blanco

Oxalis: Pertenece al grupo de los amos del fuego es el encargado de cocinar platos dulces.

Choe: Pertenece al grupo de los inventores y viste café.

Rosan y Cana: Pertenecen al grupo Lengua de Oro y se visten de color naranja y amarillo.

Azalea y Nadus: Pertenecen al grupo de los Terrenarios de alto rango.

Guardia Superior: Es el líder de los guardias, es aquel que planea todo.

Guardia Defensor: Es el encargado de mantener la seguridad en Ewigrum.

Guardia Avizor: Es aquel que da todos los comunicados oficiales del pueblo.

Rosa: Es la tía de Loto.

Clavel: Mamá de Loto

Glaucio: Papá de Loto

Mapa de trama (beat sheet)

Siguiendo la metodología propuesta por Snyder (2005), en la que propone un esquema que resume la estructura dramática de una película, se desarrolló como parte del proceso de creación el siguiente beat sheet el cual se organizó de acuerdo a la investigación realizada, las líneas dramáticas según cada personaje y las diferentes versiones llevadas a cabo para llegar a una propuesta final y guiar nuestra historia.

Figura 19

Mapa de trama

<p>Opening Image Secuencia de animación de la historia de la creación de Ewigrum narrada por medio de tinta sobre un pergamino.</p>	<p>Theme States Ficus, quien lleva el libro mágico, está en peligro así que huye con prisa tratando de no ser visto.</p>	<p>Set-up Habitantes de Ewigrum, entre ellos Dalia, Galatea y Loto están decorando para el festival</p>	<p>Catalyst Lluvia toxica</p>
<p>Debate Croton les da la noticia de que su padre está desaparecido y deben salir a buscarlo.</p>	<p>Break Into Two Se llevan a Sedum preso</p>	<p>B Story Dalia y Galatea son humilladas en la plaza, se separan de Loto quien encuentra a su padre enfermo</p>	<p>Fun and Games Secuencia paralela del robo del libro y el ritual</p>
<p>Midpoint Rescatan a Sedum y Huyen victoriosos.</p>	<p>Bad Guys Close In Termina el ritual, van en busca de Croton e interrogan a Loto</p>	<p>All is Lost Croton los traiciona y revela sus intenciones.</p>	<p>Dark Night of the Soul Se reúnen con Loto y están en la casa de la abuela. Sedum les muestra la hoja con el dibujo.</p>
<p>Break Into Three Se dan cuenta que deben hacer el ritual para salvar al pueblo.</p>	<p>Finale Enfrentamiento exitoso contra Croton mientras se realiza el ritual.</p>	<p>Final Image Ceremonia de conmemoración</p>	

Tratamiento narrativo

14.1. Introducción

Las siguientes propuestas son una serie de componentes de la etapa de desarrollo y sobre todo insumos básicos para los posibles clientes o coproductores del guion. Asimismo, se dan sugerencias para la manera en la que se debe abordar la producción cinematográfica y los elementos a tener en cuenta.

14.2. Universo

Mundo y época: La historia se desarrolla en un universo paralelo en un planeta llamado Terra, donde aún conservan algunas de las costumbres de la edad media.

Año: 2.234 (creación del jardín) - 3.234. (en la actualidad)

Geografía: Ewigrum está inspirado en la geografía de Hallstatt, un pueblo de Austria. Por otra parte, la geografía del jardín está inspirada en La Gruta de Son Doòng, una cueva ubicada en Vietnam.

Historia: El mundo Terra lleva una guerra eterna la cual da paso a la división del planeta en 3 grandes Reinos:

- Reino Occidental
- Reino Medio
- Reino Oriental

Este mundo fue creado por Puphluns, el denominado gran inmortal, quién tenía dos hijos Nethuns y Februus. Puphluns en desprecio por la codicia de los mortales (habitantes del planeta Terra) decidió abandonar su creación. Durante años este mundo estuvo sumido en la miseria y la guerra en su máxima grandeza que terminó cuando, en el año 2.234, un grupo de hombres, fieles creyentes de Puphluns y autodenominados Terrenarios, le realizaron una ofrenda, pidiendo misericordia. En respuesta a sus súplicas, Nethuns, el hijo del gran inmortal creó en lo más recóndito del planeta un jardín que canaliza la maldad y equilibra el orden en el mundo y lo nombró Ewigrun. Las flores de este jardín eran inmortales, sin embargo, celoso por la atención que Februus había recibido por su nueva invención, su codicioso hermano ata las flores a un grupo de humanos para evitar que estas tengan vida eterna. El inmortal Puphluns destierra a Februus condenándolo a vivir como mortal, cuidar el jardín y de sus proveedores de vida. Sin embargo con su llegada el jardín empieza a morir. Ante esto, como acto de compasión hacia su olvidada creación, el inmortal Puphluns le da la misión a su hijo Nethuns de vivir como mortal y cuidar al jardín de las manos de su hermano para equilibrar el ciclo de la vida de los mortales. Ambos inmortales terminan

viviendo como mortales y como profecía de sus descendientes se convierten en semimortales y únicos cuidadores del jardín durante generaciones.

Política: Cada persona pertenece a un sector determinado, este es elegido por cada habitante al cumplir 15 años. Cada sector tiene diferentes cargos según la experiencia y un líder quién es el más conocedor. Estos líderes toman decisiones con los Terrenarios quienes cuentan con mayor poder de decisión gracias a la confianza que les tienen. Para los habitantes de Ewigrum el inmortal Puphluns mandó a los Terrenarios como cuidadores después de ver todo lo que habían sufrido por huir de la guerra.

Sectores:

- Agricultura: Sembradores
- Construcción: Piedra dura
- Comercio: Lengua de oro
- Artesanía: Inventores
- Medicina: Manos mágicas.
- Cocina: Amos del fuego
- Arte: Excentricistas
- Seguridad: Guardias

Los Terrenarios:

En la actualidad de la historia, dentro de su organización tienen un sistema de linajes donde sus hijos deben aprender de sus padres las obligaciones de su organización. Tienen reglas estrictas y castigos severos para quienes desobedecen. Desde pequeños aprenden artes marciales y control mental. Siempre están buscando ser más sabios y recopilar mayor información sobre Terra y sus dioses. Toda esta información la guardan en una gran biblioteca. Además tienen cuartos escondidos donde los más sabios realizan investigaciones sobre la magia de los habitantes de Ewigrum. Ficus es uno de estos sabios.

Cultura:

- Forma vestir:

Se visten de determinados colores según su especialidad: los Sembradores con el color verde y café; los Piedra Dura con tonalidades grises y azul oscuro; los Lengua de Oro con naranja y amarillo; los Inventores con café; los Manos Mágicas

con aguamarina y blanco: los Amos del fuego con rojo y café y los Excentricistas con morado.

- Comida:

Tienen plantaciones de trigo, cebada, avena, centeno, maíz, nueces, avellanas, papas, garbanzos, arveja, rábano y betabel. Practican la ganadería en pequeñas granjas, también cosechan frutas como durazno, mora, fresa, frambuesa, arándano, cereza, ciruela y pera. Además realizan pesca de peces de río como Trucha, Arcoiris y Tímalo.

Sus platos típicos se caracterizan por la presencia de productos a base de harina y acompañados de mermeladas de fruta, como los panes rellenos. Además del consumo de diferentes tipos de caldos y vinos a base de fruta.

- Lenguaje:

Los habitantes manejan un lenguaje familiar y amable entre ellos. Al dirigirse a los Terrenarios, estos les llaman Sabios o Sabias. Ejemplo:

➤ Mujer manos mágicas a Terrenario → Sabio

Cuando guardias o Terrenarios se dirigen a terrenarios de alto rango a estos los llaman Gran Terrenario o Gran terrenaria antes del nombre. Ejemplo:

- Guardia a Terrenario de alto rango → Gran Terrenario (nombre)
- Terrenario de menor rango a Terrenario de alto rango → Gran Terrenario (nombre)
- Terrenario de alto rango a su igual → Gran Terrenario (nombre)

Cuando es una relación entre terrenarios de rango menor o de un terrenario de alto rango a uno de menor rango a este último se le agrega su distinción antes del nombre. Ejemplo:

- Terrenario de menor rango a su igual → Terrenario (nombre)
- Terrenario de alto rango a Terrenario de menor rango → Terrenario (nombre)

Todos en Ewigrum llaman a su creador Puphluns Gran Inmortal.

- Características de los habitantes de Ewigrum:

Los habitantes de Ewigrum se caracterizan por ser amables, ordenados, están muy unidos entre ellos y por tanto no es usual que se presenten conflictos. Todos tienen un medallón con una flor tallada la cual los representa.

- Religión:

Politeístas, inspirado en la mitología Etrusca

Principales lugares de Ewigrum

- Jardín Mágico: Como se mencionó al inicio, está inspirado en la Gruta de Sơn Đoòng Tiene un tono místico y cálido.
- Arquitectura casas: Se caracterizan por sus diversos y llamativos colores, además por la presencia de la naturaleza en las edificaciones.
- Plaza principal: está rodeada por restaurantes, tiendas y algunas tabernas. Las paredes de los recintos se destacan por sus coloridos murales y las enredaderas que crecen alrededor. Allí se encuentra el centro médico y una gran entrada de piedra. En el centro de la plaza se ve el jardín central adornado con flores de diferentes colores y un camino guiado por rocas que se organizan formando una espiral que llega hasta una gran escultura de Puphluns tallada en piedra ubicada sobre un pedestal del mismo material. En este jardín es donde se realizan los rituales guiados por los Terrenarios. En esta se encuentran
- Castillo de los Terrenarios: Se encuentra ubicada en medio de un bosque alejado del pueblo. Es un castillo de piedra conectado con la plaza principal por un camino del mismo material. Cuenta con dos pisos, al estilo prerrománico y es camuflado por los árboles y enredaderas que lo cubren.

14.3. Nota de dirección

“Ewigrum: El jardín de la vida” nació de un proceso de ideación para la materia de Guion Para Seriados (2019-2). A pesar de que no pudimos desarrollar la idea durante dicha materia, la historia que comenzó siendo una serie infantil tomó un rumbo diferente. La idea de un mundo regido por la vida de la naturaleza permaneció en nuestras cabezas durante bastante tiempo, llegando incluso a usarla para el desarrollo de ejercicios en diferentes clases, como la creación de un póster promocional para un trabajo en el Módulo de Dirección de Arte (2019-2). La elaboración de ese ejercicio, nos dio un acercamiento a la historia e hizo que nuestro interés en ella aumentará al ver su potencial y nuestro interés por los universos fantásticos.

Nuestro deseo por poder crear un universo desde cero y convertirlo en una nueva realidad nos motivó a plantearnos la idea de realizar un trabajo de grado de carácter escrito. Esto nos llevó a reunirnos de nuevo como equipo y replantearnos la historia que inició como una serie. Con el tiempo comprendimos que nuestra historia era una muestra de la relación mitológica entre el hombre y la naturaleza, que es de gran influencia en la promoción del cuidado de la naturaleza y la mística que conlleva, y que la selección de nuestros personajes principales motivaba a la mujer a jugar un papel de líder en el ámbito político.

14.3.1. Concepto

Ewigrum el Jardín de la vida cuenta la historia de Dalia y Galatea, dos hermanas que a partir de la búsqueda de su padre descubren el secreto mágico tras el origen de su pueblo, con ello también deben aceptar su responsabilidad como guardianes del jardín el cual es la fuente de vida y equilibrio del mundo. Sin embargo, para llegar a esto deben enfrentar a su tío y tomar el poder. Este film se ambienta en un planeta denominado Terra en una época similar a la edad media. Su estructura narrativa es en orden cronológico y en su estética tendrá como objetivo transmitir la relación entre el hombre y la naturaleza. Esto se logrará por medio del color principalmente, ya que juega un papel muy importante desde la dirección de arte y de fotografía para plasmar la identidad y cultura del pueblo; diferenciar los distintos estados del jardín y su evolución a través del film y diferenciar socialmente a los personajes. Pero, lo más importante es que este ayudará a generar una relación entre el jardín mágico y los habitantes del pueblo, ya que ambos tendrán colores similares, lo que se busca es que sea claro para el espectador que las plantas de dicho jardín representan a cada uno de los aldeanos.

Las locaciones para el desarrollo de esta película serán compuestas por sets reales, en estudio y espacios creados digitalmente con el fin de crear este espacio irreal y hacerlo verosímil. Por otra parte, se buscará crear dinamismo por medio del ritmo del montaje y la composición de los planos con el objetivo de que el espectador no pierda el interés y el foco en el film.

Además, a través de la dirección fotográfica junto al montaje queremos recrear sentimientos y hacer énfasis en los diferentes momentos que se presentan en la historia. De este modo con planos largos y cerrados se transmitirá el sentimiento de preocupación, angustia y confusión por el que pasan los habitantes cuando todo empieza a cambiar repentinamente o haya sufrimiento, sea por una pérdida o un evento preocupante. Por otra parte con planos abiertos como los generales o americanos se creará un ambiente festivo y de tranquilidad que con ayuda de un montaje de ritmo lento no se sature al público con información, sino que se le dé un espacio de descanso y estabilidad.

14.3.2. Estructura narrativa

El tiempo de la historia transcurre de forma lineal, en el cual se presentan algunos flashbacks o visiones haciendo saltos en el tiempo.

Por otra parte, se presenta la historia siguiendo la estructura del planteamiento, desarrollo clímax y desenlace dividido en los tres actos propuestos por Sid Field y las etapas características por el viaje del héroe.

14.3.3. Tratamiento estético

14.3.3.1. Dirección de Fotografía

14.3.3.1.1. Cámara

Ya que nuestro mundo está ambientado en un lugar donde la naturaleza y sobre todo las flores son protagonistas, sugerimos dar prioridad al color por medio de la utilización de la BlackMagic Pocket Cinema Camera 6K, ya que produce imágenes con colores realistas y vibrantes así como tonos de piel precisos. Además gracias a los colores flexibles que se obtienen, proporciona una alta posibilidad de cambio en la postproducción aprovechando el codec RAW patentado de Blackmagic, de esta forma lograremos crear los dos estilos que planteamos para nuestro largometraje. También la escogimos debido a la imagen nítida y clara que proporciona, para poder ver y distinguir claramente tanto los personajes como los pequeños detalles en los grabados de los collares, los murales y la naturaleza que adorna el lugar.

Por último, gracias a su compacto diseño será más cómoda de utilizar y transportar, logrando grabar en las diferentes locaciones que se describen en el guion.

14.3.3.1.2. Iluminación

Se recomienda el uso de luces ARRI como las T1, L10 o Skypanel, también luces Kinoflo, Filex K304 Pro LED. Una de las funciones que se cumplirá con estas luces será jugar con la temperatura cálida y fría para generar una diferenciación entre Croton y los demás habitantes de Ewigrum para remarcar que él es diferente. Esto se evidencia mayormente en el acto dos y tres cuando el espectador ya conoce su rol como antagonista. Este recurso también ha sido empleado en:

Figura 20

Referencia iluminación IT



Nota. Adaptado de "IT" [Película], por A. Muschietti, 2017, New Line Cinema; KatzSmith Productions; Lin Pictures; Vertigo Entertainment.

Figura 21

Referencia iluminación Harry Potter y las reliquias de la muerte: parte II



Nota. Adaptado de "Harry Potter y las reliquias de la muerte: parte II" [Película], por D. Yates, 2011, Heyday Films.

Figura 22

Batman: el caballero de la noche



Nota. Adaptado de “*Batman: el caballero de la noche*” [Película], por C. Nolan, 2008, Legendary Pictures; DC Entertainment; Syncopy Films.

Por otra parte, la iluminación del jardín será clave para la creación del ambiente en el jardín, donde buscamos un ambiente místico donde nos ubicamos en una gruta con diferentes agujeros en el techo por los cuales entra la luz del sol. Además se tendrá en cuenta para la transformación del jardín con la llegada y la eliminación de la maleza producida por Croton. A continuación se presentan dos ejemplos de estos dos diferentes ambientes:

Referencia iluminación jardín sin maleza

Sugerimos como referencia para la iluminación, las siguientes películas:

- Maléfica (2014)
- Viaje al centro de la tierra (2008)
- La tierra perdida (2009)

Figura 23

Referencia iluminación Maléfica 2



Nota. Adaptado de *MALEFICENT 2 Behind The Scenes Clips & Bloopers - Mistress of Evil* [Video], por Flicks And The City, 2019, Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=62bEmsv_KfQ)

Figura 24

Referencia iluminación Maléfica 2



Nota. Adaptado de *MALEFICENT 2 Behind The Scenes Clips & Bloopers - Mistress of Evil* [Video], por Flicks And The City, 2019, Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=62bEmsv_KfQ)

Figura 25*Referencia iluminación Maléfica 2*

Nota. Adaptado de MALEFICENT 2 Behind The Scenes Clips & Bloopers - Mistress of Evil [Video], por Flicks And The City, 2019, Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=62bEmsv_KfQ)

Figura 26*Referencia iluminación Maléfica 2*

Nota. Adaptado de MALEFICENT 2 Behind The Scenes Clips & Bloopers - Mistress of Evil [Video], por Flicks And The City, 2019, Youtube (https://www.youtube.com/watch?v=62bEmsv_KfQ)

Figura 27*Referencia iluminación Oz el poderoso*

Nota. Adaptado de "Oz the Great and Powerful" [Película], por S. Raimi, 2013, Walt Disney Pictures; Roth Films; Curtis-Cohen Productions.

Referencia iluminación jardín con maleza

Figura 28

Referencia iluminación Maléfica



Nota. Adaptado de “*Maléfica*” [Película], por R. Stromberg, 2014, Walt Disney Pictures; Roth Films.

Figura 29

Referencia iluminación Maléfica



Nota. Adaptado de “*Maléfica*” [Película], por R. Stromberg, 2014, Walt Disney Pictures; Roth Films.

Figura 30

Referencia iluminación Alicia en el país de las maravillas



Nota. Adaptado de “*Alicia en el país de las maravillas*” [Película], por T. Burton, 2010, Walt Disney Pictures; Roth Films; The Zanuck Company; Team Todd.

Figura 31

Referencia iluminación Maléfica Alicia en el país de las maravillas



Nota. Adaptado de “*Alicia en el país de las maravillas*” [Película], por T. Burton, 2010, Walt Disney Pictures; Roth Films; The Zanuck Company; Team Todd.

Figura 28*Referencia iluminación Maléfica*

Nota. Adaptado de “*Maléfica*” [Película], por R. Stromberg, 2014, Walt Disney Pictures; Roth Films.

Figura 29*Referencia iluminación Maléfica*

Nota. Adaptado de “*Maléfica*” [Película], por R. Stromberg, 2014, Walt Disney Pictures; Roth Films.

Finalmente, recomendamos emplear una iluminación general de alto contraste con luces duras buscando el tono dramático con una imagen saturada que apoye el tono místico y fantástico del film. Algunas referencias de iluminación son:

Referencias Generales De Iluminación

Figura 30*Referencia iluminación Avatar*

Nota. Adaptado de “*Avatar*” [Película], por J. Cameron, 2009, 20th Century Fox.

Figura 31*Referencia iluminación Avatar*

Nota. Adaptado de “*Avatar*” [Película], por J. Cameron, 2009, 20th Century Fox.

14.3.3.1.3. Movimientos de cámara

Para el desarrollo del film se emplearán los siguientes movimientos de cámara:

- Para planos abiertos y presentación de locaciones:
 - Grúa
 - Paneo
 - Travelling
- Para las escenas de acción y planos secuencia
 - Cámara al hombro (steadycam)
 - Running
 - Travelling
 - Grúa
- Para los planos más cerrados donde se presenta tensión y drama.
 - Travelling
 - Dolly
 - Tilt up/down
 - Grúa

14.2.5.1.4. Encuadres y composición

En cuanto a la composición, esta se creará a partir de los siguientes elementos:

- Enfoque

Buscaremos mantener un enfoque total en los planos generales y en situaciones cotidianas, mientras que utilizaremos un enfoque selectivo para sucesos fuera de la normalidad del contexto de la historia, como lo son las visiones, la lluvia tóxica, el sarpullido y las enfermedades producidas por este. A continuación se presentan ejemplos del efecto deseado:

Figura 32

Referencia enfoque Django Unchained



Nota. Adaptado de “*Django Unchained*” [Película], por Q. Tarantino, 2012, A Band Apart; Columbia Pictures.

Figura 33

Referencia enfoque A Serious Man



Nota. Adaptado de “*A Serious Man*” [Película], por E. Coen; J. Coen, 2010, Relativity Media; StudioCanal; Working Title Films; Mike Zoss Productions.

Figura 34*Referencia enfoque Manhattan*

Nota. Adaptado de “*Manhattan*” [Película], por W. Allen, 1979, United Artists.

Figura 35*Referencia enfoque The Godfather*

Nota. Adaptado de “*The Godfather*” [Película], por F.F. Cerleone, 1972, Paramount Pictures; Alfran Productions.

- Encuadres

Se grabará en un formato 2.35:1 y se emplearán las siguientes angulaciones y tipos de planos:

- Angulación:** Se emplearán planos picados para mostrar la vulnerabilidad de Ficus y planos contrapicados que en contraste muestren la superioridad de crotón. En general se utilizarán mayormente planos a nivel, POV y plano contra plano.
- Tipos de Encuadres:** Se hará uso de planos Detalle, para mostrar objetos como el libro mágico y los medallones; primeros planos, planos medio cortos y americanos para presentación de personajes y situaciones de tensión; over shoulder para conversaciones; y planos generales para presentación de locaciones y escenas de acción.

- Distribución de masas:

Para el correcto equilibrio de las masas en el encuadre se hará uso de las siguientes técnicas:

- Profundidad por medio de la ubicación de objetos a diferentes distancias, así buscaremos planos más dinámicos.

Figura 36

Referencia plano Los ocho más odiados



Nota. Adaptado de “Los ocho más odiados” [Película], por Q. Tarantino, 2015, Double Feature Films; FilmColony.

Figura 37

Referencia plano Kill Bill: Volume 2



Nota. Adaptado de “Kill Bill: Volume 2” [Película], por Q. Tarantino, 2004, A Band Apart.

Figura 38

Referencia plano Django Unchained



Nota. Adaptado de “Django Unchained” [Película], por Q. Tarantino, 2012, A Band Apart; Columbia Pictures.

- Profundidad por medio de puntos de fuga para agregar dinamismo en planos muy abiertos o de acción.

Figura 39*Referencia profundidad No country for old men*

Nota. Adaptado de “No country for old men” [Película], por E. Coen; J. Coen, 2007, Miramax Films; Paramount Vantage; Scott Rudin Productions; Mike Zoss Productions.

Figura 40*Referencia profundidad: Bajo el peso de la ley*

Nota. Adaptado de “Bajo el peso de la ley” [Película], por J. Jarmusch, 1986, PolyGram Filmed Entertainment.

Figura 41*Referencia profundidad Hail Caesar*

Nota. Adaptado de “Hail Caesar” [Película], por E. Coen; J. Coen, 2016, Mike Zoss Productions; Working Title Films.

Figura 42*Referencia profundidad Kill Bill: Volume 1*

Nota. Adaptado de “Kill Bill: Volume 1” [Película], por Q. Tarantino, 2003, Miramax.

- Profundidad por medio de la forma de las grandes edificaciones medievales de arquitectura curva que se emplea para el film.

Figura 43

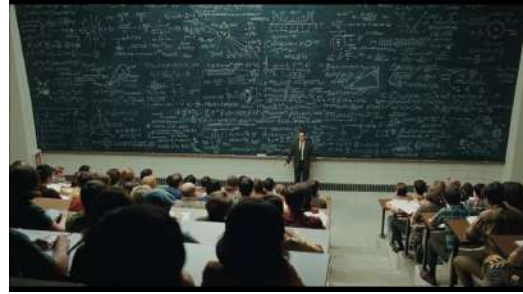
Referencia profundidad The Big Lebowski



Nota. Adaptado de "The Big Lebowski" [Película], por E. Coen; J. Coen, 1998, Working Title Films.

Figura 44

Referencia profundidad A Serious Man



Nota. Adaptado de "A Serious Man" [Película], por E. Coen; J. Coen, 2010, Relativity Media; StudioCanal; Working Title Films; Mike Zoss Productions.

- Principio de identidad o semejanza: se diferenciarán los diferentes grupos según especialidad por medio del color que caracteriza a cada una.
- Doble encuadre (cuadro dentro de cuadro): para enmarcar los puntos de interés por medio de las entradas de piedra y las grandes puertas de madera de algunos recintos.

Figura 45

Referencia doble encuadre The Searchers



Nota. Adaptado de "The Searchers" [Película], por J. Ford, 1956, C.V. Whitney Pictures.

Figura 46

Referencia doble encuadre Kill Bill: la Venganza



Nota. Adaptado de "Kill Bill" [Película], por Q. Tarantino, 2004, A Band Apart.

Figura 47

Referencia doble encuadre Annie Hall (1977)



Nota. Adaptado de “Annie Hall” [Película], por W. Allen, 1977, Jack Rollins & Charles H. Joffe Production.

Figura 48

Referencia doble encuadre Pelotón (1986)



Nota. Adaptado de “Pelotón” [Película], por O. Stone, 1986, Hemdale Film Corporation.

- Planos detalle que abarque completamente el encuadre para evitar objetos distractores.

Figura 49

Referencia plano detalle The tree of life



Nota. Adaptado de “The tree of life” [Película], por T. Malick, 2012, River Road Entertainment; Plan B Entertainment.

Figura 50

Referencia plano detalle 2001: Odisea del espacio

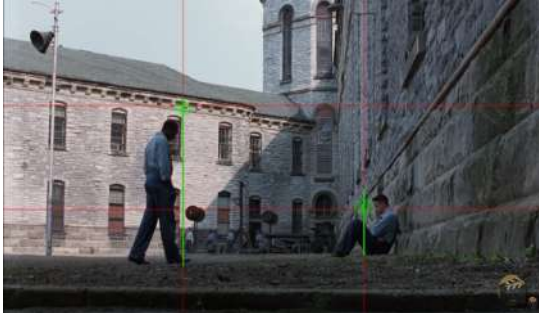


Nota. Adaptado de “Odisea del espacio” [Película], por S. Kubrick, 2001, Metro-Goldwyn-Mayer.

- Ley de tercios para planos con múltiples puntos de interés o que buscan desviar la atención del centro de la escena.

Figura 51

Referencia ley de tercios *Sueño de fuga*



Nota. Adaptado de “*Sueño de fuga*” [Película], por F. Darabont, 1994, Columbia Pictures; Castle Rock Entertainment.

Figura 52

Referencia ley de tercios *Logan*



Nota. Adaptado de “*Logan*” [Película], por J. Mangold, 2017, TSG Entertainment; Kinberg Genre; Hutch Parker Productions; The Donner's Company; Marvel Entertainment.

- Ley de la mirada para escenas de tensión y alta expresividad de los personajes. Dónde está dirigirá el foco de interés evitando distracciones.

Figura 53

Referencia ley de la mirada *Batman: el caballero de la noche*



Nota. Adaptado de “*Batman: el caballero de la noche*” [Película], por C. Nolan, 2008, Legendary Pictures; DC Entertainment; Syncopy Films.

Figura 54

Referencia ley de la mirada *Mr. Robot*



Nota. Adaptado de “*Mr. Robot*” [Serie], por S. Esmail, 2019, Universal Cable Productions; Anonymous Content.

Figura 55

Referencia ley de la mirada Mr. Robot



Nota. Adaptado de “*Mr. Robot*” [Serie], por S. Esmail, 2019, Universal Cable Productions; Anonymous Content.

Figura 56

Referencia ley de la mirada Pulp Fiction



Nota. Adaptado de “*Pulp Fiction*” [Película], por Q. Tarantino, 1994, A Band Apart; Jersey Films.

- Distribución de los objetos según el contraste de sus colores. Ya que debemos ser cuidadosos por la variedad de tonos que se proponen especialmente en locaciones como el jardín central donde se buscará que el tono blanco de las túnicas de Dalia y Galatea resalten entre lo colorido del jardín y de los habitantes, cuyos ropajes deben camuflarse con su entorno.

Figura 58

Referencia distribución por colores The american friend



Nota. Adaptado de “*The American Friend*” [Película], por W. Wenders, 1977, Road Movies Filmproduktion; Wim Wenders Produktion; Les Films du Losange.

- Uso de líneas horizontales para situaciones de estabilidad y calma.

Figura 59

Referencia uso de líneas El pájaro de las plumas de cristal

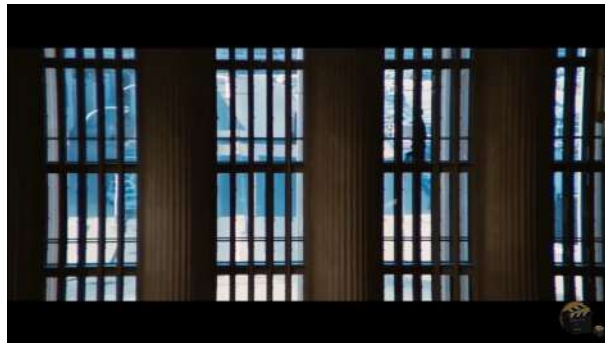


Nota. Adaptado de “El pájaro de las plumas de cristal” [Película], por D. Argento, 1970, Coproducción Italia-Alemania; CCC Filmproduktion; Glazier; Seda Spettacoli.

- Uso de líneas verticales en la toma del poder por parte de Croton.

Figura 60

Referencia uso de líneas Estallido Mortal



Nota. Adaptado de “Estallido Mortal” [Película], por B. De Palma, 1981, Filmways.

- Líneas diagonales y curvas en los caminos rurales para agregar dinamismo. Además, estas se utilizarán para el camino de Dalia y Galatea hacia el jardín mágico, donde buscamos dar una sensación de progreso por medio

de líneas diagonales ascendentes y descendentes cuando deben huir con el libro mientras Ficus se enfrenta a Croton.

Figura 61

Referencia uso de líneas Fargo



Nota. Adaptado de “Fargo” [Película], por J. Coen, E. Coen, 1996, PolyGram Filmed Entertainment; Working Title Films.

Figura 62

Referencia uso de líneas Breaking the waves



Nota. Adaptado de “Breaking the waves” [Película], por L. Holbek, 1996, Zentropa.

Figura 63

Referencia uso de líneas Kings of the road



Nota. Adaptado de “Kings of the road” [Película], por W. Wenders, 1976, Westdeutscher Rundfunk (WDR); Wim Wenders Productions Wim Wenders Stiftung.

Figura 64

Referencia uso de líneas Into the wild



Nota. Adaptado de “Into the wild” [Película], por S. Penn, 2007, Paramount Vantage.

- Uso de la regla de impresión donde según la cantidad de objetos buscaremos dar diversas sensaciones: por medio de la presentación de un personaje con gran espacio negativo expresaremos soledad, si este está acompañado, dependiendo si se forma un número par o impar de objetos

se representará proximidad o diferencia entre ellos. Esto nos ayudará a enmarcar las relaciones entre los personajes.

Figura 65

Referencia regla de impresión Días de gloria



Nota. Adaptado de “Días de gloria” [Película], por T. Malik, 1978, Paramount Pictures.

Figura 66

Referencia regla de impresión Fargo



Nota. Adaptado de “Fargo” [Película], por J. Coen; E. Coen, 1996, PolyGram Filmed Entertainment; Working Title Films.

- Simetría en la organización de masas para que la mirada del espectador encuentre inmediatamente el punto de interés en las secuencias de montaje y acción debido a que este no tendrá mucho tiempo para leer la imagen. Un ejemplo de esto son las secuencias de montaje de Edgar Wrioth.

Figura 67

Referencia simetría Mad Max: Furia en el camino



Nota. Adaptado de “Mad max: Furia en el camino” [Película], por G. Miller, 2015, Kennedy Miller Mitchell; Village Roadshow Pictures.

- La relación entre el tamaño de los objetos nos ayudará a mostrar la grandeza del jardín frente a Dalia y Galatea.

Figura 68

Referencia relación de tamaño Vértigo



Nota. Adaptado de "Vertigo" [Película], por A. Hitchcock, 1958, Alfred J. Hitchcock Productions.

14.3.3.2. Arte

Concepto:

Por medio de la dirección de arte buscamos reforzar el ambiente de las diferentes situaciones que se desarrollan en la trama, además de brindarle una identidad al pueblo y a su cultura.

Se abordará una paleta de color con tonos cálidos que se encuentren fácilmente en la naturaleza y evoquen calidez, sociabilidad, alegría y jovialidad, que son características que identifican al pueblo de Ewigrum. Al mismo tiempo, como la historia está fuertemente ligada a la naturaleza, el verde debe ser esencial.

Por otra parte, proponemos una paleta de color orientada al azul, en primer lugar porque brinda un carácter fantástico, pero disimulado y en segundo lugar porque ofrece una sensación de frialdad y pérdida la cual será necesaria en el momento cuando el jardín empieza a morir. Este, combinado con verde oscuro, reflejará el jardín corrupto por el poder del mal.

Figura 69

Paleta de color general



Figura 70

Paleta de color tonos cálidos



Figura 71

Paleta de color tonos azules



Para la creación de estas paletas de color, se tomaron como referencia las combinaciones utilizadas para reconocidas producciones en donde hay tanto la presencia de naturaleza como de un mundo fantástico con un aura de oscuridad:

Figura 72

Referencia paleta de color tonos cálidos



Nota. Adaptado de “Emma” [Película], por A. de Wilde, 2020, Walt Disney Pictures; Perfect World Pictures; Working Title Films; Blueprint Pictures.

Figura 73

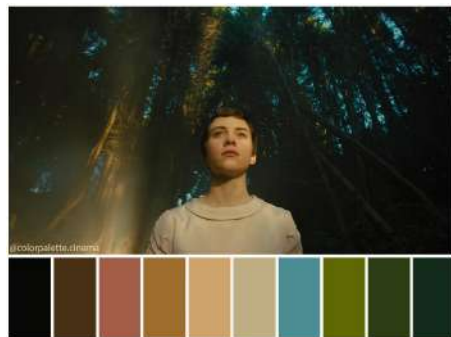
Referencia paleta de color tonos azules



Nota. Adaptado de “Maléfica” [Película], por R. Stromberg, 2014, Walt Disney Pictures; Roth Films.

Figura 74

*Referencia paleta de color tonos cálidos
Gretel & Hansel (2020)*



Nota. Adaptado de “Gretel & Hansel” [Película], por O. Perkins, 2020, Orion Pictures; Bron Studios; Automatik Entertainment.

Figura 75

*Referencia paleta de color tonos azules
Gretel & Hansel (2020)*



Nota. Adaptado de “Gretel & Hansel” [Película], por O. Perkins, 2020, Orion Pictures; Bron Studios; Automatik Entertainment.

Figura 76

Referencia paleta de color Alicia en el país de las maravillas



Nota. Adaptado de “Alicia en el país de las maravillas” [Película], por T. Burton, 2010, Walt Disney Pictures; Roth Films; The Zanuck Company; Team Todd.

En la puesta en escena se buscará jugar entre estas dos paletas para diferenciar dos momentos en el pueblo de Ewigrum: el primero, cuando el ciclo de la vida del jardín está aparentemente normal y el segundo, cuando el poder del jardín está siendo controlado por Croton. Este recurso ha sido utilizado en diversas ocasiones, algunos ejemplos de ellos son:

- Mujercitas - Little women (2019):

Figura 77

Referencia paleta de color momento #1



Nota. Adaptado de “Mujercitas” [Película], por G. Grewig, 2019, Columbia Pictures; Di Novi Pictures; Pascal Pictures; New Regency Pictures; Sony Pictures Entertainment.

Figura 78

Referencia paleta de color momento #2



Nota. Adaptado de “Mujercitas” [Película], por G. Grewig, 2019, Columbia Pictures; Di Novi Pictures; Pascal Pictures; New Regency Pictures; Sony Pictures Entertainment.

- Alicia en el país de las maravillas - Alice in Wonderland (2010)

Figura 79

Referencia paleta de color momento #1



Nota. Adaptado de “Alicia en el país de las maravillas” [Película], por T. Burton, 2010, Walt Disney Pictures; Roth Films; The Zanuck Company; Team Todd.

Figura 80

Referencia paleta de color momento #2



Nota. Adaptado de “Alicia en el país de las maravillas” [Película], por T. Burton, 2010, Walt Disney Pictures; Roth Films; The Zanuck Company; Team Todd.

- Una aventura extraordinaria - Life of Pi (2012)

Figura 81

Referencia paleta de color momento #1



Nota. Adaptado de “Life of Pi” [Película], por A. Lee, 2012, Walt Disney Pictures; Fox 2000 Pictures; Dune Entertainment; Ingenious Media; Haishang Films.

Figura 82

Referencia paleta de color momento #2



Nota. Adaptado de “*Life of Pi*” [Película], por A. Lee, 2012, Walt Disney Pictures; Fox 2000 Pictures; Dune Entertainment; Ingenious Media; Haishang Films.

La principal característica visual que se propone en la cultura del pueblo de Ewigrum es la implementación de elementos que aluden a la naturaleza para reforzar la idea de su conexión con el jardín mágico y su cultura. Por otra parte, se busca hacer fácil para el espectador la diferenciación de las divisiones sociales del pueblo por medio del vestuario y el maquillaje, proponiendo colores característicos por especialidad y diferentes accesorios y vestuario exclusivos para los líderes de más alto rango.

14.3.3.2.1. Locaciones

- **Pueblo Ewigrum:**

El pueblo de Ewigrum se caracteriza por la fusión de la naturaleza con el ser humano. Para ello, proponemos la aplicación de dos espacios diferentes dentro de este, uno donde predominan materiales como piedra y barro; y otro donde la naturaleza es protagonista.

- **Caminos rurales:**

Son senderos terrosos rodeados de césped y huertos que conectan casas de campo y bosques hasta llegar al centro del pueblo.

Figura 83*Referencia caminos rurales***Figura 84***Referencia caminos rurales*

Nota. Adaptado de *Disparo de alto ángulo de un camino en el campo de trigo con el cielo azul de fondo* Foto gratis [Fotografía], por wirestock, 2021, Freepik (https://www.freepik.es/foto-gratis/disparo-alto-angulo-camino-campo-trigo-cielo-azul-fondo_13500490.htm#page=1&query=caminos+rurales&position=35). CC BY.

➤ **Calles:**

En el centro del pueblo, encontramos caminos de piedra rodeados de casas a ambos lados de la calle. Las fachadas están cubiertas por enredaderas y plantas decorándolas calles con un ambiente alegre, fresco y natural.

Figura 85*Referencia calles***Figura 86***Referencia calles*

Nota. Adaptado de *Cobblestone Streets in Rye* [Fotografía], por H. Hotson, Adobe Stock (https://stock.adobe.com/co/search?load_type=search&is_recent_search=&search_type=usertyped&k=%2370603652&native_visual_search=&similar_content_id=&asset_id=70603652). CC BY.

➤ Plaza central:

Está ubicado en el centro del pueblo, este es un compendio de restaurantes, tiendas y algunas tabernas que se ubican alrededor del jardín principal. En las paredes de los recintos aledaños se destacan los coloridos murales entre enredaderas que crecen en medio de las edificaciones. A un lado está el centro médico y cerca de allí una gran entrada de piedra se alza con un camino detrás, el cual dirige al castillo de los Terrenarios.

Figura 87

Referencia plaza central



Figura 88

Referencia plaza central



Figura 89

Referencia plaza central



Figura 90

Referencia plaza central



Figura 91

Referencia entrada de piedra



- Recinto de comidas:

El lugar tiene un recibidor que une el exterior con el interior. Dentro del recinto se encuentra una pequeña cocina con hornos de leña donde cocinan los Amos del fuego. Atrás, hay una puerta de madera donde está la bodega donde se guardan los alimentos.

Figura 92

Referencia exterior recinto de comidas



Figura 93

Referencia cocina



Figura 94

Referencia cocina



Figura 95

Referencia cocina



Figura 96

Referencia cocina



Figura 97

Referencia bodega



Figura 98

Referencia bodega



Figura 99

Referencia bodega



- Centro médico:

Se encuentra en la plaza principal. Es un gran salón donde encontramos camillas a cada lado y una pequeña sala de espera en la entrada, la cual se compone de alrededor de 15 sillas de madera. La fachada es de piedra, como se ejemplifica a continuación:

Figura 100

Referencia centro médico



Nota. Adaptado de “*One of the wards in the hospital at Scutari (Turkey)*”. (*Crimean War 1856*) [Pintura], por William Simpson, 1856, Wikimedia (https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:%27One_of_the_wards_in_the_hospital_at_Scutari%27._Wellcome_M0007724_-_restoration,_cropped.jpg). CC BY 4.0.

Figura 101

Referencia centro médico



○ Jardín central:

Está ubicado en el centro de la plaza y adornado con flores de diferentes colores junto a un camino de piedra en espiral que llega hasta una gran escultura de Puphluns tallada en piedra ubicada sobre un pedestal del mismo material. Los tipos de flores que contendrá este jardín son: Madroño, Boj, Laurel, Madreselva, Carrasca, Rosa silvestre, Coronilla, Jara, Pino, Romero, Lavanda, Salvia, Pebrella (endemismo), Zarzamora y Olivo.

Figura 102

Referencia plantas jardín central



Figura 103

Referencia plantas jardín central



Nota. Adaptado de *Jardín de flores # 53 XXXL - Foto de stock* [Fotografía], por Lya_Cattel, istockphoto (<https://media.istockphoto.com/photos/garden-flowers-xxxl-picture-id157481806?s=612x612>). CC BY.

Figura 104*Referencia plantas jardín central***Figura 105***Referencia escultura jardín central***Figura 106***Referencia escultura jardín central*

Nota. Adaptado de *Estatua del hombre cerca de los árboles en el parque Foto gratis* [Fotografía], porintrospectivedsgn, 2020, Freepik (https://www.freepik.es/foto-gratis/estatua-hombre-cerca-arboles-parque_9199919.htm#page=8&query=esculturas&position=13). CC BY 4.0.

Figura 107

Referencia escultura jardín central



➤ Casa abuela Loto

Figura 108

Referencia casa abuela Loto exterior



Figura 109

Referencia casa abuela Loto exterior



Figura 110

Referencia casa abuela Loto interior



Figura 111

Referencia casa abuela Loto interior



- Bodega flores (invernadero)
Una gran puerta de madera es la entrada a la bodega, una edificación de piedra con aspecto desgastado. El interior del recinto es una gran habitación con moho en las paredes y algunos escombros. Adentro hay flores de todos los tipos y colores y algunas carretas.

Figura 112

Referencia bodega flores

**Figura 113**

Referencia bodega flores

**Figura 114**

Referencia bodega flores



- Castillo Terrenarios:

- Exterior:

Este se conecta con la plaza central por medio de un camino de piedra rodeado de arbustos y plantas al estilo mediterráneo. La edificación es un pequeño castillo de piedra de dos pisos, al estilo prerrománico, el cual es camuflado por los árboles y enredaderas que lo cubren.

- Referencia fachada: Malahide medieval Castle en Dublin

Figura 115

Referencia fachada castillo



Figura 116

Referencia fachada castillo



Nota. Adaptado de *Malahide Castle, March 2011* [Fotografía], W. Murphy, 2011, Wikimedia ([https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Malahide_Castle,_March_2011_\(2\).jpg](https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Malahide_Castle,_March_2011_(2).jpg)). CC BY-SA 2.0

Figura 117

Referencia camino entre castillo y plaza



Figura 118

Referencia camino entre castillo y plaza



➤ Interior:

Cuenta con amplios pasillos que conectan con los despachos de los líderes Terrenarios. Allí también se halla un calabozo y una gran sala de reuniones.

○ Pasillos y escaleras:

A cada lado de los pasillos se extienden dos hileras de columnas unidas por arcos que salen desde sus elegantes capiteles, estos llevan grabados florales que se complementan con enredaderas. A través de estos arcos entra la luz que ilumina el lugar y dan vista al primer piso. Al otro lado del pasillo, se encuentran las puertas de los despachos. Los pisos se unen por escaleras de barro en espiral con enredaderas y plantas que se extienden por las paredes.

Figura 119

Referencia pasillos castillo



Figura 120

Referencia pasillos castillo

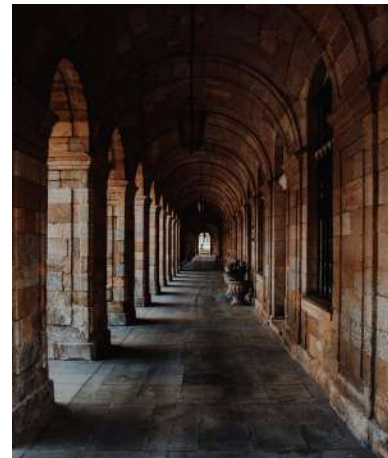


Figura 121



- Referencia escaleras en espiral:

Figura 122

Referencia escaleras en espiral castillo



- Sala reuniones:

Gran salón al que se accede por medio de una gran puerta de madera, precedida de un arco y dos columnas que guían la entrada al recinto. En el centro hay una gran mesa de madera rodeada por elegantes sillas del mismo material, con flores talladas en ellas. Hacia las paredes de la habitación se encuentran esculturas en piedra abrazadas por enredaderas y flores de diferentes colores. También se encuentran flores y arbustos en los ventanales del salón, los cuales tienen forma semicircular.

Figura 123

Referencia sala de reuniones



- Referencia esculturas:

Figura 124

Referencia esculturas sala de reuniones



Figura 125

Referencia ventanales sala de reuniones



Figura 126

Referencia ventanales sala de reuniones



➤ Calabozo

Son un conjunto de pequeñas habitaciones en un sótano de piedra separadas por puertas de barrotes. La entrada a estas está en el primer piso conectado por medio de unas pequeñas escaleras:

- Referencia de las celdas:

Figura 127

Referencia calabozo



Figura 128

Referencia calabozo



- Cuarto de armas:

Es una de las habitaciones del primer piso, a la cual se accede por medio de una pequeña puerta de madera que se encuentra frente a la entrada a los calabozos. Dentro encontramos grandes bloques de madera, herramientas de hierro y demás utensilios de gran tamaño. Además hay una gran puerta que da al exterior.

Figura 129

Referencia cuarto de armas



Figura 130

Referencia cuarto de armas



- Despachos:

- Despacho Crotón

El lugar es un cuarto de paredes de piedra, iluminado por una ventana semicircular donde se detienen las enredaderas que se encuentran al exterior. El espacio genera una sensación de vacío, solo cuenta con un escritorio y silla de madera, un librero y un sillón junto con una silla auxiliar.

- Referencias del espacio:

Figura 131

Referencia despacho Croton



Figura 132

Referencia despacho Croton



Nota. Adaptado de *Inside of the medieval open hall at w: Crook Hall, Durham* [Fotografía], TSP, 2019, Wikimedia (https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Crook_Hall_medieval_hall_interior.jpg). CC BY-SA 4.0.

➤ **Despacho Heliantemo**

Es un cuarto de paredes de piedra iluminado por la luz que entra a través de una ventana rectangular de barrotes donde se enredan las ramas de un árbol. La puerta y los muebles son de madera y tienen un aspecto desgastado. También hay una silla de madera y cuero frente a un escritorio. Sobre este hay algunos libros, candelabros con velas, tinta para escribir y una pluma. A un lado se encuentra una biblioteca con diferentes libros, algunas plantas y semillas guardadas en pequeñas botellas. Cerca al escritorio hay un perchero donde Heliantemo deja su capa.

Figura 133

Referencia despacho Heliantemo



➤ Despacho Ficus:

Esta habitación, contraria a la de Croton, está llena de vegetación y genera una sensación cálida, sin embargo las plantas se llenan de maleza con la llegada de Croton al poder. Esta cuenta con un escritorio y una silla de madera, acompañados de esculturas, bibliotecas de madera y dos sillones de cuero.

- Referencias:

Figura 134

Referencia despacho Ficus



○ Pasadizo Secreto:

La entrada a este se encuentra tras una de las bibliotecas de despacho de Ficus en el castillo. El pasadizo es un túnel de piedra que conecta el despacho con el exterior. La salida es una puerta de barrotes que llega a la parte trasera del castillo y es camuflada por arbustos.

- Referencia del interior:

Figura 135

Referencia pasadizo secreto



- Referencia puerta de barrotes:

Figura 136

Referencia puerta pasadizo secreto



- Jardín mágico:
Inspirado en La Gruta de Son Đoòng, una cueva ubicada en Vietnam, esta es un lugar, donde crecen diferentes tipos de plantas que generan un ambiente de fantasía al ser acompañadas por pequeñas represas de agua donde se refleja la luz que entra por los orificios del techo de la gruta. La entrada a esta, es una gran entrada de piedra que es precedida por un corto túnel. Cabe resaltar que el jardín tiene dos estados: sin vida y con vida, por lo tanto este tendrá una transformación a lo largo del film.

- Referencias visuales jardín con vida:

Figura 137

Referencia jardín mágico



Figura 138

Referencia jardín mágico



Figura 139*Referencia jardín mágico***Figura 140***Referencia jardín mágico***Figura 141***Referencia jardín mágico***Figura 142***Referencia jardín mágico*

Nota. Adaptado de *Fantasy Gardens* [Fotografía], C. Y. Shing, 2016, flickr (<https://www.flickr.com/photos/25802865@N08/28373013224>). CC BY-NC-SA 2.0.

Figura 143*Referencia entrada jardín mágico***Figura 144***Referencia entrada jardín mágico*

➤ Referencias visuales jardín sin vida:

Figura 145

Referencia jardín mágico sin vida



Figura 146

Referencia jardín mágico sin vida



Figura 147

Referencia jardín mágico sin vida



Figura 148

Referencia jardín mágico sin vida



Figura 149

Referencia jardín mágico sin vida



Figura 150

Referencia jardín mágico sin vida



- Casa Galatea y Dalia

Es una casa campestre ubicada a las afueras del pueblo la cual se conecta con este por medio de un sendero de piedra rodeado de césped y huertos.

La casa es de madera y piedra con dos pisos. Se encuentra cubierta por vegetación que ingresa a la casa por las ventanas. Además, en el exterior podemos encontrar un lago que se extiende hasta un bosque aledaño a la casa.

- Referencia del espacio:

Figura 151

Referencia casa Dalia y Galatea



Figura 152

Referencia fachada casa Dalia y Galatea



Figura 153

Referencia fachada casa Dalia y Galatea



El interior cuenta con una sala de estar que tiene una chimenea de piedra, un sillón de cuero y una mesa de madera sobre un gran tapete de lana.

Al lado se encuentra una cocina tradicional de madera acompañada de un comedor de madera con grabados de flores. Todo el espacio se encuentra rodeado de flores que entran por las ventanas de la cocina y la sala. Al lado izquierdo se encuentran 3 puertas que dirigen a dos habitaciones y un estudio.

- Referencia visual de materiales y distribución del espacio:

Figura 154

Referencia interior casa Dalia y Galatea



➤ Estudio: Despacho Ficus Casa

Cuarto de estudio colmado de plantas, tres grandes bibliotecas llenas de libros y pergaminos. Al fondo de la habitación se encuentra un escritorio de madera que recibe la luz de una ventana.

Figura 155*Referencia despacho Ficus en casa*

Nota. Adaptado de *Solicitor's office, Ravensworth Terrace, Town, Beamish Museum* [Fotografía], A.Cunningham, 2012, Wikimedia (https://commons.m.wikimedia.org/wiki/File:Solicitor%27s_office,_Ravensworth_Terrace,_Town,_Beamish_Museum,_6_October_2012.jpg). CC BY 2.0.

- Despacho escondido:

Tras una de las bibliotecas del estudio, encontramos unas escaleras las cuales llevan a la puerta de un sótano. Esta puerta da paso a una pequeña habitación iluminada por las velas. El cuarto consta de un gran escritorio y múltiples repisas con flores de diferentes tipos dentro de botellas. Sobre el gran escritorio se encuentran pergaminos antiguos y grandes libros abiertos unos sobre otros.

Referencia del espacio y mobiliario:

Figura 156*Referencia despacho escondido*

Figura 157

Referencia despacho escondido

**Figura 158**

Referencia despacho escondido



- Escaleras

Figura 159

Referencia escaleras despacho escondido



- **Bosque:**
Este se encuentra al lado de la casa de Galatea y Dalía, cuenta con un lago que al pasar al otro lado de este conecta con el camino hacia el jardín mágico.

Figura 160*Referencia entrada bosque*

Nota. Adaptado de Solicitor's office, *Halnaker tree tunnel in West Sussex UK with sunlight shining in. This is an ancient road which follows the route of Stane Street, the old London to Chichester road* [Fotografía], A , Adobe Stock
 (https://as1.ftcdn.net/v2/jpg/03/00/49/98/1000_F_300499821_11Qg9B9J5AZqz31GZ7x60QzNzeGNIWNK.jpg). CC BY 2.0.

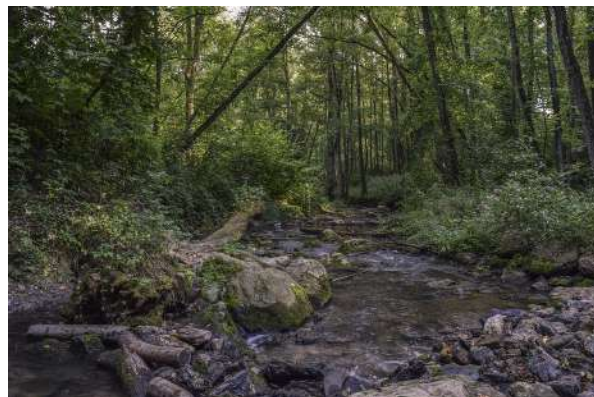
Figura 161*Referencia entrada bosque***Referencia del lago:****Figura 162***Referencia lago*

Figura 163*Referencia lago***Figura 164***Referencia lago***14.3.3.2.2. Utilería**

Para la ambientación de los escenarios la mayor parte de la utilería se compondrá de muebles rústicos de madera con grabados y algunos complementados con piedra. Los demás elementos (objetos) tendrán estilo medieval y estarán acordes a la época, es decir, no se utilizarán elementos que no pertenezcan a este periodo de tiempo. Estos objetos serán de piedra, hierro o cuero rústico. También se contará con elementos decorativos naturales, se hará uso de flores, ramas y enredaderas para este fin. La presencia de las plantas también se ve en las coronas que adornan las puertas, columnas, senderos, paredes, etc.; y sirven como accesorio para los habitantes del pueblo durante el festival.

Referencia mobiliario sala de reuniones:**Figura 165***Referencia mobiliario sala de reuniones*

Nota. Adaptado de *light_building_church_monument_architecture_de_religious_photography* [Fotografía], fusion-of-horizons,2017, Pxhere (<https://pxhere.com/es/photo/534179>). CC BY.

Figura 166*Referencia mobiliario sala de reuniones*

Nota. Adaptado de *wood_light_detail_building_texture_church_monument_architecture* [Fotografía], fusion-of-horizons,2017, Pxhere (<https://pxhere.com/es/photo/420768>). CC BY

- Referencia de despachos
 - Despacho Heliantemo

Figura 167

Referencia utilería despacho Heliantemo



- Referencia perchero

Figura 168

Referencia utilería despacho Heliantemo



➤ Referencia Biblioteca (despacho Heliantemo y Ficus

Figura 169

*Referencia biblioteca despachos
Heliantemo y Ficus*



Figura 170

*Referencia biblioteca despachos
Heliantemo y Ficus*



Figura 171

Referencia biblioteca despachos Heliantemo y Ficus



- Referencia botellas con plantas y semillas.

Figura 172

Referencia botellas despacho Ficus



Figura 173

Referencia botellas despacho Ficus



- Coronas de Flores

Figura 174

Referencia coronas de flores



Figura 175

Referencia coronas de flores



Figura 176*Referencia coronas de flores***14.3.3.2.3. Carta de peinado**

Sugerimos la diferenciación de poder por medio del peinado y accesorios que portan los personajes. Por un lado, los líderes, quienes usan accesorios como coronas y presentan peinados más elaborados. Por otra parte, el peinado de los aldeanos del común, quienes usan poco o ningún accesorio y tienen peinados más sencillos. En el caso de los hombres en particular, los líderes se caracterizan por tener cabello largo.

- Mujeres líderes

Figura 177*Referencia peinado mujeres líderes***Figura 178***Referencia peinado mujeres líderes*

Figura 179*Referencia peinado mujeres líderes***Figura 180***Referencia peinado mujeres líderes*

Nota. Adaptado de *floral wreath, flower crown, mermaid circlet, bridal accessory - la petite sirene5* [Fotografía], Faylyne, 2013, flickr (<https://www.flickr.com/photos/bellafaye8/8540084775/>). CC BY 2.0.

- Mujeres no líderes

Figura 181*Referencia peinado mujeres no líderes***Figura 182***Referencia peinado mujeres no líderes*

Nota. Adaptado de *Bronze age girl* [Fotografía], Hans Splinter, 2012, flickr (<https://www.flickr.com/photos/arcneon/6929722304/in/album-72157629200250981/>). CC BY-ND 2.0.

Figura 183*Referencia peinado mujeres no líderes*

Nota. Adaptado de *White flower headband, bridal floral crown, wedding headpiece, whimsical wedding, woodland halo, hair accessory* [Fotografía], Faylyne, 2015, flickr (<https://www.flickr.com/photos/bellafaye8/16552347512/>). CC BY 2.0.

Figura 184

*Referencia peinado
mujeres no líderes*

**Figura 185**

*Referencia peinado
mujeres no líderes*

**Figura 186**

*Referencia peinado
mujeres no líderes*



- Hombres líderes

Figura 187

Referencia peinado hombres líderes

**Figura 188**

Referencia peinado hombres líderes



Nota. Adaptado de Vector illustrations [Fotografía], por wirestock, 2016, Behance (https://www.behance.net/gallery/34556729/Vector-illustrations?tracking_source=search_projects_recommended%7Cmedieval%20character). CC BY-NC-ND 4.0.

- Hombres no líderes

Figura 189

Referencia peinado hombres no líderes



14.3.3.2.4. Carta de maquillaje

Buscamos un aspecto natural, tanto en hombre como en mujeres para resaltar la época y la sencillez de su cultura. También buscamos tonos cálidos para demostrar la armonía entre hombre y naturaleza. En cuanto a las mujeres, estas se caracterizan por tener una sombra según el color de su especialidad debajo de los ojos. Mientras que los hombres presentan barba en muchos casos.

Figura 190

Referencia maquillaje hombre



Figura 191

Referencia maquillaje mujer



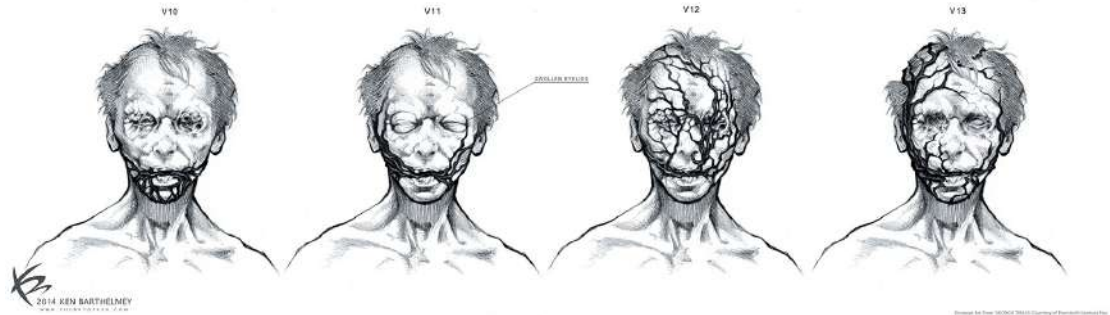
Durante el ritual del festival, los personajes llevarán un maquillaje específico hecho con pintura del color de cada especialidad y diferenciando a la mujer con un patrón de puntos y al hombre con líneas.

Figura 192*Referencia maquillaje ritual mujer***Figura 193***Referencia maquillaje ritual hombre*

También, se presenta un maquillaje especial para el grupo de los terrenarios, quienes tienen un tatuaje en su mano el cual es una enredadera que representa su unión con el Gran Inmortal.

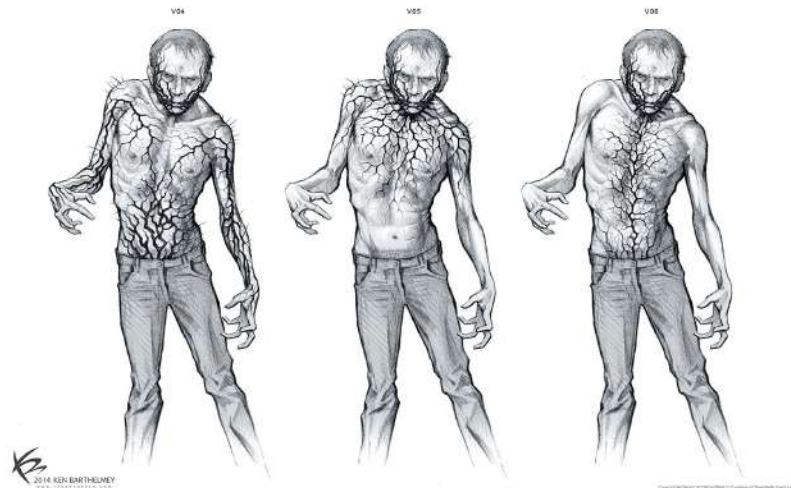
Figura 194*Referencia maquillaje ritual terrenarios*

- **Efectos Especiales**
Se hará uso de maquillaje de efectos especiales para la transformación de los enfermos por la lluvia mágica quienes presentan raíces de plantas que brotan por su piel como si fueran venas como se muestra en la referencia, la textura de estas deben asemejarse a la madera de las raíces de los árboles.

Figura 195*Referencia maquillaje efectos especiales*

Nota. Adaptado de *The Scorch Trials - Creature Designs* [Fotografía], por K. Barthelme, 2015, Behance

<https://www.behance.net/gallery/29885239/The-Scorch-Trials-Creature-Designs?hcb=1>.
CC BY-NC-ND 4.0.

Figura 196*Referencia maquillaje efectos especiales*

Nota. Adaptado de *The Scorch Trials - Creature Designs* [Fotografía], por K. Barthelme, 2015, Behance

<https://www.behance.net/gallery/29885239/The-Scorch-Trials-Creature-Designs?hcb=1>.
CC BY-NC-ND 4.0.

14.3.3.2.5. Vestuario

El vestuario juega un papel muy importante en la diferenciación de poder y de funciones dentro de la cultura de los habitantes de Ewigrum. A continuación describimos el vestuario por especialidad y dentro de las mismas su diferenciación respecto a la posición de poder.

- Terrenarios

Estos se diferencian por usar vestimenta de color blanco. Los terrenarios de alto rango usan grandes túnicas con materiales de alta calidad y bordados inspirados en la naturaleza. Por el contrario los terrenarios de rango menor utilizan túnicas blancas sencillas. En particular, Dalia y Galatea se diferencian de los terrenarios de su mismo rango por la presencia de velos y materiales más finos a pesar de no tener alto rango. Esta diferenciación se ve más marcada al final de la película cuando toman el poder, ya que presentan túnicas más ostentosas.

Figura 197

Referencia vestuario terrenarios alto rango



Figura 198

Referencia vestuario terrenarios alto rango



Figura 199

Referencia vestuario terrenarios alto rango



Nota. Adaptado de *Tunica gran poder rodriguez ojeda 2020An002* [Fotografía], por Anual, 2020, Wikimedia (https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Tunica_gran_poder_rodriguez_ojeda_2020An002.jpg). CC BY-SA 4.0.

Terrenarios de bajo rango:

Figura 200

Referencia vestuario terrenarios bajo rango



Figura 201

Referencia vestuario terrenarios bajo rango



Figura 202

Referencia vestuario terrenarias bajo rango



Figura 203

Referencia vestuario terrenarias bajo rango



Nota. Adaptado de *Mujer india con pelo largo. dama con un vestido azul. chica con naturaleza virgen* [Fotografía], prostooleh, 2021, Freepik (https://www.freepik.es/foto-gratis/mujer-india-pelo-largo-dama-vestido-azul-chica-naturaleza-virgen_10706696.htm). CC BY.

- **Sembradores**

Se caracterizan por el uso de colores verde y café. La líder de esta especialidad es una mujer de 47 años que usa vestido de manga larga y ancha, cortos y con cinturón.

Los sembradores en general utilizan ropa muy cómoda por la exigencia de su trabajo, los hombres utilizan pantalones anchos, camisas sueltas y en algunas ocasiones acompañados de chaleco, en cuanto a las mujeres utilizan vestidos rectos y anchos con una manga tres cuartos.

Figura 204

Referencia vestuario líder sembradores



Figura 205

Referencia Sembradores hombres



Figura 206

Referencia sembradores mujeres



Nota. Adaptado de Mujer india atractiva joven en traje tradicional. mujer bailando sobre fondo blanco. [Fotografía], prostooleh, 2020, Freepik (https://www.freepik.es/foto-gratis/mujer-india-atractiva-joven-traje-tradicional-mujer-bailando-sobre-fondo-blanco_14818084.htm#page=2&query=ropa%20india&position=8). CC BY.

- Piedra dura

Se caracterizan por usar los colores gris y azul oscuro. La líder, quien es una mujer de 40 años, casi siempre lleva vestidos con manga larga, un cinturón y puños con pelaje, también tiende a llevar puesta una capa que se ata con una cadena y en su cuello tiene pelaje. Los piedra dura tienden a usar telas gruesas para proteger su cuerpo debido a su duro trabajo. Los hombres suelen usar un gorro para proteger su cabeza.

Figura 207

Referencia líder piedra dura



Figura 208

Referencia piedra dura mujeres



Figura 209

Referencia piedra dura hombres



- Lengua de oro

Suelen vestir de color naranja y amarillo. Su líder es un hombre de 40 años quien se distingue por usar elegantes sombreros adornados con plantas, quien también usa pañoletas alrededor del cuello y pantalones y camisas anchas junto con botas de cuero. Los demás lengua de oro usan prendas sencillas, pero elegantes las cuales resaltan su enérgica personalidad. Las mujeres usan vestidos tipo bolsa con cuello alto y con bordados en las mangas y en el cuello acompañadas de zapatillas planas, por otra parte los hombres utilizan camisas largas y mangas largas que caen sobre pantalones anchos y cortos, que acompañan con sombreros de paja.

Figura 210

Referencia Líder lengua de oro



Figura 211

Referencia vestuario lengua de oro mujeres



Figura 212

Referencia vestuario lengua de oro hombres



- Inventores

Se caracterizan por la presencia del color café y negro en su vestimenta. Su líder es una mujer de 37 años que se distingue por usar vestidos largos con cuello y mangas decoradas con flecos y que se tallan a la cintura por medio de un delantal. Por otra parte, los inventores en general utilizan vestidos o camisas largas acompañadas de pantalones. También usan capas, bufandas para complementar su look.

Figura 213

Vestuario líder inventores



Figura 214

Vestuario inventores



Figura 215

Vestuario Inventores



Figura 216

Vestuario inventores mujer



Nota. Adaptado de *Hombre joven que presenta casualmente sobre la pared blanca* [Fotografía], prostooleh, Freepik (https://www.freepik.es/foto-gratis/hombre-joven-que-presenta-casualmente-sobre-pared-blanca_14818256.htm#page=2&query=ropa%20india&position=11). CC BY.

- Manos mágicas

Los pertenecientes a esta especialidad utilizan una vestimenta aguamarina y blanco. Su líder manos mágicas, un hombre de 50 años, usa una larga túnica con bordados dorados y cuello alto acompañado de un cinturón de tela, los demás manos mágicos utilizan una camisa larga unicolor con un cinturón de tela y mangas tres cuartos. Las mujeres siempre tienen su pelo recogido.

Figura 217

Vestuario líder manos mágicas



Figura 218

Vestuario manos mágicas mujeres



- Amos del fuego:

Se distinguen por usar prendas de color rojo y café. Su líder es un hombre de 40 años que usa túnicas cortas de cuello redondo, con pantalón de corte hasta el tobillo, la túnica tiene un cierre acompañado de bordados en hilo dorado, también usa una larga bufanda con el mismo color de su túnica. Las mujeres amos de fuego utilizan pañoletas para recoger su cabello y portan largos camisones con delantales mientras que los hombres utilizan camisones con cinturón y pantalón ancho, y las mangas recogidas.

Figura 219

Vestuario líder amos del fuego



Nota. Adaptado de *El chal rojo conecta a los padres de la novia vestidos para la boda india* [Fotografía], freepic.diller, Freepik (https://www.freepik.es/foto-gratis/chal-rojo-conecta-padres-novia-vestidos-boda-india_1612815.htm#page=34&query=india&position=26). CC BY.

Figura 220*Referencia amos del fuego hombres***Figura 221***Referencia amos del fuego mujeres*

Nota. Adaptado de *making pastries* [Fotografía], H. , Splinter, 2016, flickr (<https://www.flickr.com/photos/archeon/13950209996/>).CC BY-ND 2.0.

- **Excentricistas:**

Se caracterizan por usar morado y verde oliva. Su líder es una mujer de 43 años quien se identifica por usar camisas de cuello alto con faldas largas las cuales tienen bordados coloridos, también se caracteriza por usar trozos de tela como accesorios en sus faldas. Las demás mujeres utilizan grandes capas junto con vestidos ceñidos al cuerpo y los hombres camisas de manga larga anchas de corte en V acompañado de cinturón y pantalones anchos en los muslos y estrechos en los tobillos.

Figura 222*Referencia vestuario líder de los excentricistas*

Figura 223*Referencia excentricistas mujeres***Figura 224***Referencia excentricistas hombres*

- **Guardias**
 Los guardias hombres y mujeres de mayor rango se diferencian de los de menor rango por portar armadura en su pecho y un casco de diferente diseño. En general todos los hombres usan camisas y pantalones anchos con cinturón de cuero y capas de tela de piel de animal, mientras que las mujeres utilizan accesorios de cota de malla sobre vestidos manga corta o pantalón.

Figura 225*Referencia guardia hombre de alto rango***Figura 226***Referencia guardia mujer de alto rango*

Nota. Adaptado de *Wonder Woman: The Art and Making of the Film* (p. 56), por S. Gosling, 2017, Titan Books.

Figura 227*Referencia guardia de alto rango***Figura 228***Referencia guardia de bajo rango***Figura 229***Referencia guardia de bajo rango***Figura 230***Referencia guardia mujer de bajo rango***14.3.3.2.6. Props**

Medallones:

Son trozos de madera tallados minuciosamente con motivos florales que se atan al cuello con un lazo decorado con nudos, el motivo floral cambia según la flor que represente a cada personaje.

Figura 231*Referencia tallado en el medallón***Figura 232***Referencia material medallón***Figura 233***Referencia decoración medallón***Figura 234***Referencia tallado del medallón***Libro mágico:**

Es un libro de pasta dura, de cuero un poco desgastado, el cual tiene una cerradura de bronce, y esta tiene un orificio en donde se encaja el medallón de ficus. Al interior de este se encuentran hojas desgastadas con escritos a mano y dibujos de naturaleza en un estilo de ilustración realista.

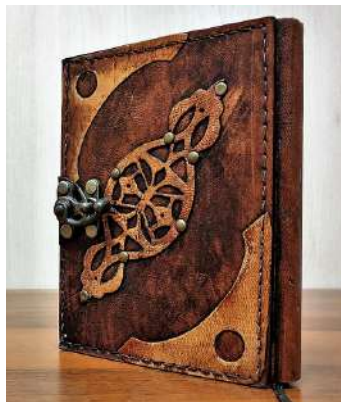
Figura 235*Referencia libro mágico*

Figura 236*Referencia libro mágico***Figura 237***Referencia libro mágico*

Ilustraciones del libro:

Figura 238*Referencia Ilustración del libro***Figura 239***Referencia Ilustración del libro*

Nota. Adaptado de *Polypi* from *A history of the earth and animated nature* (1820) by Oliver Goldsmith (1730-1774). Digitally enhanced from our own original edition. [Fotografía], Rawpixel Ltd, 2018, flickr (https://www.flickr.com/photos/vintage_illustration/42159318294/in/album-72157670251558438/). CC BY 4.0.

Cuerno:

Es utilizado por los guardias, es de color café y está hecho de madera.

Figura 240

Referencia Cuerno



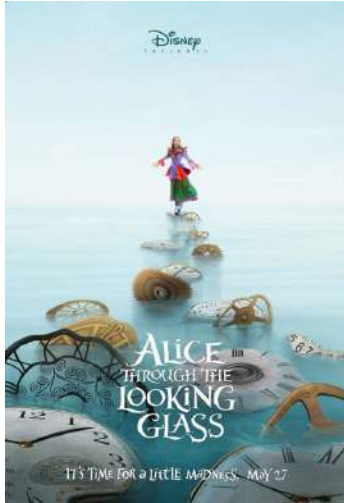
Nota. Adaptado de *attentie* [Fotografía], H. Splinter, 2012, flickr (<https://www.flickr.com/photos/archeon/7316092880/in/album-72157629200250981/>). CC BY-ND 2.0.

14.3.3.2.7. Afiche

Al ser el jardín y su magia el eje principal de la trama, buscamos que este resalte en el afiche con un tono misterioso que atraiga la atención del espectador hacia este mundo fantástico y desconocido. Por otra parte, buscamos que en este aparezcan Galatea y Dalia (personajes principales) en una pose que demuestre su valentía al adentrarse en este nuevo mundo, de frente con el libro en sus manos. En cuanto al estilo de letra, se propone el uso de letra serifada y una paleta de colores cálida con los colores respectivos a la naturaleza que son verde, café y naranja.

Figura 241

Alice Through the Looking Glass



Nota. Adaptado de “*Alice Through the Looking Glass*” [Película], por J. Bobin, 2016, Walt Disney Pictures; Roth Films; Team Todd; Tim Burton Productions.

Figura 242

Raya y el último dragón



Nota. Adaptado de “*Raya y el último dragón*” [Película], por C. López; D. Hall, 2021, Walt Disney Pictures; Walt Disney Animation Studios

Figura 243

Las crónicas de Spiderwick



Nota. Adaptado de “*Las crónicas de Spiderwick*” [Película], por C. Nolan, 2008, Nickelodeon Movies; Kennedy/Marshall; Atmosphere Pictures.

Figura 244

Oz the Great and Powerful



Nota. Adaptado de “*Oz the Great and Powerful*” [Película], por S. Raimi, 2013, Walt Disney Pictures; Roth Films; Curtis-Cohen Productions.

Figura 245

Brave



Nota. Adaptado de “*Brave*” [Película], por B. Chapman; M. Andrews, 2012, Walt Disney Pictures; Pixar

Figura 246

El jardín secreto



Nota. Adaptado de “*El jardín secreto*” [Película], por M. Munden, 2020, Heyday Films; StudioCanal.

Referencias (Películas)

A continuación se presentan algunos ejemplos en cuanto a la dirección de arte

Figura 247

Referencia del jardín en El libro de la selva



Nota. Adaptado de “*El libro de la selva*” [Película], por W. Reitherman, 1967, Walt Disney Productions.

Figura 248

Referencia del jardín Malefica



Nota. Adaptado de “*Malefica*” [Película], por R. Stromberg, 2014, Walt Disney Pictures; Roth Films

Figura 249

Referencia de la arquitectura El hobbit



Nota. Adaptado de “*El hobbit*” [Película], por P. Jackson 2012, WingNut Films.

Figura 250

Referencia vestuario Narnia



Nota. Adaptado de “*Las Crónicas de Narnia: El Príncipe Caspian*” [Película], por A. Adamsoni, 2008, Walden Media.

Figura 251

Referencia vestuario Narnia



Nota. Adaptado de “*Las Crónicas de Narnia: El Príncipe Caspian*” [Película], por A. Adamsoni, 2008, Walden Media.

Figura 252

Referencia de pasillos y castillo Harry Potter



Nota. Adaptado de “*Harry Potter y el prisionero de Azkaban*” [Película], por A. Cuarón, 2004, Heyday Films; 1492 Pictures

Figura 253

Referencia interior de restaurante de Into the woods



Nota. Adaptado de “*Into the Woods*” [Película], por R. Marchall, 2014, Walt Disney Pictures.

Figura 254

Referencia de paleta de color de Into the woods



Nota. Adaptado de “*Into the Woods*” [Película], por R. Marchall, 2014, Walt Disney Pictures.

Figura 255

Referencia de vestuario hombres en Arthdal chronicles



Nota. Adaptado de Arthdal Chronicles” Serie de televisión], por W. Kim, 2019, Studio Dragon, KPJ Corporation, Samhwa Networks.

Figura 256

Referencia de vestuario mujeres en Arthdal chronicles



Nota. Adaptado de Arthdal Chronicles” Serie de televisión], por W. Kim, 2019, Studio Dragon, KPJ Corporation, Samhwa Networks.

Figura 257

Referencia de vestuario en Arthdal chronicles



Nota. Adaptado de Arthdal Chronicles” Serie de televisión], por W. Kim, 2019, Studio Dragon, KPJ Corporation, Samhwa Networks.

Figura 258

Referencia de vestuario en Arthdal chronicles



Nota. Adaptado de Arthdal Chronicles” Serie de televisión], por W. Kim, 2019, Studio Dragon, KPJ Corporation, Samhwa Networks.

Figura 259

Referencia de maquillaje en Arthdal chronicles



Nota. Adaptado de "Arthdal Chronicles" [Serie de televisión], por W. Kim, 2019, Studio Dragon, KPJ Corporation, Samhwa Networks.

Figura 260

Referencia de peinado y maquillaje Maléfica



Nota. Adaptado de "Maléfica" [Película], por R. Stromberg, 2014, Walt Disney Pictures; Roth Films.

Figura 261

Referencia de peinado y maquillaje Maléfica



Nota. Adaptado de "Maléfica" [Película], por R. Stromberg, 2014, Walt Disney Pictures; Roth Films.

Figura 262

Referencia de peinado y maquillaje Aurora en Maléfica



Nota. Adaptado de “Maléfica” [Película], por R. Stromberg, 2014, Walt Disney Pictures; Roth Films.

Figura 263

Referencia de peinado y maquillaje Aurora Maléfica



Nota. Adaptado de “Maléfica” [Película], por R. Stromberg, 2014, Walt Disney Pictures; Roth Films.

Figura 264

Referencia de props en las crónicas de spiderwick



Nota. Adaptado de “Las crónicas de Spiderwick” [Película], por C. Nolan, 2008, Nickelodeon Movies; Kennedy/Marshall; Atmosphere Pictures.

Figura 265

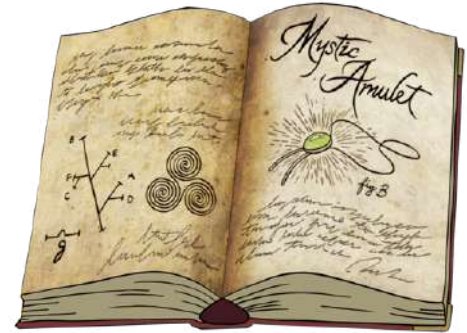
Referencia Libro mágico Gravity Falls



Nota. Adaptado de “Gravity Falls” [serie], por J.Aoshima; A. Springer; J. Pitt; R. Renzetti; M. Braly; S. Sandoval; S. Hall, 2012, Disney Television Animation.

Figura 266

Referencia Libro mágico Gravity Falls



Nota. Adaptado de “Gravity Falls” [serie], por J.Aoshima; A. Springer; J. Pitt; R. Renzetti; M. Braly; S. Sandoval; S. Hall, 2012, Disney Television Animation.

Figura 267

Referencia Biblioteca Dumbledore en Harry Potter y el prisionero de Azkaban



Nota. Adaptado de “Harry Potter y el prisionero de Azkaban” [Película], por A. Cuarón, 2004, Heyday Films; 1492 Pictures.

14.3.3.3. Sonido

Por medio de la construcción narrativa desde el diseño sonoro se buscará principalmente apoyar y diferenciar los ambientes de tensión y fenómenos mágicos del film. Por otra parte, se buscará dar identidad propia al universo de la historia que saque al espectador de la realidad. A continuación se detallan cada uno de los elementos sonoros del film:

- Diálogos: Estos se capturarán con micrófonos de solapa, boom y grabadoras como la Zoom H6 y se editarán en salas de sonido dolby con Protools. Por otra parte, por medio de la captura y edición de los diálogos se espera resaltar la identidad de los personajes por medio de su tono de voz. Los tonos deseados para los personajes principales serán:
 - Croton: Voz profunda pero un poco rechinante. Referente: El Joker The Dark Knight.
 - Ficus: Voz ronca. Referente: Bryan Mills en Taken.
 - Galatea: Voz poderosa. Referente: Ixchel León en el doblaje al español de Enola Holmes.
 - Dalia: Voz suave y airosa. Referencia: Voz original Anne with an e.
- Ambiente: Estos se obtendrán por medio de librerías de sonido, captura en locaciones y foley. Por medio del ambiente sonoro queremos caracterizar principalmente las siguientes locaciones:
 - Jardín mágico: Se busca que este sonido genere tranquilidad, misterio, fantasía, naturaleza, que evidencie la presencia de animales como aves, agua fluyendo y viento fuerte.
 - Bosque: Buscamos un sonido húmedo, natural, con sonidos de pájaros, brisa, hojas que se lleva el viento, y que evidencie la presencia del lago.
 - Centro de la ciudad: Este sonido se caracteriza por la presencia de las voces de muchas personas que murmuran, pasan hablando, tocan música (flauta), también la presencia de vendedores, pájaros, viento, el paso de carretas de madera, niños jugando y riendo, animales como gallinas y caballos. Todo esto en un tono festivo y acogedor.
 - Castillo terrenarios: Este buscará transmitir un ambiente vacío y con eco imitando el ambiente de una iglesia donde el silencio predomina y resaltan los pasos guardias y terrenarios que pasan con discreción por el lugar.

- Pasadizo secreto: Este se caracterizará principalmente por el sonido de las chispas del fuego de las antorchas que guían el camino. Además de tener eco, fuerte corriente de aire, y ser muy silencioso.
- Calabozo: Este tendrá un tono tétrico donde el viento rechinará un poco con el metal en medio del espacio que se sentirá vacío, tenebroso, con algunos gritos y quejidos fantasmales.
- Efectos especiales: Se obtendrán por medio de librerías de sonido y foley. Por medio de estos sonidos se buscará enfatizar el aspecto mágico de algunos objetos y acciones relacionados con la magia.
 - Medallones: Sonido agudo como el cristal o hielo como si fueran partículas titilantes.
 - Salpullido: Sonido húmedo, burbujeante, repugnante, pegajoso, gaseoso, mutante y tenebroso.

Enfermedad mágica : Sonido rechinante y ahogado como si se rasgara la piel y se rompieran los huesos.
 - Lluvia tóxica (musgo): Sonido de hojas moviéndose por el viento, agua, burbujas y piedras moviéndose.
 - Magia Croton: Sonido que evoca fuerza, aire, fuego, el aleteo de un fenix, una explosión de humo y arena movida por el viento.
 - Magia Ficus : Sonido ligero, agudo, cristalino, como partículas, inocente y pasivo.
 - Magia Dalia: Sonido agudo, sereno, hipnotizante, pleno, armonioso, fresco y como el cristal.
- Soundtrack: Se contará con 3 piezas musicales que acompañarán al film. Estas serán
 - Aventurero: Se caracterizará por la presencia de flautas y violines. Tendrá un tono aventurero, esperanzador, pueblerino, entusiasta y animado.
 - Misterioso: Será una pieza que evocara misterio de una forma animada, por medio del folclor con la presencia estelar de tambores y con altas y bajas de intensidad marcadas.
 - Trágico: Esta será calmada pero triste, con coros como cantos de sirenas. Tendrá un tono de tragedia, será conmovedor, fantasioso e hipnotizante, como de ritual, con tonos agudos y con la presencia del sonido del agua, viento y eco.

14.3.3.4. Montaje

14.3.3.4.1. Concepto

Queremos jugar con el montaje variando entre lo cotidiano y mágico por medio de la duración y composición de los planos. También planteamos diferentes ritmos de montaje para cada acto con la intención de generar dinamismo y que estos sean fáciles de identificar. De este modo buscaremos que el montaje no sea plano y simple, sino que transmita la historia, los sentimientos y las emociones por las que pasan los personajes.

14.3.3.4.2. Tipo de montaje

Para “Ewigum: el jardín de la vida” en su totalidad, se empleará un montaje lineal expresivo. Para las escenas de cotidianidad y momentos conmovedores se usarán planos abiertos y de larga duración, mientras que para las escenas de acción los planos serán cerrados y cortos para generar dinamismo. Para las visiones, ya que son momentos especiales, confusos y contundentes se empleará un montaje al estilo de Edgar Wright, donde los cortes de plano a plano son rápidos y dinámicos pero dejando clara la situación.

14.3.3.4.3. Técnica de montaje

Transiciones:

Se hará uso de transiciones fade in para el inicio y Fade out para el final de la película; Smash cut para las visiones de Dalia; Invisible cut o corte invisible para escenas de cotidianidad donde buscamos un montaje más natural para el espectador; y finalmente, Corte en L y J para las entradas y salidas de los flashbacks y cuando tenemos voice over.

Cortes:

Los tipos de cortes que se emplearán serán: el corte en la acción, para las escenas de enfrentamiento; El corte con inserto o cut away para las escenas que lo ameriten, como lo son secuencias para mostrar contenido extra con la intención ubicar al público en un contexto y situación o planos detalle; Montaje en paralelo para el tercer acto cuando se realiza el ritual mientras Dalia y Galatea se enfrentan a su tío; y el match cut para la escena en que se revela que Croton fue quien hechizó y secuestró a Ficus, además de otras escenas que se necesite.

Ritmo:

El ritmo será diferente para cada acto. En el primero se maneja un ritmo descendente donde buscaremos presentar a los personajes por medio de una secuencia de montaje para luego introducir la cotidianidad del pueblo, exponer la trama y los primeros obstáculos de los protagonistas. Por otra parte, el segundo

acto tendrá un montaje intermitente donde contará con escenas de huida y de calma. Por último, el tercer acto contará inicialmente con un ritmo in crescendo para aumentar la tensión al llegar al clímax y luego de ello un ritmo descendente para mostrar la vuelta a la normalidad del pueblo de Ewigrum.

14.3.3.5. Animación

Al inicio del film se presenta una secuencia de animación la cual ilustra la historia de Ewigrum, esta será una animación de gotas de tinta sobre las hojas de un antiguo libro. A continuación se presentan referencias del resultado y técnica deseada. La referencia que se propone para esta animación es el Mapa del Merodeador de la película “Harry Potter y el Prisionero de Azkaban”(2004)

Figura 268

Harry Potter y el Prisionero de Azkaban: Mapa del Merodeador



Nota. Adaptado de “Harry Potter y el Prisionero de Azkaban” [Película], por A. Cuarón, 2004, Heyday Films, 1492 Pictures.

Figura 269

Harry Potter y el Prisionero de Azkaban: Mapa del Merodeador



Nota. Adaptado de “Harry Potter y el Prisionero de Azkaban” [Película], por A. Cuarón, 2004, Heyday Films, 1492 Pictures.

14.3.3.6. Efectos Visuales

Para la creación del mundo, ya que plantemos un universo situado en la edad media, con edificaciones fantásticas y extravagantes, debido a que no se hallan fácilmente en la realidad y el presupuesto es limitado, haremos uso de diferentes técnicas de efectos visuales, estas son:

- **CGI:** Para los sets, escenas con magia y que los personajes hagan parte del escenario. Este recurso se usa especialmente para la creación de fachadas y paisajes irreales que no se podrán encontrar en una locación física y le brindarán el tono fantástico a la película, además, como es un universo donde los personajes hacen uso continuo de la magia es esencial poder transmitir esto y que sea creíble.
- **Matte painting:** Para la creación de escenarios, dibujando diferentes fondos para complementar los sets y darle veracidad al universo creado, generando la ilusión de que este es una realidad, al ser un dibujo fijo ahorraremos gastos evitando el uso de CGI. A continuación se muestra un ejemplo de su uso en la serie Game of Thrones.

Figura 270



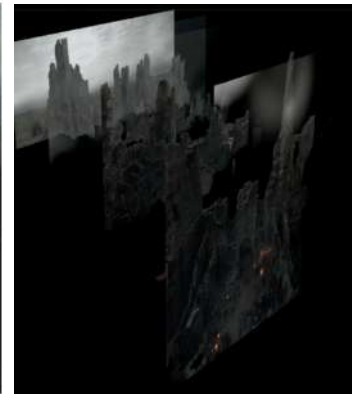
Nota. Adaptado de “Game of thrones ” [Serie de televisión], por A. Cuarón, 2004, Heyday Films, 1492 Pictures.

Figura 271



Nota. Adaptado de “Game of thrones ” [Serie de televisión], por A. Cuarón, 2004, Heyday Films, 1492 Pictures

Figura 272



Nota. Adaptado de “Game of thrones ” [Serie de televisión], por A. Cuarón, 2004, Heyday Films, 1492 Pictures

Propuesta de producción

Esta propuesta de producción se fundamenta en dos modelos de negocio que se explicarán en la estrategia de desarrollo. Los apartados aquí presentes desglosan y explican estos modelos y demás puntos necesarios para el desarrollo del proyecto.

15.1. Casting

Principales

Galatea: 17

Figura 273

Referencia Galatea



Descripción:

- Físico: Mujer joven de entre 17-19 años, de piel clara, ojos claros, estatura aproximada de 1.60 cm, pelo castaño claro hasta los codos, contextura media y aspecto cálido.
- Voz: Su voz es de tono alto y energética.
- Referencia de actuación: Millie Bobby Brown en el papel de Enola en “Enola Holmes” (2020).

Dalia: 17**Figura 274***Referencia Dalia*

Descripción:

- Físico: Mujer joven de entre 17 - 19 años, de piel clara, cabello castaño claro hasta los hombros, estatura aproximada de 1.60 cm, textura delgada y aspecto frío y delicado.
- Voz: Su voz debe ser suave y de tono medio.
- Referencia de actuación: Evanna Lynch en el papel de Luna en “Harry Potter y la Orden del Fénix” (2007).

Croton: 47**Figura 275***Referencia Croton*

Descripción:

- Físico: Hombre de entre 43 - 46 años de barba cana tipo balbo, estatura aproximada de 1.75 cm, textura ligeramente gruesa, facciones marcadas, piel clara y pelo corto y cano.

- Voz: Su voz debe ser ronca, grave y profunda.
- Referencia de actuación: Bryan Cranston como Walter White en “Breaking Bad “(2008)

Secundarios:

Ficus: 45

Figura 276

Referencia Ficus



Descripción:

- Físico: Hombre entre 45 y 48 años, de contextura delgada, piel clara, altura aproximada de 1.75 cm, pelo cano, barba media y color de ojos claro.
- Voz: Con una voz ronca de tono medio
- Referencia de actuación: David Thewlis como Remus Lupin en “Harry Potter y el Prisionero de Azkaban”(2004).

Loto: 17

Figura 277

Referencia Loto



Figura 278

Referencia Loto



Descripción:

- Físico: Joven de entre 15-18 años, de piel morena, aspecto amigable, estatura 1.60 cm, pelo castaño y contextura delgada. En lo posible de cabello ondulado y ojos color miel o claros.
- Voz: Debe tener una voz enérgica de tono alto.
- Referencia actuación: Samsagaz Gamyi como Sam en “El Señor de los Anillos” (2001).

Sedum: 38

Figura 279

Referencia Sedum



Descripción:

- Físico: Hombre entre 36 y 38 años, de alrededor de 1.70 cm de altura, piel morena, color de ojos café oscuro, barba media, pelo corto, contextura media y aspecto elegante.
- Voz: Su voz debe ser suave y ligeramente profunda.
- Referencia de actuación: Ewan McGregor como Obi Wan Kenobi en “Star Wars: Episode IV - A New Hope” (1977)

Heliantemo: 62**Figura 280***Referencia Heliantemo*

Descripción:

- Físico: Hombre entre 60 y 63 años, de piel clara, que tenga ojos azules y tenga aproximadamente 1.75 cm de estatura, contextura media, sin cabello y con barba cana larga.
- Voz: Su voz debe ser ligeramente gruesa y profunda.
- Referencia de actuación: Ian McKellen como Gandalf en “El señor de los anillos” (2001).

Brezo: 40**Figura 281***Referencia Brezo*

Descripción:

- Físico: Hombre entre 38 - 42 años, de ojos azul claro, pelo largo de color castaño, que mida aproximadamente 1.76 cm de estatura, contextura delgada, aspecto serio y un poco aburrido.

- Voz: Su voz debe ser un poco aguda y suave.
- Referencia de actuación: Alan Sidney Patrick Rickman como Snape en “Harry Potter y el Prisionero de Akaban” (2004)

Laston: 39

Figura 282

Referencia Laston



Descripción:

- Físico: Hombre entre 37 - 39 años, de piel morena, ojos café oscuro, estatura aproximada de 1.80 cm de alto, contextura media, barba media y pelo corto.
- Voz: Su voz debe ser de tono medio y ligeramente gruesa.
- Referencia de actuación: Robin Williams como Sean Maguire en “En busca del destino” (1997).

Aster:40

Figura 283

Referencia Aster



Descripción:

- Físico: Mujer de entre 39 - 42 años, de piel clara, ojos azules, cabello castaño claro, estatura alrededor de 1.70 cm, contextura delgada, de aspecto fuerte pero femenino.
- Voz: Su voz debe ser de tono medio.
- Referencia de actuación: Hayley Atwell como Margaret Carter en “ Agente Carter” (2015)

Tártago: 37

Figura 284

Referencia Tártago



Descripción:

- Físico: Hombre de entre 36-38 años, de piel clara, con un color de ojos verdes, estatura aproximada de 1.78 cm, rasgos fuertes, contextura media y aspecto arrogante.
- Voz: Su voz debe ser de todo medio, enérgica y profunda.
- Referencia de actuación: Hugo Weaving como Elrond en El Señor de los Anillos.

15.2. Estrategia de desarrollo, financiación, venta o coproducción

15.2.1. Introducción

En esta estrategia se plantean dos modelos de negocio: a. Venta de los derechos del guion que incluye ventas de explotación más no derechos morales, b. Opción de coproducción con nuestra participación como socias minoritarias. Cabe resaltar que, estos dos modelos se explicarán más adelante con mayor detalle.

Se proponen estas dos opciones con la intención de establecer diferentes salidas para el desarrollo de nuestro guion. Ambos modelos comparten los laboratorios de guion, su traducción y la búsqueda de un script doctor para tener un producto final idóneo para su venta. A partir de allí el plan de desarrollo cambia para cada modelo. Dependiendo de los resultados que se obtengan durante la ruta de desarrollo se elegiría un modelo u otro según su viabilidad.

La ruta de desarrollo que se propone está dividida en tres fases:

- **Fase 1 - fortalecimiento del guion:** en esta etapa se buscará mejorar la escritura del guion para tener como resultado una versión final para su distribución.
- **Fase 2 - Aplicación a festivales que premien el desarrollo:** por medio de concursos de guion y diversas convocatorias buscaremos adquirir experiencia haciendo pitch, elegir el modelo de negocio a seguir y recibir estímulos como feedback de profesionales de la industria y acceso a diversos contactos claves para la siguiente fase.
- **Fase 3 - Modelos de negocio:** Se proseguirá a aplicar a convocatorias para vender o coproducir el guion.

Para la financiación de nuestro proyecto, incluyendo los modelos de negocio así como su posterior producción, presentamos los presupuestos aproximados, así como las fuentes de financiación por medio de fondos. Todo lo anterior, teniendo en cuenta el potencial de distribución internacional del proyecto, ya que se puede adaptar fácilmente a cualquier contexto internacional gracias a la trama propuesta, la cual se desarrolla en un mundo creado sin una geografía o cultura específica. Además, una de las ventajas de este proyecto es el tipo de cine el cual es bastante comercial por lo que puede generar mayores ganancias, en cambio, eso también significa altos costos de producción, otra de las razones por las que optamos por participar en convocatorias internacionales.

Como se mencionó anteriormente, en la ruta de desarrollo, las actividades previas a la elección de un modelo u otro consta de la escritura del guion, la participación en laboratorios de guion, la traducción de la última versión y la búsqueda de un script doctor.

15.2.2. Ruta de desarrollo fase 1: Fortalecimiento del guion

Actividad 1: Escritura de guion

El guion se realizará entre octubre del 2020 y agosto del 2021. Inicia con la realización de una escaleta teniendo 5 meses para su desarrollo. Con la escaleta terminada se escribirá el guion hasta una tercera versión. Esta tercera versión será la base para su posterior revisión y traducción.

Actividad 2: Laboratorios de guion

Esta etapa se realiza con el objetivo de que el guion se fortalezca por medio de laboratorios especializados para que luego de esto, pase por un proceso de traducción y finalmente los script doctors de la industria señalen sus fortalezas y debilidades.

Este proceso se llevará a cabo aplicando a varias convocatorias de las cuales busquemos asistir como mínimo a dos. Estos eventos nos permitirán tener encuentros con expertos en la escritura de guion y con su feedback se escribirán más versiones del guion, buscando una mejora por convocatoria.

Se estima que esta etapa tomará alrededor de 7 meses, según las convocatorias en las que podamos participar.

Los laboratorios propuestos son:

- **FantasoLab - Taller Iberoamericano de Guiones de Cine Fantástico:** Fecha aproximada de la convocatoria entre el 10 de septiembre y el 31 de octubre del 2021. Fecha aproximada de realización 15/01 - 16/01 del año siguiente. Este laboratorio ofrece asesorías personalizadas, charlas teóricas y encuentros (sesiones colectivas con retroalimentación).

Costo: Para guionistas colombianos: 2.000.000 COP

- **Diverse voices:** La convocatoria inicia el 15 de julio del 2021 para anunciar el ganador el 15 de febrero del 2022, durante la elección del ganador habrá talleres y mentorías para mejorar el guion. Diverse Voices es una competencia y laboratorio de guiones que se esfuerza por alentar historias que se cuentan desde perspectivas que a menudo están subrepresentadas en Hollywood en la actualidad como lo son incluye escritores de color o escritoras mujeres.

Costo: Varía entre los 50 y 105 dólares según la fecha de postulación. Todo lo que supere las 120 páginas tendrá un costo adicional de \$1 por página.

- **Torino Film Lab - ScriptLab:** es un programa de escritura de guiones para largometrajes de ficción, tanto ideas originales como adaptaciones, en

etapas tempranas de desarrollo. También capacita a profesionales del cine interesados en el proceso de edición de historias.

El programa acoge 20 proyectos que son seleccionados para trabajar en 5 grupos, cada uno guiado por un tutor con amplia experiencia como consultor de guiones. Un story editor trainee, que trabaja codo con codo con el tutor, completa cada grupo. Para complementar las conversaciones entre pares, hay sesiones 1: 1 con el tutor a medida que avanza el proyecto.

Duración: Desde marzo hasta noviembre de 2022. El programa consta de 2 módulos residenciales de una semana y 3 módulos online.

Costo: 2.500 euros (+ IVA, si se adeuda)

- **PLOT Professional Script Lab:** Laboratorio de desarrollo de guiones profesional, promovido en un entorno de comunidad creativa, donde cineastas de todo el mundo tienen la oportunidad de ampliar sus habilidades narrativas y mejorar su voz creativa.

Los expertos en guiones de alto nivel brindan orientación a lo largo del laboratorio y desafían a los participantes con el objetivo de alcanzar el potencial artístico y creativo de sus proyectos.

Tarifa de inscripción: 15 EUR (a través de FilmFreeway)

Cuota de participación (solo para proyectos seleccionados): 250 EUR

- **Bolivia Lab:** Espacio en el cual proyectos cinematográficos en etapa de desarrollo provenientes de Iberoamérica son seleccionados bajo convocatoria para contar con asesorías, charlas magistrales y paneles. El objetivo del laboratorio es fortalecer y afianzar los proyectos participantes para generar un intercambio y así crear futuros lazos de coproducción. La inscripción tiene un costo de 8 USD. Los proyectos que sean seleccionados deberán cancelar una matrícula cuyo costo es de \$150 USD.

- **Screenwriting Lab:** Es un taller presencial de dos semanas en Los Ángeles, diseñado para proporcionar una historia individualizada y desarrollo profesional para guionistas emergentes con un guion de ficción.

Cada becario de escritura de guiones se emparejará con un asesor creativo, con el que trabajarán individualmente y en sesiones grupales para desarrollar aún más su proyecto a lo largo del programa. El laboratorio también ayuda a promover las carreras de sus becarios al presentarles a los veteranos de la industria cinematográfica que pueden ofrecer orientación sobre el oficio y el negocio de la escritura de guiones. Una variedad de oradores invitados pueden proyectar y discutir sus propias

películas y ofrecer información sobre su carrera, y un evento de presentación final ofrece más oportunidades para comentarios y discusiones individualizados con ejecutivos de la industria.

Gratis para miembros Filmmaker Pro (limitado a una tarifa exenta por año de membresía), \$45 para miembros independientes de películas, \$65 para no miembros.

- **Encuentros BioBioCine:** Este es un evento que se desarrolla anualmente en Chile durante el mes de julio y cuenta con consultoría de guion, BioBioLab, Series Lab, Pasantía Documental, Corte Final Lab y Mesa de Negocios (Ficción, Animación, Documental, Series). Los encuentros normalmente son presenciales, pero desde el 2020 se manejan también virtual según sea posible.

La inscripción se realiza por medio de la plataforma gratuita www.incoproduction.com desde el mes de abril. La categoría en la que aspiramos participar es en el BioBioLab, el cual es para largometrajes de ficción en etapa de desarrollo y brinda encuentros con tutores con experiencia en el campo y un pitch final con público.

- **Taller de revisión de guion Cine Qua Non Lab:** Este taller se realiza en línea, tiene edición en español (noviembre - diciembre) e inglés (agosto - septiembre) y dura 15 días. Este, brinda la oportunidad de compartir y recibir feedback de expertos, además de acceder a su red de cineastas.

Los requisitos son que el guion debe ser un largometraje de ficción, pueden ser co-escrito, pero solo aceptan a una persona en el taller y el guion debe estar inscrito en derechos de autor. Al producir el guion se debe dar agradecimiento a la organización y colocar el logo en las posteriores publicaciones del guion, página web o postulaciones a otros talleres. Además de mencionar el apoyo en posteriores entrevistas o artículos y mencionarlo en los créditos iniciales y finales de la película producida.

Finalmente, la cuota de inscripción es de 25 USD y de participación 2,500 USD. Todos los aceptados reciben una beca y por lo tanto solo deben cancelar 1,500 USD.

- **BrLab:** es un evento anual dirigido a futuras películas en fase de desarrollo y financiación. Actualmente, es el único evento de mercado en Brasil que recibe proyectos de toda América Latina y de la Península Ibérica y que reúne en su agenda diferentes talleres y encuentros internacionales.

BrLab presenta en su programa:

- **BrLab Features:** Taller tradicional de desarrollo de proyectos de largometrajes de ficción de América Latina y la Península Ibéricas.

La inscripción tiene un costo de 10 USD.

Escogimos estos laboratorios porque cuentan con elementos y profesionales que pueden ayudar a mejorar nuestro guion. Además, presentan excelentes testimonios de participantes pasados que nos dan la confianza para hacer posible la producción o venta del mismo. Por otra parte, se llevan a cabo en las fechas que destinamos para su realización, cumplimos con todos los requisitos que establecen y al manejarse virtualmente podremos asistir sin complicaciones.

Actividad 3: Traducción de guion

Este guion fue escrito aspirando a desarrollarlo con apoyo internacional, por tal motivo es pertinente la traducción del mismo para su participación y exhibición internacional. Esta etapa se realiza luego de la participación a laboratorios de guion, ya que se busca que este sea revisado por script doctors profesionales localizados en el extranjero.

Este proceso tomará alrededor de 1 mes y para su desarrollo se proponen las siguientes compañías:

- Global translators
- Tragora traducciones

Actividad 4: Script Doctor

Como se mencionó anteriormente, el guion se llevará ante un Script Doctor una vez este haya sido revisado en laboratorios de guion y traducido por expertos.

En esta etapa se busca que un profesional de la industria del guion cinematográfico realice un análisis detallado de guion y nos proporcione correcciones de diálogos, estructura, manejo del género, personajes y demás cualidades que se puedan perfeccionar.

Las opciones que consideramos para llevar a cabo este proceso se presentan a continuación. Cabe resaltar que consideramos como primera opción Script Reader Pro, ya que nos genera más confianza por la detallada explicación que brindan acerca de su oferta.

- Industrial Scripts
Costo: 250 USD
- Story Builders
Costo: 470 USD
- Script Reader Pro
Costo: 499 USD

15.2.3. Ruta de desarrollo Fase 2: Aplicación a festivales que estimulen el desarrollo

Luego del perfeccionamiento del guion, se procederá a participar en festivales que premien el desarrollo. Para ello, proponemos dos etapas en las que participaremos en diferentes convocatorias. La primera, donde se aplique a los festivales con tasas de inscripción más económicas, así podremos ver el potencial de nuestro guion reflejado en el desempeño que tenga en estos festivales y luego, en la segunda etapa, aplicaremos a fondos con tasas de inscripción más elevadas.

Actividad 1: Buscamos participar inicialmente en convocatorias de bajo o nulo costo de inscripción y aprovechar la mentoría para mejorar el guion y que esté más preparado para competencias más profesionales. También buscamos conocer el proceso de participación y pitching en competencias de guion, ya que es nuestra primera experiencia en este tipo de competencias.

Para esta primera etapa se proponen los siguientes festivales:

- **El Gatoverde producciones y another way film festival:** El concurso “Guiones por el cambio”, patrocinado por El Gatoverde Producciones, está creado para fomentar e impulsar el desarrollo de proyectos audiovisuales centrados en la búsqueda de soluciones hacia un mundo más sostenible.

La inscripción es gratis y los participantes podrán presentar hasta un máximo de dos guiones por persona, ya sean largometrajes de género documental o de ficción.

- **Austin Film Festival: Screenplay & Teleplay competition:** Es una competencia de guion abierta para todo el mundo. Los requisitos para aplicar son que el guion debe estar en inglés, debe ser un trabajo original y si es un guion coescrito el premio se dividirá en partes iguales.

Las inscripciones son entre marzo, abril y mayo, teniendo un costo de 45 USD, 60 USD O 70 USD según el mes de inscripción. Los premios se anuncian en el festival y consisten en premios en efectivo.

- **FilmarketHub Concurso de guion de largometraje:** Es un concurso internacional que está dirigido a largometrajes de ficción. Los premios en total suman 5.000 € que se reparten entre los ganadores, el primer lugar obtiene 2.000 €, selección para el Online Pitchbox, beca para el Taller Internacional de Guion del Bolivia Lab, feedback de productores, visibilidad en la plataforma, software Final Draft y una membresía en Sundance. Los finalistas por su parte obtienen 500 €, feedback, mención en el Online Pitch, visibilidad, recomendación a empresas, Final Draft y membresía Sundance.

La convocatoria es desde julio a septiembre y la inscripción tiene un costo de 39,99 € o 49,99 € según la fecha de inscripción. Es gratis para los suscriptores de la membresía Filmarket Hub - Full Access.

- **Page international contest screenwriting awards:** Cada año, los jueces de la industria leen y evalúan todas las presentaciones del concurso buscando los mejores guiones. Cada año se dan premios de oro, plata y bronce en cada una de las diez categorías de género, además de un premio de \$ 25.000.

Los escritores que residen en países distintos a los Estados Unidos pueden participar en el concurso; sin embargo, todos los guiones deben enviarse en inglés y las tarifas de inscripción deben pagarse en dólares estadounidenses.

Para participar en el concurso el precio de entrada es de 45 USD. Esta tarifa incluye la entrada en una categoría de género. Los escritores pueden ingresar el guion en cualquier categoría, si el guion encaja en más de un género, puede ingresarse en más de una categoría por \$15 adicionales cada uno.

- **Table Read My Screenplay:** Un festival donde el guion podrá ser leído en vivo durante el festival. El ganador obtendrá
 - Escaparate de guiones: lectura en vivo de su guion con un director profesional y actores en la conferencia de escritores en Austin.
 - Vuelo y alojamiento para asistir al Festival de Cine de Austin.
 - Insignia de productor la cual da acceso a proyecciones, paneles y otros eventos y fiestas del festival.
 - Un póster de diseño profesional.
 - Aceptación en la lista de desarrollo de la ISA, donde el equipo llevará al ganador junto al guion frente a los productores, agentes y gerentes de MGM, ICM, CAA, Paramount Players, Harpo Studios y más.
 - Premio en efectivo - \$ 500 USD

La inscripción va desde los 39 hasta los 69 USD según la fecha.

- **Festival Internacional de Cine de Gales. Convocatorias - Guion no producido:**

El proyecto ganador recibirá 2.000 € para el desarrollo de su guion, una mentoría especializada de cuatro a seis meses a cargo del guionista y director de cine Jaime Bartolomé, y una estrategia digital personalizada para conseguir una mayor visibilidad valorada en 1.000 € a cargo de RosssCamm.

Tiene una cuota de inscripción de 25 a 45 USD según la fecha.

- **The Script Lab:** competencia gratis de guiones para ayudar a abrir el descubrimiento de talentos a todos y cada uno, independientemente de su capacidad financiera. Este concurso está abierto a largometrajes, TV y guiones cortos. Los guiones deben estar en inglés y formateados con software de escritura de guiones estándar de la industria.

Los ganadores serán elegidos con base en criterios internos de excelente redacción que incluyen, entre otros, personajes, trama, originalidad y diálogo. Los ganadores y finalistas principales pueden ser contactados por representantes de la industria como gerentes, agentes o productores.

Actividad 2: Luego de prepararnos debidamente, participaremos en competencias más especializadas donde buscaremos premios más grandes y beneficios como sesiones de pitching, acceso a plataformas especializadas de guion, talleres y asesorías de expertos del mercado.

Para esta segunda etapa se proponen los siguientes festivales:

- **Much More than A Script:** La competencia se centra en los guiones independientes, es decir, los guiones que no están dirigidos a los principales mercados cinematográficos de Hollywood. Participan guiones en inglés, francés, español, alemán e italiano antes de hacer una selección oficial de los mejores.

Los dos ganadores generales recibirán un premio adicional y el codiciado título de Mejor guion de largometraje / Mejor guion corto.

La inscripción tiene un costo de 60 a 70 € según la fecha en que se haga.

- **New York Metropolitan Screenwriting competition:** Cuenta con varios premios que incluyen paquetes de consulta proporcionados por Roadmap Writers con gerentes de talento y ejecutivos de desarrollo en Nueva York y Los Ángeles. El ganador del gran premio recibe tres sesiones, incluida una consulta de una hora con notas de guion de un gerente de alto nivel o ejecutivo de producción. Los otros finalistas reciben al menos una consulta cada uno con un gerente de talento o ejecutivo de producción establecido.

Solo el ganador del gran premio y los dos finalistas principales recibirán premios y distribución de la industria. Los semifinalistas solo serán recompensados con un reconocimiento como se hace con la mayoría de los concursos de escritura de guiones.

Para la inscripción se aceptan mediante envío electrónico solo a través de los sitios web de los diferentes socios y los proyectos pueden ser en forma de guion o tratamiento. Los guiones deben estar escritos en inglés, de cualquier género cinematográfico o televisivo.

Las tarifas de inscripción varían entre 50-70 USD.

- **Slamdance Screenplay Competition:** Este concurso se dedica a descubrir y nutrir a guionistas emergentes. Presentan el nuevo premio Slamdance Screenplay Mentorship donde se nominarán guiones únicos con potencial de desarrollo para mejorarlos con una mentoría de exalumnos de Slamdance. De estas nominaciones, seleccionan al ganador quien recibirá tutoría personalizada a través de la red de exalumnos de Slamdance y de consultores de escritura de guiones. Los premios son:
 - Un total de \$ 16,000 en premios en efectivo a los ganadores.
 - El ganador del Gran Premio recibirá \$ 8,000 en efectivo.
 - Los tres mejores guionistas de cada categoría recibirán paquetes de premios que incluyen pases para festivales válidos para todas las proyecciones y fiestas en el próximo Slamdance Film Festival en Park City, Utah y más premios.
 - El premio Slamdance Screenplay Mentorship.
 - Exhibición a empresas de producción, estudios, las principales agencias y gerentes.

El valor de inscripción para guiones entre 41 y 110 páginas será de 57, 67 o 82 USD dependiendo la fecha. Mientras que para guiones entre 111 a 141 páginas será de 72, 82 y 97 USD según la fecha de inscripción.

- **Concurso Anual de Escritura de Guiones de Script Pipeline:** Conecta a escritores talentosos con compañías de producción, agencias y gerentes. Script Pipeline selecciona a 10 finalistas, con un ganador y un finalista, que reciben lo siguiente:
 - \$ 25,000 para el ganador, \$ 2,500 para el subcampeón
 - Presentaciones a gerentes, productores, agentes, directores y otras personas que buscan guiones.
 - Circulación de guiones a largo plazo en la industria y orientación continua que se conecta con las empresas.
 - Asistencia para el desarrollo de los ejecutivos senior de Script Pipeline
 - Revisiones de guiones adicionales y consideración de otro material para la exposición de la industria.
 - Invitaciones a eventos privados de Pipeline Media Group

El valor de la inscripción estándar es de 70 USD, de 185 USD para la inscripción con feedback y 50 USD para estudiantes.

- **Screencraft:** Abren diferentes convocatorias dependiendo del género, actualmente tienen abierta una de ciencia ficción y fantasía en la cual nos guiamos teniendo en cuenta que abren convocatorias cada año. Se puede inscribir con o sin feedback a lo que cambia el precio. Los finalistas ganan 500 USD en efectivo, son aceptados en el programa de desarrollo de guiones de Screencraft, tiene 50% de descuento en la inscripción del próximo festival y una suscripción de por vida a Arc Studio pro. Los ganadores también son bienvenidos en el programa de desarrollo de guiones de Screencraft y son introducidos a los mejores managers literarios, su información y logline circulará por su red de contactos como Hollywood managers y agentes. También ganan 1.000 USD en efectivo y una insignia para su próxima inscripción de guion. Los anteriores ganadores han logrado contactar con famosas productoras por lo que muestra su gran potencial para crecer en la industria.

La cuota de inscripción es de 79,50 sin feedback y 149 USD con feedback.

- **Save The Cat:** En este concurso, todos los participantes reciben retroalimentación. Se seleccionarán 5 finalistas que tienen la oportunidad de encontrarse con los jurados y son premiados con acceso al software de la organización y a una revista por 12 meses. El ganador obtiene la oportunidad de viajar a LA y presentar su proyecto a una productora.

Según la fecha de inscripción el valor de inscripción puede variar siendo 129 USD el valor mínimo y 149 el máximo.

15.2.4. Cronograma Fases 1 y 2

A continuación se presenta el cronograma para la fase 1 y 2, el cual contiene las actividades anteriormente explicadas y para así continuar finalmente con la explicación de la fase 3 según cada modelo de negocio, (estos modelos cuentan con su cronograma específico).

Actividad 1: Pitch y Festivales

- **Coverfly LET'S MAKE IT! Screenwriting Contest:** Es un concurso donde el guion ganador será convertido en película por la productora mc² además de recibir un análisis de 3 o 4 lectores. Si la inscripción es realizada en medio de determinadas fechas, por un precio de 80 USD los concursantes recibirán 2 cartas de feedback de 2 diferentes especialistas en guion. Tiene un costo de desde 18 hasta 80 dólares según la fecha de inscripción.
- **IPI Pitch:** Encuentro organizado por IberSeries Platino en el que se realizan sesiones de pitch de proyectos seriados o cinematográficos cuyo objetivo es acercar proyectos audiovisuales en desarrollo o terminados a productoras, compradores, vendedores internacionales y plataformas de contenido.
- **Sitges online pitchbox:** Por séptimo año consecutivo, la plataforma Filmmarket Hub y el Festival de Sitges se unen para organizar Sitges Pitchbox, su evento internacional de pitching enfocado a largometrajes y series en desarrollo de terror, ciencia ficción o fantástico. Una iniciativa que tiene como objetivo descubrir los mejores proyectos de género y conectarlos con empresas líderes en la industria.

El evento tendrá lugar de forma virtual los días 8 y 15 de octubre en el marco del Festival de Sitges. En total se seleccionarán cinco series europeas y cinco largometrajes de todo el mundo. Los responsables de los proyectos seleccionados tendrán la oportunidad de hacer un pitch de venta y reunirse con cada una de las empresas participantes. Esta convocatoria se abrirá el 15 de octubre.

Podrán participar Productores de todo el mundo que busquen coproductores, financiación y/o distribución para sus proyectos en desarrollo y Guionistas de todo el mundo que busquen presentar sus guiones a productores y ejecutivos de la industria.

La inscripción tiene un costo por proyecto de 39,99€ hasta el primer cierre de la convocatoria.

- **VLC Pitch Forum:** Se realiza durante 2 semanas, una dedicada a los eventos formativos y de preparación al pitch y otra de trabajo online con productores.

Los proyectos participantes tendrán 12 meses de inscripción gratuita al mercado online de la plataforma Filmmarket Hub que se hará efectiva una vez finalizado el evento.

Para la mecánica se debe adjuntar un videopitch de no más de 6 minutos, el cual puede ir acompañado de un teaser, y una ficha técnica. Estos

documentos se enviarán a los productores afiliados que la organización decida. Igualmente se enviarán los perfiles de estos productores a los participantes quienes podrán elegir con quienes reunirse (mínimo 5 y máximo 7). Tiene un costo de 250 euros por proyecto que incluye 2 personas y 50 euros por persona extra.

Actividad 2: Distribución en plataformas

- **Filmmarket Hub:** Es una plataforma paga la cual ofrece los siguientes servicios según el monto que se costee.
 - Portfolio online: donde los usuarios pueden tanto colgar sus guiones, como conectar con una red de profesionales que les pueden resultar de interés. (Costo 49.99 €)
 - Filmbox: un mercado online de guiones, en el que se pueden conectar guiones y proyectos en desarrollo con productores o coproductores. Dentro de este apartado, se pueden presentar largometrajes de ficción, documentales o series de televisión. (Costo 49.99 €)
 - Análisis de guion: Para tener el punto de vista de un analista profesional oriente o guíe a la hora de mejorar un guion a una productora. Al tener un buen feedback, hay más posibilidades de ser elegido entre los demás guiones subidos a la plataforma. (Costo 199.99 €)
- **IMDbPro:** Es una plataforma que permite encontrar la información de contacto de diferentes agentes y acceder a contenido exclusivo. Tiene un costo de 19.99 usd.
- **Stage 32:** Es una plataforma que ofrece unirse a una comunidad de personas que trabajan en cine, televisión y teatro. El registro es gratis y cuenta con una sección de servicios de guion donde se pueden pactar sesiones de pitch que tienen un valor determinado por el productor que lo ofrece.
- **The Black List:** Ofrece dos tipos de membresía para los guionistas: para los que pertenecen al gremio y los que no. Además tiene un costo de 30 USD por guion y 100 USD por feedback del guion, el cual será hecho por los pertenecientes a una suscripción aparte que pertenece a profesionales de la industria que están en busca de proyectos.
- **INCOPRODUCTION:** Esta plataforma funciona como un catálogo de proyectos que buscan financiación y distribución. La plataforma ofrece una visibilidad de 280 días, no retiene algún derecho sobre el proyecto y el único pago es el servicio de Matchmaking.

15.2.5.2. Modelo de negocio 2

Para llevar a cabo este modelo se ha creado un plan de desarrollo con varios hitos, cada uno de estos hitos representan los objetivos de conseguir co-productores mayoritarios que financien la película y entren en proceso de producción.

En este modelo el mayor porcentaje de explotación del producto audiovisual será de los socios mayoritarios y nosotras pasaremos a participar como socias minoritarias con entre 2% y 3% de las ganancias.

En este caso tendríamos el papel de productoras creativas dando asesoría en el diseño de producción y aportando con la reestructuración del guion, la idea, el mundo y los personajes.

Para el desarrollo de este modelo, se plantean 2 actividades las cuales se explican a continuación junto con el cronograma propuesto para este modelo.

Tabla 5

Cronograma de desarrollo Fase 3: Modelo 2

CRONOGRAMA DE DESARROLLO: MODELO 2																			
FASE	ACTIVIDAD	DETALLES	FECHA INICIO	FECHA FIN	Año 3			Año 4											
					Oct	Nov	Dic	Ene	Feb	Mar	Abr	May	Jun	Jul	Ago	Sep	Oct	Nov	Dic
3	Constitución empresa	- Formulario de registro - Inscripción de libros - Derecho de inscripción de cada libro	1/10/2024	1/12/2024	■	■	■												
	Búsqueda coproductores e inversionistas	Co-productores extranjeros	1/1/2025	Indefinido				■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■	■
		Canary Island International Film Market	1/2/2025	30/4/2025				■	■	■									
		FICG Encuentro de coproducción	1/3/2025	9/10/2025						■	■								■
		Co-production EventMaF	1/2/2025	27/3/2025				■	■										

Actividad 1: Constitución de Empresa

Para la búsqueda de coproductores vemos necesaria la creación de una empresa bajo la cual manejaremos las negociaciones y finanzas. Además, para la coproducción del largometraje, es necesario presentarnos como una empresa, para ello proponemos la inscripción de la empresa como S.A.S. a nombre de una de las integrantes del equipo como persona natural. Para ello debe inscribirse ante la cámara de comercio, registrarse ante la DIAN (no tiene costo) para recibir el nit de la empresa y realizar la inscripción de los libros contables. Los costos de dichos documentos son:

- Formulario de registro: Aproximadamente COP \$3.600.
- Inscripción de libros: COP \$ 27.000

- Derecho de inscripción de cada libro: COP \$ 27.000

Esto con el fin de tener una representación legal y contable ante los posibles inversionistas.

Actividad 2: Búsqueda coproductores e inversionistas

Para el éxito del modelo 2, se hará una búsqueda de productoras que puedan coproducir nuestro guion, siendo estas los socios mayoritarios. Son ideales los encuentros con coproductores extranjeros sabiendo que el mercado para producciones como la que proponemos es escaso y con poco presupuesto.

Teniendo esto en cuenta participaremos en encuentros de coproducción internacionales, en donde nos podamos reunir con diferentes partidarios para coproducir nuestro guion estableciendo los parámetros que proponemos como los porcentajes y la participación de nuestro equipo como productoras creativas.

Con la elección de coproductor se dará fin al modelo de negocio 2 y nuestro trabajo continuará según como se decida con el coproductor.

- **Co-productores extranjeros:** Con el apoyo de un coproductor extranjero podremos buscar apoyo de fondos privados y fuentes de financiación tanto en Colombia como en otro país. Además, habrá posibilidad de producir la película en un lugar que se pueda adaptar mejor a nuestras necesidades. En el link se presenta una lista con productoras francesas especializadas en tratar con proyectos extranjeros como ejemplo de las posibilidades abiertas en el mercado.
- **Canary Island International Film Market:** Mercado de cine internacional en el cual se reúnen productoras y demás agentes de la industria para la búsqueda de coproductores que puedan financiar los proyectos seleccionados. Es una oportunidad para dar a conocer nuestro producto a un mercado internacional y encontrar posibles inversionistas.
- **FICG Encuentro de coproducción:** Con este encuentro tendremos la posibilidad de presentarnos ante productores, representantes de fondos de financiamiento, agentes de ventas nacionales e internacionales. Acreditación de Industria gratuita. El Festival Internacional de Cine en Guadalajara en su edición 36, convoca a participar en el Encuentro de Coproducción.
- **Co-production EventMaF 2021 (convocatoria recepción de propuestas):** MAFF tendrá lugar los días 9, 10 y 11 de junio de 2021 en formato online en el marco del 24 Festival de Málaga y los proyectos seleccionados en esta convocatoria por un comité de expertos participarán en él. La inscripción de proyectos ha de realizarse online. Es un escenario que propicia el crecimiento artístico de los proyectos, la coproducción

internacional, la red de contactos y aumenta sus posibilidades de financiación.

Para la búsqueda de coproductores extranjeros, recurrimos a una plataforma que ofrece una base de datos sobre productoras por lo cual no tiene costo, asimismo la inscripción a las convocatorias de Ibermedia, FICG y MAFF son gratuitas. Aunque, la convocatoria Canary Island tiene un costo de 100 euros.

15.2.6. Financiación etapa de desarrollo

Para lograr la financiación de las diferentes etapas de la ruta de desarrollo, buscamos obtener estímulos automáticos por medio de fondos públicos y privados que apoyen proyectos del sector audiovisual.

A continuación se presenta una tabla donde se exponen las fuentes de financiación en contraste con el total estimado del desarrollo del proyecto según el modelo a elegir, junto con la explicación de los fondos y el presupuesto de desarrollo detallado.

Tabla 6

Plan de financiación para el modelo 1

Fuente de financiación	Valor USD	Porcentaje para el modelo 1
IBF Classic – Desarrollo de proyectos	\$5,901.55	24,73%
Estímulos Automáticos FDC	\$51,909.98	217,55%
Fondo de Ayuda Para el Desarrollo de Guiones del Festival de Cine de Amiens	\$55,474.57	232,49%

Tabla 7

Plan de financiación para el modelo 2

Fuente de financiación	Valor USD	Porcentaje para el modelo 2
IBF Classic – Desarrollo de proyectos	\$5,901.55	29,13%
Estímulos Automáticos FDC	\$51,909.98	256,22%
Fondo de Ayuda Para el Desarrollo de Guiones del Festival de Cine de Amiens	\$55,474.57	273,82%

Fondos:

- **IBF Classic – Desarrollo de proyectos:** Es una de las categorías del Fondo Bertha (IDFA) el cual ofrece financiación para producciones en fase de desarrollo de un total de 5.000 €.
- **Estímulos Automáticos FDC:** Es el fondo para el desarrollo cinematográfico en Colombia el cual es un fondo de dinero recaudado de las cuotas parafiscales de los exhibidores, distribuidores y productores del país. El fondo ofrece la categoría de largometraje de ficción donde buscamos participar el fondo dirigido a proyectos en etapa de escritura de guion el cual ofrece un apoyo de \$200.000.000.
- **Fondo de Ayuda Para el Desarrollo de Guiones del Festival de Cine de Amiens:** Es un fondo que apoya a proyectos en desarrollo de países del sur. Ofrece cinco premios, cuatro de 47.000 euros y uno de 7000 para un proyecto francés.

Presupuesto de desarrollo:

A continuación se presenta el presupuesto que recoge las tres etapas planteadas para la ruta de desarrollo, teniendo en cuenta los gastos de viáticos en caso de convocatorias presenciales en el extranjero además de gastos extra como feedback adicional y demás beneficios.

Por otra parte, se presentan los gastos en dólares y pesos Colombianos, ya que al ser un proyecto pensado en su producción y participación en convocatorias y festivales internacionales se vio necesario el uso de las dos monedas. Cabe resaltar que este presupuesto se realiza con el objetivo de mostrarlo a futuros compradores o coproductores y en el proceso se adaptara según el modelo que se decida desarrollar.

Tabla 8
Presupuesto de desarrollo

PRESUPUESTO: ETAPA DE DESARROLLO								USD a 4/08/2021		
								1 USD a COP:	3,919.50	
								1 COP A USD:	0.00026	
								1 EURO a USD	1.18	
1 FASE 1: FORTALECIMIENTO DEL GUIÓN										
1.1	LABORATORIOS DE GUIÓN	Precio inscripción USD	Presencial/online	Viáticos en USD			Pagos extra		TOTAL USD	TOTAL COP
				Vuelos	Transporte y alimentación	Hospedaje	Valor USD	Descripción		
1.1.1	FantasoLab	\$520.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$520.00	\$2,038,140
1.1.2	Diverse Voices	\$50.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$14.00	Guion con más de 120 págs debe pagar 1 USD por página	\$64.00	\$250,848
1.1.4	Torino Film Lab - ScriptLab (Finlandia e Italia)	\$2,950.00	3 módulos online y 2 presenciales cada uno de una semana	\$4,733.10	\$1,500.00	\$0.00	\$0.00	Hospedaje incluido en el pago de inscripción	\$9,183.10	\$35,993,160
1.1.5	PLOT Professional Script Lab	\$17.70	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$295.00	Por cuota de participación	\$312.70	\$1,225,628
1.1.6	Bolivia Lab	\$8.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$150.00	Matrícula	\$158.00	\$619,281
1.1.8	Screenwriting Lab (Los Angeles)	\$65.00	Presencial (Dos semanas)	\$1,290.34	\$1,230.00	\$450.00	\$0.00	-	\$3,035.34	\$11,897,009
1.1.9	Encuentros BioBioCine (gratis)	\$0.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$0.00	\$0
1.1.10	Taller de Revisión de guion Cine Qua Non Lab	\$25.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$1,500.00	Por cuota de participación	\$1,525.00	\$5,977,238
1.1.11	BrLab	\$10.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$10.00	\$39,195
SUBTOTAL LABORATORIOS DE GUIÓN									\$14,808.14	\$58,040,498
1.2	TRADUCCIÓN DEL GUIÓN	Precio traducción USD	Presencial/online	Viáticos en USD			Pagos extra		TOTAL USD	TOTAL COP
				Vuelos	Transporte y alimentación	Hospedaje	Valor USD	Descripción		
1.2.1	Final	\$365.61	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	Por Hoja de guion	\$365.61	\$1,433,016
SUBTOTAL TRADUCCIÓN DEL GUIÓN									\$365.61	\$1,433,016
1.3	SCRIPT DOCTOR	Precio por guion USD	Presencial/online	Viáticos en USD			Pagos extra		TOTAL USD	TOTAL COP
				Vuelos	Transporte y alimentación	Hospedaje	Valor USD	Descripción		
1.3.1	Valor aproximado	\$499.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$499.00	\$1,955,831
SUBTOTAL SCRIPT DOCTOR									\$499.00	\$1,955,831
TOTAL FASE 1: FORTALECIMIENTO DEL GUIÓN									\$15,672.75	\$61,429,345

FASE 2: APLICACIÓN A FESTIVALES QUE 2 PREMIEN EL DESARROLLO										
2.1	ETAPA 1	Precio inscripción USD	Presencial/o nline	Viáticos en USD			Pagos extra		TOTAL USD	TOTAL COP
				Vuelos	Transporte y alimentación	Hospedaje	Valor USD	Descripción		
2.1.1	El Gatoverde producciones y another way film festival (gratis)	\$0.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$0.00	\$0
2.1.2	Austin Film Festival: Screenplay & Teleplay competition	\$45.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$45.00	\$176,378
2.1.3	FilmmarketHub Concurso de guion de largometraje:	\$47.19	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$47.19	\$184,954
2.1.4	Page international contest screenwriting awards	\$45.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$15.00	Por participar en más de una categoría	\$60.00	\$235,170
2.1.5	Table Read My Screenplay	\$39.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$39.00	\$152,861
2.1.6	Festival Internacional de Cine de Gales. Convocatorias - Guion no producido	\$25.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$25.00	\$97,988
2.1.7	The Script Lab (Gratis)	\$0.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$0.00	\$0
SUBTOTAL ETAPA 1									\$216.19	\$847,350
2.2	ETAPA 2	Precio inscripción USD	Presencial/o nline	Viáticos en USD			Pagos extra		TOTAL USD	TOTAL COP
				Vuelos	Transporte y alimentación	Hospedaje	Valor USD	Descripción		
2.2.1	Much More than A Script	\$70.80	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$70.80	\$277,501
2.2.2	New York Metropolitan Screenwriting competition	\$50.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$50.00	\$195,975
2.2.3	Slamdance Screenplay Competition	\$72.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$72.00	\$282,204
2.2.4	Concurso Anual de Escritura de Guiones de Script Pipeline	\$70.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$115.00	Inscripción con Feedback	\$185.00	\$725,108
2.2.5	Screencraft	\$79.50	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$69.50	Inscripción con Feedback	\$149.00	\$584,006
2.2.6	Save The Cat	\$129.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$129.00	\$505,616
SUBTOTAL ETAPA 2									\$655.80	\$2,570,408
TOTAL FASE 2: APLICACIÓN A FESTIVALES QUE PREMIEN EL DESARROLLO									\$871.99	\$3,417,758

3 FASE 3: MODELO DE NEGOCIO 1										
3.1	ACTIVIDAD 1: Pitch y Festivales	Precio inscripción USD	Presencial/online	Viáticos en USD			Pagos extra		TOTAL USD	TOTAL COP
				Vuelos	Transporte y alimentación	Hospedaje	Valor USD	Descripción		
3.1.1	Coverfly LET'S MAKE IT! Screenwriting Contest	\$18.00	online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$62.00	2 cartas de feedback	\$80.00	\$313,560
3.1.2	IPI Pitch (Madrid - España)	\$71.19	Presencial (4 días)	\$1,716.00	\$415.36	\$300.00	\$0.00	-	\$2,502.55	\$9,808,745
3.1.3	Sitges online pitchbox	\$47.19	online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$47.19	\$184,954
3.1.4	VCL Pitch Forum (Valencia - España)	\$295.00	Presencial (2 semanas)	\$1,716.00	\$1,416.00	\$320.00	\$59.00	por persona extra.	\$3,806.00	\$14,917,617
SUBTOTAL ACTIVIDAD 1: Pitch y Festivales									\$6,435.74	\$25,224,876
3.2	ACTIVIDAD 2: Distribución en plataformas	Precio inscripción USD	Presencial/online	Viáticos en USD			Pagos extra		TOTAL USD	TOTAL COP
				Vuelos	Transporte y alimentación	Hospedaje	Valor USD	Descripción		
3.2.1	Filmarket Hub - Portafolio online y filmbox	\$117.98	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$117.98	\$462,408
3.2.1	Filmarket Hub - análisis de guión	\$235.99	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$235.99	\$924,956
3.2.2	IMDbPro	\$19.99	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$19.99	\$78,351
3.2.3	Stage 32	\$0.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$200.00	presupuesto para aplicar a sesiones de pitch que tienen un valor determinado por el productor que lo ofrece.	\$200.00	\$783,900
3.2.4	The Black List	\$30.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$70.00	feedback	\$100.00	\$391,950
3.2.5	INCOPRODUCTION (gratis)	\$0.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$206.50	Servicio de Matchmaking	\$206.50	\$809,377
SUBTOTAL ACTIVIDAD 1: Pitch y Festivales									\$880.45	\$3,450,942
TOTAL FASE 3: MODELO DE NEGOCIO 1									7,316.19	\$28,675,818

4 FASE 3: MODELO DE NEGOCIO 2										
4.1	ACTIVIDAD 1: Constitución de Empresa	Precio tramite USD	Presencial/o nline	Viáticos en USD			Pagos extra		TOTAL USD	TOTAL COP
				Vuelos	Transporte y alimentación	Hospedaje	Valor USD	Descripción		
4.1.1	Formulario de registro	\$0.94	Presencial	\$0.00	\$2.00	\$0.00	\$0.00	-	\$2.94	\$11,508
4.1.2	Inscripciones libros contables	\$7.02	Presencial	\$0.00	\$2.00	\$0.00	\$0.00	-	\$9.02	\$35,354
4.1.3	Derecho de inscripción de libros	\$7.02	Presencial	\$0.00	\$2.00	\$0.00	\$0.00	-	\$9.02	\$35,354
SUBTOTAL ACTIVIDAD 1: Pitch y Festivales									\$20.98	\$82,215
4.2	ACTIVIDAD 2: Búsqueda coproductores, donantes e inversionistas	Precio inscripción USD	Presencial/o nline	Viáticos			Pagos extra		TOTAL USD	TOTAL COP
				Vuelos	Transporte y alimentación	Hospedaje	Valor USD	Descripción		
4.2.1	Co-productores extranjeros:	\$0.00	Ambos	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$0.00	\$0
4.2.2	Canary Island International Film Market (Santa Cruz de Tenerife)	\$0.00	Presencial	\$1,913.88	\$500.00	\$0.00	\$0.00	-	\$2,413.88	\$9,461,203
4.2.3	FICG Encuentro de coproducción (Guadalajara, Jalisco; México)	\$0.00	Presencial (Una semana)	\$780.00	\$350.00	\$150.00	\$0.00	-	\$1,280.00	\$5,016,960
4.2.5	Co-production EventMaF 2021	\$0.00	Online	\$0.00	\$0.00	\$0.00	\$0.00	-	\$0.00	\$0
SUBTOTAL ACTIVIDAD 1: Pitch y Festivales									\$3,693.88	\$14,478,163
TOTAL FASE 3: MODELO DE NEGOCIO 2									\$3,714.86	\$14,560,378

RESUMEN DEL PRESUPUESTO PARA EL MODELO 1	USD	COP
1. TOTAL FASE 1: FORTALECIMIENTO DEL GUIÓN	\$15,672.75	\$61,429,345
2. TOTAL FASE 2: APLICACIÓN A FESTIVALES QUE PREMIEN EL DESARROLLO	\$871.99	\$3,417,758
3. TOTAL FASE 3: MODELO DE NEGOCIO 1	\$7,316.19	\$28,675,818
SUBTOTAL	\$23,860.93	\$93,522,921
SUBTOTAL PARA GESTIÓN DE PRODUCCIÓN	\$23,860.93	\$93,522,921
GRAN TOTAL	\$23,860.93	\$93,522,921

RESUMEN DEL PRESUPUESTO PARA EL MODELO 2	USD	COP
1. TOTAL FASE 1: FORTALECIMIENTO DEL GUIÓN	\$15,672.75	\$61,429,345
2. TOTAL FASE 2: APLICACIÓN A FESTIVALES QUE PREMIEN EL DESARROLLO	\$871.99	\$3,417,758
4. TOTAL FASE 3: MODELO DE NEGOCIO 2	\$3,714.86	\$14,560,378
SUBTOTAL	\$20,259.59	\$79,407,481
SUBTOTAL PARA GESTIÓN DE PRODUCCIÓN	\$20,259.59	\$79,407,481
GRAN TOTAL	\$20,259.59	\$79,407,481

15.2.7. Referentes de presupuesto de películas de fantasía

Las películas que vamos a mencionar a continuación son largometrajes del género fantástico, que nos funcionan como referencias para el costo estimado y la recaudación que puede tener la producción de nuestra película.

Blancanieves y el cazador (2012): tuvo un presupuesto de 170 millones de dólares con una recaudación de 396,6 millones de dólares, fue ganadora del Concurso Anual de Escritura de Guiones de Script Pipeline y producida por Universal Pictures.

El laberinto del fauno (2006): Contó con un presupuesto de 14 millones de euros, aproximadamente 17,8 millones de dólares con una recaudación de 83 millones de euros, aproximadamente 105,4 millones de dólares. Fue filmada en España.

En el bosque (2014): Película del género musical con un presupuesto de 50 millones de dólares y una recaudación de 213,1 millones de dólares.

Las crónicas de Spiderwick (2008) Con un presupuesto de 90 millones de dólares y una recaudación de 163 millones de dólares.

Willow (1988): Con un presupuesto de 35 millones de dólares y una recaudación de 137,6 millones de dólares.

15.3. Estrategia de distribución

15.3.1. Introducción

Esta estrategia se propone para su muestra a posibles coproductores o compradores interesados en el proyecto. Para esto planteamos el plan de distribución definiendo nuestro público objetivo, haciendo un estudio de este y planteando estrategias para llegar a él. Queremos lograr que nuestro guion después de ser producido logre tener un alto alcance para recuperar los gastos invertidos y también obtener ganancias.

Hacemos esta estrategia con base en las adaptaciones y cambios que ha tenido el mercado audiovisual a causa de la pandemia ocasionada por el COVID-19, las cuales han generado una nueva normalidad en el modo de distribución de contenido audiovisual. Estos cambios han llevado a la distribución en simultáneo y a una mayor promoción a través de las redes sociales.

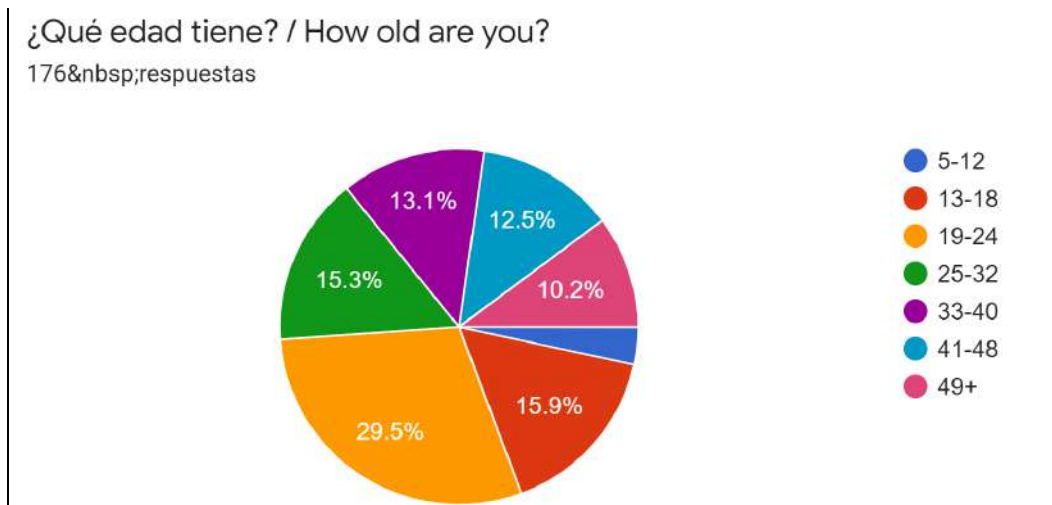
15.3.2. Audiencia

Nuestro guion se dirige tanto a la audiencia nacional como internacional, es decir, no se enfoca en una nacionalidad como tal, ya que cuenta con un mundo creado el cual se puede entender desde diferentes culturas y cada quien puede interpretarlo como desee. A pesar de eso, consideramos plantear una audiencia objetiva, basándonos principalmente en el interés hacia el cine de ficción y los hábitos de consumo de este.

Para conocer la audiencia ideal para nuestro guion decidimos realizar una encuesta para conocer mejor los gustos de nuestro posible espectador. En este estudio participaron 176 personas de 20 países con diferentes rangos de edad que se ilustran en el siguiente gráfico.

Figura 285

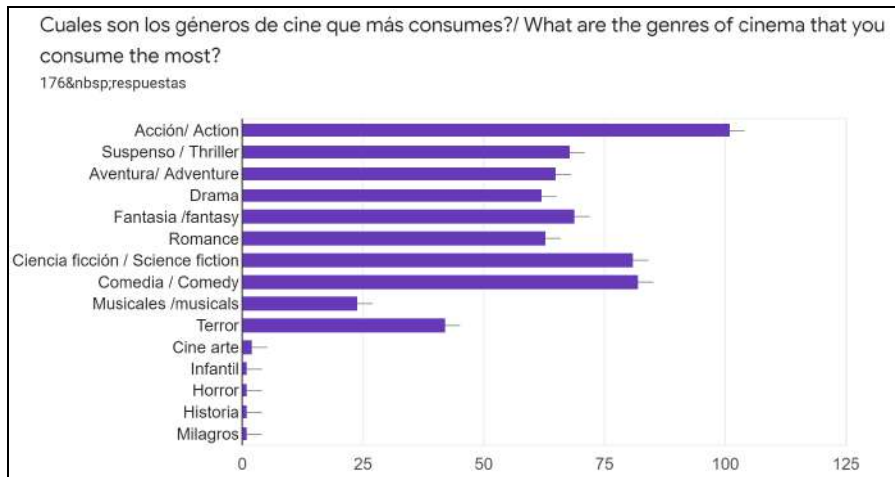
Gráfico de edad.



De las personas encuestadas 69 muestran gusto por la fantasía. En el siguiente gráfico se evidencia la cantidad de personas que eligieron fantasía entre los géneros de cine que más consumen.

Figura 286

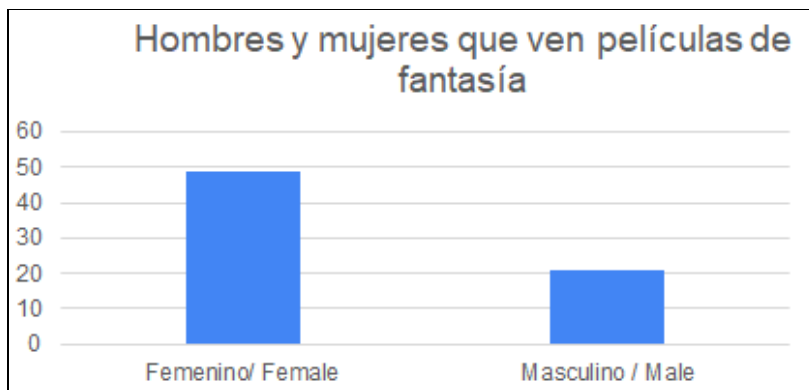
Gráfico de géneros.



De las 69 personas que marcaron fantasía como uno de los géneros que frecuentan, identificamos que 49 de ellos son mujeres, mientras que los hombres solo son 21, sin embargo, como fueron más mujeres las que respondieron a esta encuesta, decidimos hacer una comparación porcentual donde del 100 % de las mujeres al 41,5% les gusta la fantasía y del 100% de los hombres solo el 36,2% muestran interés por este género.

Figura 287

Gráfico de hombres y mujeres que ven películas de fantasía.

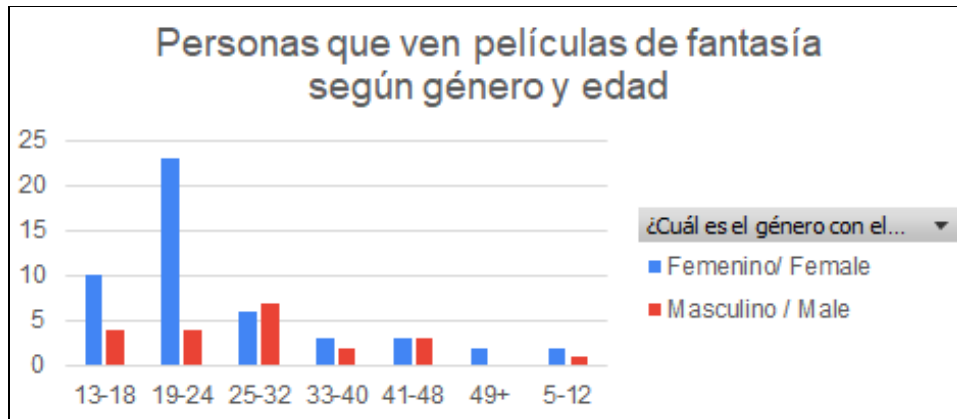


Ahora, respecto al rango de edad, identificamos que en las mujeres, el rango de edad a quienes más les llama la atención el género es de 19 a 24 años, no obstante, se debe tener en cuenta que la mayoría de los encuestados pertenecían a este rango de edad, por eso decidimos tomar en cuenta el segundo rango con más interés en el género que va desde los 13 a los 18 años. Respecto a los

hombres el rango de edad que más se inclina por la fantasía está entre los 25 a 32.

Figura 288

Gráfico de personas que ven películas de fantasía según género y edad.



Teniendo en cuenta los datos anteriores, decidimos encaminar nuestro análisis y crear un segmento de mujeres entre los 13 y 24 años realizando un filtro que nos dio un total de 33 mujeres. Notamos que en su mayoría son estudiantes y no se encuentran en una relación. Analizando sus gustos y hábitos de consumo notamos que en su tiempo libre a la mayoría le gusta ver series, anime y películas, leer, bailar, dibujar y salir con amigos y familia. Analizamos sus intereses con el siguiente gráfico:

Figura 289

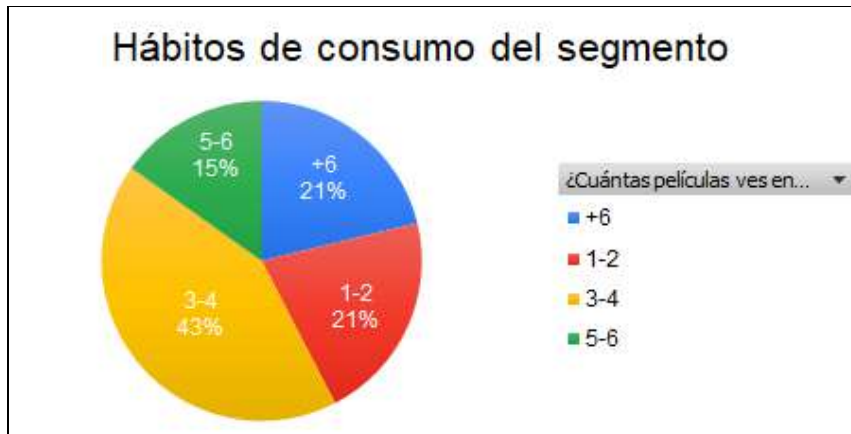
Gráfico de Intereses del segmento.



En este, encontramos que nuestro público está principalmente interesado en la música, los viajes y los libros. En cuanto a sus hábitos de consumo obtuvimos los siguientes resultados:

Figura 290

Gráfico de hábitos de consumo.



Obtuvimos estos datos, al preguntarle a los encuestados sobre el número de películas que ven en un mes. Como podemos observar, un 43% del segmento ve alrededor de 3 a 4 películas en un mes. Cabe resaltar que todo el público ve al menos una película.

Respecto a los géneros cinematográficos que les interesan, analizamos las respuestas a la pregunta ¿cuál es su película favorita?, y notamos que los géneros más populares entre el segmento son: las películas de animación, comedia, drama y romance. Muchas de estas películas contienen elementos de fantasía. Algunas de las películas que nombraron fueron:

- Charlie y la fábrica de chocolates.
- La Sirenita.
- Aladdín.
- Enredados.
- Up.
- Shrek.

En conclusión, tomando en cuenta el análisis de la encuesta realizada, determinado que nuestro público objetivo se compone de mujeres estudiantes de entre 13 y 24 años, solteras, que consumen bastante contenido audiovisual, principalmente en plataformas OTT y que están principalmente interesados en la música, la lectura y la travesía; y que en su tiempo libre les gusta pasar tiempo en familia y amigo, practicar actividades artísticas y consumir contenido

principalmente de comedia, drama y romance en filmes animados de fantasía. Estos intereses señalan que son creativos, pacientes, soñadores y asertivos.

15.3.3. Plan de distribución

15.3.3.1. Festivales

Luego de producir el largometraje, iniciaremos su exhibición en festivales durante un periodo de 1 año con el objetivo de obtener mayor reconocimiento en la industria. Algunos de los festivales en los que consideramos participar son:

- **The Nottingham International Film Festival** :es un festival que da la bienvenida a cineastas de todo el mundo para mostrar su trabajo a los fanáticos del cine en Nottingham con eventos de networking, afterparties y preguntas y respuestas posteriores a la proyección. El festival premia con los trofeos Robin Hood a las películas ganadoras, que serán elegidas por una mezcla de antiguos alumnos del festival, profesionales de la industria y el equipo de programación del festival.
- **FrightFest**: Es un reconocido festival del Reino Unido que se enfoca en películas de horror y fantasía. Los formatos que participan en este festival son: cortometrajes, series de televisión, y largometrajes. La inscripción es por medio de la plataforma FilmFreeway y los filmes seleccionados tienen la oportunidad de ser exhibidos en el festival.
- **Nashville film festival**: Este festival se compromete a incluir proyecciones en persona en una variedad de lugares alrededor de Nashville, además de ofrecer la mayoría de las películas, paneles y preguntas y respuestas del Festival en línea de forma segura a través de nuestro socio Eventive. El Festival de Cine de Nashville ofrece \$100,000 en efectivo y premios de patrocinadores en especie a cineastas con ganadores seleccionados por actores poderosos de la industria, incluidos representantes de estudios, productores y compañeros cineastas.
- **FIC Chihuahua** : El FIC Chihuahua tiene como objetivo promover e impulsar el talento cinematográfico del norte del país dando voz a artistas locales, nacionales e internacionales. Este Festival celebra la creatividad, el esfuerzo, el trabajo y el valor del cine en el Norte del País. Desempeña un papel vital en la promoción de nuevos talentos nacionales e internacionales.
- **Festival Internacional de Cine de Guanajuato**: Es un festival de cine de México el cual se divide en dos categorías: largometrajes y cortometrajes. Los filmes seleccionados no solo serán exhibidos en el festival sino también en otros eventos. Los premios son variados, incluyendo dinero, medallas, servicios y equipos audiovisuales.

- **Bucheon International Fantastic Film Festival:** Este festival tiene como objetivo consolidar su identidad como un "Festival de Cine Fantástico" a través de películas de género fantástico y proporcionar aspectos nuevos y diversos hacia el cine de género. BIFAN también fomenta la comprensión de diferentes culturas a través del arte de las películas fantásticas y facilita el intercambio de ideas entre los profesionales de la industria cinematográfica de todo el mundo y los de Corea.

15.3.3.2. Cine, plataformas VOD y OTT

Después de la participación en festivales, cumpliendo los parámetros de no exhibición previa al festival, buscaremos exhibir la película al público en general. Esto se realizará según el desempeño de nuestro largometraje en los festivales, ya que vemos en estos un medio para encontrar distribuidores que nos ayuden a lograr una exhibición en cine y/o plataformas. Asimismo, buscaremos empresas distribuidoras para el mismo fin por medio de acercamientos en los diversos festivales en los que participemos.

Las empresas que se sugieren son:

- CINEMARAN FILMS SAS
- CINECOLOR FILMS
- CINEPLEX SAS
- DISTRITO PACÍFICO

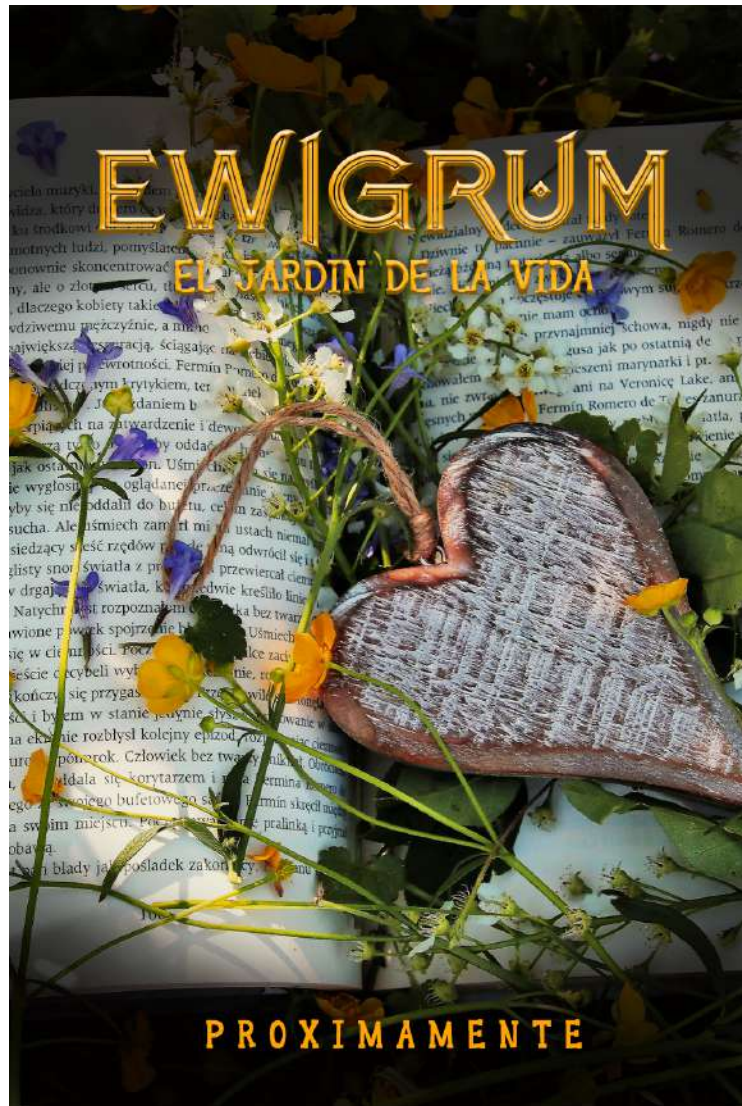
15.3.3.3. Redes Sociales

Se creará una fanpage en Facebook, Instagram y Twitter para compartir contenido que atraiga potenciales espectadores, ya que es en esas plataformas donde se encuentra nuestro público objetivo. El plan para la parrilla de contenido podrá variar según la acogida del filme, pero principalmente se propone difundir noticias sobre los festivales en los que participemos, detrás de cámaras e introducción de la trama y personajes. Buscamos generar un story line por medio de la creación del proyecto y nuestras experiencias llevándolo a cabo.

15.3.3.4. Póster

Figura 291

Poster Ewigrum: *El jardín de la vida*



Conclusión

Durante la realización de este proyecto de grado, en el cual se desarrolló un guion de largometraje de ficción junto con su biblia de producción. En este proceso, vimos la importancia de llevar a cabo una investigación por medio de la cual se estructuraron correctamente las ideas y se definieron conceptos para lograr tener claridad a la hora de escribir nuestra historia.

En el camino nos encontramos con diversos obstáculos, ya que era nuestra primera vez escribiendo un guion para largometraje y teníamos el reto de diseñar todo un nuevo mundo de ficción. Antes bien, logramos afrontar nuestra poca experticia aprendiendo de nuestros errores y aceptando las críticas constructivas por parte de nuestro asesor. Esto nos ayudó no solo a consolidar mejor nuestro proyecto, sino a entender que un proyecto de esta magnitud es un proceso que necesita de tiempo y dedicación y el cual debe ser desarrollado desde lo más general a lo más específico siguiendo una guía clara de trabajo.

Otro reto al que nos enfrentamos fue escribir el guion a la par de su biblia de producción, ya que al ser un largometraje de ficción conlleva a bastantes dudas en cuanto a las estrategias de desarrollo y financiación. A pesar de esto, reconocemos que es un ejercicio importante para el desarrollo del cine en Colombia y como futuras creadoras de contenido sentimos la responsabilidad de explorar y salir de nuestra zona de confort.

Este ejercicio dio como resultado la escritura del guion del largometraje: Ewigrum: el jardín de la vida, una historia que busca resaltar el valor de la relación espiritual entre el hombre y la naturaleza y resaltar el papel de la mujer en el ámbito político a través historia de Dalia y Galatea Una historia pensada para ser distribuida internacionalmente gracias a su mensaje y la forma en la que se abordó el universo, siendo este fácilmente entendido desde cualquier cultura.

Referencias

Textos

Almeida, F. (2012). Representación de la mujer en el cine comercial del siglo XXI
Análisis de los años 2007-2012 (Tesis de maestría). Universidad
Complutense de Madrid, España.

Asse, J. (2002) El mito, el rito y la literatura [Archivo PDF].
<http://www.uam.mx/difusion/revista/oct2002/asse.pdf>

Bloom, H. (2002). Shakespeare: La invención de lo humano (Trad. Segovia, T.).
Anagrama. (Trabajo original publicado en 1998)

Bordwell, D. (1996). La narración en el cine de ficción. Paidós.

Bowers, F. (1980). The Structure of King Lear. Shakespeare Quarterly, Volumen
31(1), 7-20. doi:10.2307/2869365.

Campbell, J. (1959). El héroe de las mil caras. (Trad. L. J. Hernández). Fondo de
cultura económica. (Trabajo original publicado en 1949)

Campbell, J. (1992). Las Máscaras de Dios: Mitología occidental. Alianza.

Campbell, J.(1993). Los mitos: Su impacto en el mundo actual. (Trad. M. Portillo).
Kairós, S.A. (Trabajo original publicado en 1972)

Campbell, J. (2001). Tú eres eso. New World Library.

- Campbell, J. (2012). Imagen del mito.(Trad. R. Bravo). Atalanta. (Trabajo original publicado en 1974)
- Cantera, S. (2012). San Agustín y la presencia del mal en la historia. *Espíritu LXI* (2012), (144), 225-246.
- Cárdenas, J.D. (2011). El cine clásico y su doble anacronismo del mito y del héroe. *Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas, Volumen 6* (2), 69-86. <http://cuadernosmusicayartes.javeriana.edu.co>.
- Carrillo, L. (2002). De la idealidad del bien y la realidad del mal. Hobbes, Kant y Schopenhauer sobre el mal moral y el bien común. *Estudios políticos*, (20), 181-186.
- Castejón, M. (2004). Mujeres y cine. Las fuentes cinematográficas para el avance de la historia de las mujeres. *Berceo*, (147), 303-327. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1387383>
- Cencillo, L. (1998). Los mitos, sus mundos y su verdad. *Biblioteca de Autores Cristianos*. https://issuu.com/pedroojedagarrido/docs/cencillo__l.__los_mitos__sus_mundos
- Chamorro, A. (2017). El viaje del héroe campbelliano. Continuidad y ruptura del monomito en la fantasía épica contemporánea [Trabajo final de grado,

Universitat Pompeu Fabra]. Repositori upf.

<https://repositori.upf.edu/handle/10230/33646>

Cia Lamana, D. (2011). El poder narrativo de la religión. PPC Editorial.

Conesa, F. (1998). Sobre la «religión verdadera». Aproximación al significado de la expresión. *Revista Scripta Theologica*, Volumen 30 (1), 39-85.

<https://hdl.handle.net/10171/13255>

Conner, M. (2013) *How to Read and Understand Shakespeare Course Guidebook*.
The Teaching Company

Domínguez-Rué, E., & Mrotzek, M. (2012). Shakespearean tragedies dynamics: identifying a generic structure in Shakespeare's four major tragedies.

International Journal of General Systems, Volumen 41(7), 667–681.

<https://doi-org.ez.unisabana.edu.co/10.1080/03081079.2012.703386>

Field, S. (s.f). "El libro del guion: Fundamentos de la escritura de guiones. (Trad. M. Heras). Titivilus. (Trabajo original publicado en 1979)

Flowers, B. S. (1991). *Joseph Campbell en diálogo con Bill Moyers. El poder del mito*. Embecé Editores.

- Froehlich, H. (2020). Dramatic Structure and Social Status in Shakespeare's Plays. *Jurnal of Cultural Analytics*, 1(1), 1 – 29.
<https://doi.org/10.22148/001c.12556>
- Gavin, R. (1996) "The Lion King" and "Hamlet": A Homecoming for the Exiled Child. *The English Journal*, Volumen 85(3) 55-57.
- Goddard, H. (1960). *The meaning of Shakespeare Volume II*. The University of Chicago Press.
- Gomez Ramirez, M. T. (2014). Representatividad de la mujer en el cine, un análisis del contexto hacia un imaginario social para el reconocimiento femenino. *Quaestiones Disputatae: Temas En Debate*, 6(13), 27 – 40.
<http://revistas.ustatunja.edu.co/index.php/qdisputatae/article/view/717>
- Gottlieb, R. S. (2001). *Spiritual Deep Ecology and World Religions: A Shared Fate, a Shared Task*. En D. L, Barnhill, R. S, Gottlieb (Ed.), *Deep Ecology and World Religions: New Essays on Sacred Grounds*. (pp. 17-33). State University of New York Press.
- Greenblatt, S. (2018). *Tyrant: Shakespeare on Politics*. W.W. Norton & Company.
- Grim, J. (2001). *Indigenous Traditions and Deep Ecology*. En D. L, Barnhill, R. S, Gottlieb (Ed.), *Deep Ecology and World Religions: New Essays on Sacred Grounds*. (pp. 35-57). State University of New York Press.

Grutrhie, S. E. (1993). *Faces In The Clouds A New Theory Of Religion*. Oxford University Press.

Hossein Nasr, S. (1982). *Hombre y Naturaleza: la crisis espiritual del hombre moderno*. KIER.

Institut Superior de Ciències Religioses de Barcelona. (2019). *El señor de los anillos y los textos fílmicos* [Archivo PDF].
https://www.iscreb.org/recursos/arxius/20190228_1132TraduccionPonenciaSAnillos.pdf

Kiséry, M. (2016). *Hamlet's Moment. Drama and Political Knowledge in Early Modern England*. Oxford University Press.

Kleczkowska, K. (2015). *Greek and Roman Elements in His Dark Materials by Philip Pullman*. En Kraków (Ed.), *Światy alternatywne (Monografia)*. Uniwersytet Jagielloński, (pp. 125-136). Rusia.

Lacomini, G. (2011) *Fedra de Séneca - Hamlet de William Shakespeare: La figura femenina y la pasión que aniquila* [Archivo PDF].
http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.2431/ev.2431.pdf

Leggatt, A. (1988). *Shakespeare's Political drama The History plays and the roman plays*. Routledge.

Palfrey, S. (2011). *Doing Shakespeare*. Methuen Drama.

Pérez, M. (1981). El drama histórico en Shakespeare. ES: Revista de filología inglesa, Volumen 11, 7-34.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2288255>.

Puebla, B., Carrillo, P. (2011). La mujer en el cine de Alejandro Amenábar: pinceladas de una nueva feminidad en el cine español”. Razón y palabra, (78), 1 – 15. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=199524192003>

Real Academia Española. (s.f.). Mito. En Diccionario de la lengua española.

Recuperado en 14 de octubre de 2020, de <https://dle.rae.es/mito>

Real Academia Española. (s.f.). Religión. En Diccionario de la lengua española.

Recuperado en 14 de octubre de 2020, de <https://dle.rae.es/religi%C3%B3n>

Rinesi, E. (2003). Política y tragedia Hamlet, entre Hobbs y Maquiavelo. Ediciones Colihue SRL.

Segura, E. (2008). Tolkien. Mitopoeia y mitología, reflexiones bajo la luz refractada. Titivilus.

Shakespeare, W. (2009). Hamlet. (Trad. Garay, J). El Cid Editor S.A. (Trabajo original publicado en 1599)

Shakespeare, W. (2010). Rey Lear (Trad. Plata, J). Panamericana. (Trabajo original publicado en 1606)

Taylor, B. (2013). Avatar Nature spirituality. Wilfrid Laurier University Press

Vera, J.D. (2006). La estructura del guion cinematográfico ¿hacia un nuevo género literario?. *Hispanófila*, (146), 25-36. <http://www.jstor.org/stable/43895064>

Vizcaíno, C. (2005). Los espacios simbólicos en el Rey Lear de W. Shakespeare a través de la adaptación fílmica de A. Kurosawa en Ran. *CAUCE, Revista Internacional de Filología y su Didáctica*, (28) 439-468.

Yorke, J. (2013). *Into the woods: how stories work and why we tell them*. Penguin Books.

Películas y series

Bradbeer, H.(Director). (2020). *Enola Holmes* [Película]. Legendary Pictures; PCMA Productions; Warner Bros. Pictures.

Brevig, E. (Director). (2008). *Viaje al centro de la Tierra* [Película]. Walden Media.

Butters, T., Fazekas, M., Markus, C., McFeely, S., Dingess, C., Fiege, K., D'Esposito, L., Fine, A., Quesada, J., Lee, S. y Loeb, J. (Productores ejecutivos). (2015–2016). *Agente Carter* [Serie de Televisión]. ABC Studios, Marvel Television.

Cameron, J.(Director). (2009). *Avatar* [Película]. 20th Century Fox

Cuarón, A. (Director). (2004). *Harry Potter y el prisionero de Azkaban* [Película]. Heyday Films; 1492 Pictures.

Gilligan, V., Johnson, M. y MacLaren, M. (Productores ejecutivos). (2008–2013).

Breaking Bad [Serie de Televisión]. High Bridge Entertainment; Gran Via Productions; Sony Pictures Television.

Hooper, T. McGregor, W. Shadforth, D. Bathurst, O. Lyn, E. Childs, J (Directores).

(2019). His Darks Materials [Serie]. Bad Wolf, BBC, New Line Cinema, Scholastic. HBO.

Howard, R. (Director). (1988). Willow [Película]. Lucasfilm; Imagine Entertainment.

Jackson, P.R. (Director). (2001). El señor de los anillos: La comunidad del anillo. P.

Jackson, B.M. Osborne, T. Sanders, F. Walsh.

Kurosawa, A. (Director). (1985). Ran [Película]. Masato Hara & Serge Silberman.

Lucas, G. (Director). (1977). Star Wars: episodio IV - una nueva esperanza

[Película]. Lucasfilm.

Marshall, R. (Director). (2014). En el bosque [Película]. Walt Disney Pictures.

Minkoff, R. & Allers, R. (Director). (1994). El rey León [Película]. Walt Disney

Animation Studios & Walt Disney Pictures.

Sanders, R. (Director). (2012). Blancanieves y el Cazador [Película]. Roth Films.

Sant, G. (Director). (1977). En busca del destino [Película]. A band Apart;

Miramax.

- Silberling, B.(Director). (2009). La tierra perdida [Película]. Relativity Media; Sid y Marty Krofft; Warner Will Ferrell.
- Stromberg, R. (Director). (2014). Maléfica [Película]. Walt Disney Pictures; Roth Films.
- Toro, G. (Director). (2007). El laberinto del Fauno [Película]. Estudios Picasso; Wild Bunch; Telecinco; Tequila Gang; Esperanto Filmoj; Cafe; FX; ICAA.
- Waters, M. (Director). (2008). Las crónicas de spiderwik [Película]. Nickelodeon Movies; Kennedy/Marshall; Atmosphere Pictures.
- Waters, M. (Director). (2008). Las crónicas de spiderwik [Película]. Nickelodeon Movies; Kennedy/Marshall; Atmosphere Pictures.
- Yates, D. (Director). (2007). Harry Potter y la Orden del Fenix [Película]. Heyday Films.

Guion largometraje: “Ewigrum: El jardín de la vida”

A continuación se presenta el guion, resultado de la investigación y creación de mundo y personajes abordados en los capítulos anteriores. Este es un largometraje de fantasía y drama que se desarrolla en el planeta Terra. Este guion se escribió pensando en su distribución internacional y para su elaboración se llevó a cabo la escritura de un outline y un mapa de trama previo que dieron paso a la elaboración de una escaleta por medio de la cual reestructuramos la historia para luego escribir las primeras versiones de este.

Como resultado, se obtuvo una tercera versión reescrita del guion la cual se presenta en las páginas posteriores.

Al leer este guion se debe tener en cuenta:

- En algunas ocasiones se presentan diálogos que aunque pueden considerarse explicativos parten de una convención del género fantástico con el fin de explicar el mundo, lo que sucede en e y que el espectador promedio al que está dirigida la película comprenda todos los elementos dramáticos.
- También se hace uso de flashbacks explicativos por la misma razón que el punto anterior.
- Existen dos secuencias de animación debidamente señaladas para cumplir el mismo fin del primer punto.

Ewigrum: el jardín de la vida

Escrito por

Juliana Andrea Vargas Portillo
María Camila González Garnica
Natalia Viviana Moreno Casas

Copyright

julianavapo@unisabana.edu.co
nataliamorcas@unisabana.edu.co
mariagonga@unisabana.edu.co

SECUENCIA DE ANIMACIÓN

En un VIEJO PERGAMINO se empiezan a formar SILUETAS por medio de tinta que se disuelve y va cobrando formas.

Caen gotas de tinta sobre el pergamino creando la primera forma: la silueta de PUPHLUNS (60) Dios inmortal, de aspecto fornido quien lleva un largo BASTÓN. Se encuentra de espaldas, elevando sus brazos y apuntándolos hacia arriba. Se dibujan PLANETAS (3) sobre él. La tinta se disuelve dejando un solo planeta visible, TERRA.

NARRADOR (V.O.)

Al inicio de los tiempos, Puphluns, el Gran Inmortal, creador del universo...

Terra desaparece y ahora se forman las siluetas de SOLDADOS en guerra y PERSONAS MURIENDO.

NARRADOR (V.O)(CONT.)

...al ver que Terra fue corrompida por el odio y la codicia...

La tinta se transforma, Puphluns quien vuelve a aparecer de espaldas y se aleja caminando haciéndose cada vez más pequeño hasta que desaparece.

NARRADOR (V.O)(CONT.)

... decidió abandonar su creación, dejándolos en la miseria.

Caen sobre el pergamino gotas de sangre que se disuelven hasta desaparecer. A la vez se dibuja la escena de un grupo de HOMBRES (5), quienes se encuentran caminando por una montaña. La tinta se transforma y ahora están arrodillados suplicando a los cielos.

NARRADOR (V.O)(CONT.)

Hace 100 años, un grupo de hombres, fieles creyentes de Puphluns y autodenominados Terrenarios, le realizaron una ofrenda pidiendo misericordia...

Aparece la silueta de NETHUNS (20), un joven alto y fornido, de cabello corto, el cual lleva una túnica. Es hijo de Puphluns, a su alrededor se dibujan PLANTAS MÁGICAS. La ilustración se disuelve y aparece una FLOR abriendo sus pétalos al crecer.

(CONTINUACIÓN)

NARRADOR (V.O)(CONT.)

En respuesta a sus súplicas, Nethuns, el hijo del Gran Inmortal conmovido por sus acciones, creó en lo más recóndito del planeta un jardín que canalizaba la maldad y equilibraba el orden. Lo nombró Ewigrum.

Se disuelve la flor. Aparece Nethuns y a su lado FEBRUS (20) quien es un poco más alto y delgado que su hermano. Descalzo, se va caminando rápidamente lleno de ira. La tinta se transforma en la flor que ahora se marchita y se reincorpora formando un HOMBRE.

NARRADOR (V.O)(CONT.)

Celoso por la atención que Nethuns había recibido por su nueva invención, su codicioso hermano Februs ató las flores a un grupo de humanos para evitar que estas tuvieran vida eterna.

La tinta se transforma, vemos a Puphluns junto a Februs quien se ve mucho más pequeño que su padre. Februs está de pie y de golpe cae al vacío hasta aterrizar en el JARDÍN. Las FLORES alrededor de Februs se marchitan. Se escuchan QUEJIDOS de dolor.

NARRADOR (V.O)(CONT.)

El inmortal Puphluns, al ver los actos de su hijo Februs, lo condenó a vivir como mortal para que cuidara del jardín junto con los humanos atados a él. Sin embargo, con su llegada, el jardín, al igual que los humanos, comenzó a morir.

(pausa)

Ante esto, como acto de compasión hacia su olvidada creación, el Gran Inmortal Puphluns envió a su hijo Nethuns como ofrenda...

Vemos a Puphluns cabizbajo y triste dándole la espalda a Nethuns. Nethuns cae al vacío de la misma forma que Februs y aterriza en el jardín junto a su hermano, quien está en el suelo sin energía.

NARRADOR (V.O)(CONT.)

... Dándole la misión de vivir como mortal y proteger el jardín de las manos de su hermano para equilibrar el ciclo de la vida.

(CONTINUACIÓN)

Las FLORES marchitas recobran vida, Februs recupera su energía, se reincorpora, queda frente a su hermano y la tinta se disuelve.

1 EXT. CAMINO CASTILLO - NOCHE

La noche es oscura. En medio de arbustos y plantas al estilo mediterráneo, se abre paso un gran camino de piedra por el que transita FICUS (50) de contextura delgada, quien porta una larga túnica de color azul oscuro. Ficus camina con prisa hacia un pequeño CASTILLO DE PIEDRA de dos pisos, al estilo prerrománico, el cual es camuflado por los árboles y enredaderas que lo cubren. Ficus lleva sus brazos cruzados y encogidos, apretando ALGO contra su pecho. Sus PASOS apresurados se escuchan por el ROCE de las sandalias contra el suelo.

NARRADOR (V.O)

Februs y Nethuns vivieron como mortales y con el tiempo sus descendientes concebidos como semi-mortales tomaron su rol como únicos cuidadores del jardín y por tanto de su pueblo. Desde entonces, tras generación, generación, han vivido en el anonimato, cuidando del jardín y estudiando su poder. Recopilando todos sus hallazgos en un solo libro.

2 INT. CASTILLO TERRENARIOS - PASILLOS PISO 1 - NOCHE

Ficus camina por un largo pasillo, a cada lado se extienden dos hileras de columnas unidas por arcos que salen desde sus elegantes capiteles, estos llevan grabados florales que se complementan con enredaderas. La luz de la luna pasa a través de los arcos iluminando tenuemente el lugar. Ficus, quien ya ha bajado sus brazos, revela el LIBRO que ocultaba y acelera su paso. Se escucha el CRUJIR de una puerta. Ficus gira su cabeza y mira hacia atrás.

Los PASILLOS están desiertos.

Ficus continúa su camino.

3 INT. CASTILLO TERRENARIOS - ESCALERAS - NOCHE

Ficus sube una escalera de barro en espiral con enredaderas y plantas que se extienden por las paredes. Está agitado. Suenan PASOS que se escuchan cada vez más fuertes y cercanos. El terrenario los percibe y sube con prisa tomando con más fuerza el LIBRO entre sus brazos.

4 INT. CASTILLO TERRENARIOS - PASILLOS PISO 2 - NOCHE

Ficus respira acelerado, se le ve temeroso y mira con desesperación a través de las columnas en arco que dan vista al primer piso. Al otro lado del pasillo, vemos las PUERTAS de los despachos del recinto. Ficus camina un poco más hasta ver la puerta de su despacho, se apresura para llegar a ella, saca unas LLAVES de su ropaje, abre la puerta con prisa, mira hacia todos lados y entra apresurado dejando ver nada más que su TÚNICA atravesar la entrada.

5 MONTAJE - EXT. PLAZA CENTRAL - DÍA

-LOS HABITANTES (20) de Ewigrum están alrededor de la plaza central, caminan entre recinto de comedass y tabernas. Todos los recintos están adornados con MURALES y ENREDADERAS de piedra custodiado por SOLDADOS (2).

-En el centro del lugar se ve el jardín central adornado con FLORES de diferentes colores y un camino de piedra en espiral hasta el centro, allí hay una gran ESCULTURA de Puphluns tallada en piedra ubicada sobre un pedestal del mismo material, alrededor hay algunas PERSONAS (10) rezando arrodilladas.

-JÓVENES (3) con túnicas blancas caminan con BOLSAS llenas de flores mientras las reparten entre los habitantes. Ellos son DALIA (17) una joven de ojos verdes quien lleva una CANTIMPLORA de barro colgada camina junto a GALATEA (17) de cabello castaño claro y ondulado, ambas hermanas llevan en sus brazos un accesorio atado como enredaderas con delicadas flores. Junto a ellas camina LOTO (17) un chico de ojos color miel. Acompañados de música animada, saludan a todos a su alrededor.

-Todos los Habitantes usan MEDALLONES y se distinguen por diferentes colores en su ROPA. Unos de color verde y café, otros gris y azul oscuro, naranja y amarillo, café, morado, aguamarina y blanco, por rojo con café.

6 MONTAJE - EXT. PLAZA CENTRAL - DÍA - LUEGO

-DOS HOMBRES con vestimenta color grises con azul transportan FLORES en CARRETAS de madera. Se les ve animados. Galatea le regala amablemente una CORONA DE FLORES a uno de ellos.

-UNOS JOVENES (3) vestidos de color aguamarina con blanco cuelgan algunas DECORACIONES en la fachada del centro médico. Loto levanta del suelo una SOGA y se las alcanza. Dalia le da un pequeño ARREGLO DE FLORES a uno de ellos.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

- ARUM (65), un hombre muy anciano con chaleco naranja, está agotado pegando PANFLETOS junto a su HIJO GERANIUM (30) que viste de color morado. Dalia le ofrece su CANTINPLORA. Arum la recibe agradecido.

-En un pequeño recinto de comidas construido en piedra que conecta el interior con el exterior por medio de un mesón. Hay algunas PERSONAS (3) esperando su comida afuera.

7 MONTAJE - EXT. PLAZA CENTRAL - DÍA - LUEGO

-Vemos dentro una pequeña COCINA con hornos de leña donde se encuentran HOMBRES Y MUJERES (5) vestidos de color café con rojo, cocinando con gran experticia. Galatea, Loto y Dalia se acercan y una mujer les ofrece pequeñas TORTAS. Ellos las reciben complacidos.

-TULIP (30), de facciones delicadas y vestido verde, lleva unaMANTA en donde carga a su BEBÉ. Su esposo CARDUUS(35) de piel trigueña, vestido del mismo color, descarga FRUTAS de una CARRETA. Dalia se acerca y pone una FLOR en el Bebé.

-Un grupo de NIÑOS (3) con túnicas blancas, juegan alrededor del jardín central con los pétalos que se lleva el viento. Uno de ellos choca con Loto quien le regala una CORONA DE FLORES.

-PASIFLORA(43) quien viste una bufanda de muchos colores está pintando un MURAL junto a DOS PINTORES vestidos de color morado. Dalia, Galatea y Loto pasan por allí y los saludan con emoción.

8 EXT. PLAZA CENTRAL - JARDÍN - DÍA

Dalia, Galatea y Loto se sientan exhaustos sobre uno de los bancos de la plaza dejando sus BOLSAS en el suelo y recostando sus cabezas mirando hacia el cielo. Una GOTA DE AGUA cae sobre la mano derecha de Galatea quien abre sus ojos, mira su mano con la mirada fija mientras el agua penetra su piel y le produce un SARPULLIDO. Caen más gotas y la lluvia empeora.

LOTO

¡Galatea!

Galatea deja de ver su mano y voltea a ver Loto y Dalia con

SARPULLIDO en sus rostros. Se cubren de la lluvia con sus BOLSAS que están cubiertas de musgo. Los tres jóvenes se levantan y comienzan a correr. Galatea nota cómo el agua se convierte en musgo y al caer sobre las plantas las marchita.

9 MONTAJE - EXT. PLAZA CENTRAL - DÍA

-Una gran nube gris, acompañada de rayos y relámpagos, cubre y oscurece el pueblo.

-El mural se llena de musgo y los Excentricistas (3) huyen en busca de refugio.

-Uno de los Niños llora mientras es empapado por la lluvia. A su alrededor los Habitantes corren en pánico con sarpullido en sus rostros.

-Tulip y su Bebé son recibidos por los Amos del Fuego en el recinto de comidas para resguardarse. Su esposo intenta rescatar algunos ALIMENTOS.

-OXALIS(35) de contextura gruesa se da cuenta de que su DELANTAL está empapado y sin querer deja caer un poco de agua sobre una TARTA. La tarta se pudre.

-Geranium ayuda a Arum su padre a encontrar refugio de la lluvia, mientras este tose sin parar.

-Los ARREGLOS FLORALES que están en las carretas son cubiertos por el MUSGO.

-Todos los Habitantes corren desesperados buscando refugio en los negocios que rodean la plaza.

10 INT/EXT. CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO HELIANTEMO - DÍA

Vemos un cuarto de paredes de piedra que es iluminado por la luz que entra a través de una ventana rectangular de barrotes por donde se enredan algunas plantas y ramas de un árbol. La puerta y los muebles del despacho son de madera y tienen un aspecto desgastado. HELIANTEMO (62) un terrario mayor está sentado en su escritorio. Frente a él se encuentra una biblioteca con diferentes libros, algunas plantas y semillas guardadas en pequeñas botellas. BREZO (40) de ojos azules y cabello largo entra con prisa al lugar.

BREZO

Señor, tiene que ver esto.

Brezo se acerca a la ventana y observa la plaza. Heliantemo se acerca y se asoma junto a Brezo.

INSERTO:

POV HELIANTEMO - PLAZA CENTRAL

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

La lluvia se convierte en musgo al caer en las FLORES y la comida del festival. Las plantas se ven sin vida. Hay mucha conmoción. Las PERSONAS (40) tienen sarpullidos sobre sus cuerpos.

CORTE A:

Heliantemo aparta la mirada de la ventana y mira a Brezo.

HELIANTEMO

(serio)

¿Está Tártago enterado?

BREZO

No lo sé.

HELIANTEMO

Dile que mande a las tropas. Debemos poner a todos a salvo mientras averiguamos qué está sucediendo.

BREZO

Sí, señor, ya mismo.

Brezo camina apresurado hasta la entrada.

HELIANTEMO

¡Brezo!

Brezo regresa con prisa.

BREZO

Señor.

Heliantemo toma una capa colgada sobre un perchero y comienza a ponérsela.

HELIANTEMO

Luego de hablar con Tártago, llama a todos a la sala principal.

BREZO

Sí, señor.

Brezo sale apresurado de la habitación, mientras Heliantemo comienza a buscar entre los LIBROS de la biblioteca con prisa.

11 INT. RECINTO DE COMIDAS - BODEGA - DÍA

Galatea, Loto y Dalia se protegen de la lluvia junto a un GRUPO DE PERSONAS (13), entre ellos Tulip, su Bebé y su esposo; CHOE (22) una joven vestida de color café; Arum y su Hijo; Oxalis, los Cocineros que estaban en el recinto de comidas, dos mujeres mayores ROSAN (64) y CANNA (70) vestidas de color naranja con amarillo. Algunos tienen sarpullido en su cara que sana rápidamente. Todos se refugian en la bodega del recinto de comidas. Una pequeña habitación copular tras la cocina. Allí se encuentran estantes con ingredientes como harina y frutas.

Se escuchan murmullos, Arum tose una y otra vez, saca de su bolsillo un PAÑUELO y continúa tosiendo en él. Carduus suspira mientras observa cómo el musgo se apodera de los arreglos del festival.

CARDUUS

Todo se echó a perder, no creo que se puedan rescatar muchas cosas. ¿Por qué pasa esto... así... tan de repente?

Choe sale de la bodega. Las personas a su alrededor la miran temerosas.

12 INT. RECINTO DE COMIDAS - COCINA - DÍA

Choe se acerca a la entrada de la cocina, extiende su mano sobre el mesón y toma un poco de MUSGO de un arreglo floral. Tulip se asoma por la puerta de la bodega y grita horrorizada.

TULIP

¡Niña, suelta eso!

Choe se estremece y se voltea sorprendida por el grito de la Tulip.

13 INT. RECINTO DE COMIDAS - BODEGA - DÍA

Algunas personas dentro de la bodega miran a Tulip y se acercan a ella para ver a Choe.

Choe entra, las personas agrupadas en la entrada de la bodega se separan y le abren paso mirando a la joven. Choe está confundida por las miradas de horror sobre ella.

Dalia se agacha junto a su hermana. Loto la sigue para escuchar -- Cae un TRUENO -- Los Habitantes se agachan sorprendidos. El Bebé rompe en llanto con un tono aturdidor

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

que irrita a las personas. Dalia acerca su boca al oído de su hermana.

DALIA
(en voz baja y nerviosa)
Deberíamos irnos.

Carduus, quien está cerca a Galatea, los mira con interés.

GALATEA
¿Qué?

CARDUUS
Por favor no se vayan, nosotros
confiamos en ustedes los terrenarios.
Ayúdenos.

La conversación capta la atención de los demás. Galatea nota la preocupación en sus caras, se levanta y voltea mirando a todos.

GALATEA
Tranquilos, no nos iremos, todo estará
bien.

CANNA
Jóvenes sabias, ¿realmente estaremos
bien? ¿Qué es todo esto?

GALATEA
(apenada)
Nosotras tampoco sabemos.

Galatea mira a Dalia pidiéndole ayuda con sus ojos. Dalia se acerca.

DALIA
Para nosotras esto también es nuevo,
solo somos aprendices.

La preocupación invade los rostros de las personas.

DALIA
Pero seguro nuestros maestros sabrán
qué hacer, debemos tener fe, ¿cierto
hermana?

GALATEA
Si, todo estará bien. Estoy segura de
que no es algo peligroso.
(señalando a Choe)
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GALATEA (CONT'D)

Miren a esa chica.

Vemos a Choe quien está observando el musgo que tiene en su mano y se detiene al notar que todos la miran.

GALATEA

No le pasó nada, estoy segura de que al convertirse en musgo, la lluvia ya no nos hace daño.

Carduus se para frente al grupo.

CARDUUS

¡Tiene razón!

Todos lo voltean a ver. Tulip, quien carga a su Bebé, se ve avergonzada.

TULIP

(Susurrando)

¿Qué estás diciendo?

CARDUUS

Todos nosotros tocamos el musgo, miren sus túnicas y ropajes.

Habitantes comienzan a mirar sus ropajes y allí ven pequeños rastros de MUSGO.

CARDUUS

Es solo musgo, todos estamos bien, ¿no es verdad? El musgo no nos hace daño, es la lluvia.

Un grito de dolor altera a toda la asamblea, las miradas buscan al responsable. Al fondo, Arum grita de dolor mientras a su lado Geranium trata de auxiliarlo.

GERANIUM

¿Qué pasa? ¿Qué te duele?

Toda la atención se centra en Arum. Bajo la piel de sus manos comienzan a brotar dos pequeñas raíces como las de un árbol. Todos miran horrorizados, algunos gritan y otros tratan de que los más pequeños no vean la escena.

14 INT. CASTILLO TERRENARIOS - SALA DE REUNIONES - DÍA

En un gran salón, los TERRENARIOS (6), todos con elegantes vestimentas completamente blancas, están sentados alrededor

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

de una gran mesa de piedra rodeada por sillas (9) del mismo material con flores talladas en ellas. TÁRTAGO (37) de estatura promedio con rasgos fuertes; ASTER(40) de estatura baja, Brezo, LASTON (39) de cabello ondulado, NADUS (38) de contextura gruesa y AZALEA(39) de ojos miel. Hacia las paredes del lugar se encuentran esculturas en piedra abrazadas por enredaderas y flores de diferentes colores las cuales, también adornan los ventanales semicirculares del salón. Los murmullos abundan en el lugar. CROTON (45) de cabello castaño y abundante, con barba, entra en la sala y se sienta al lado de Tártago. Quedan aún dos sillas vacías.

CROTON

¿Has sabido algo?

TÁRTAGO

No, señor.

Heliantemo entra en la sala apresurado, tiene una CAPA con capucha. Al entrar todos hacen silencio y se concentran en su llegada. Heliantemo se quita la CAPA, la pone sobre la silla principal y se sienta.

HELIANTEMO

¿Estamos todos?

TÁRTAGO

Sí, señor.

HELIANTEMO

Bueno, como han visto, hay extraños sucesos ocurriendo en la aldea y como líderes es nuestro deber buscar una solución, no podemos quedarnos de brazos cruzados mientras nuestros hermanos están asustados y confundidos.

TÁRTAGO

Pero, ¿qué podemos hacer nosotros?

HELIANTEMO

Investigar qué está sucediendo, es nuestro deber ayudar a los demás al ser voceros de los dioses.

LASTON

Ningún libro habla de esto, ¿no es mejor esperar?, puede que empeoremos la situación.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

BREZO

No estoy de acuerdo, todos los arreglos del festival se dañaron, la salud de las personas está en juego, al menos debemos hacer algo al respecto y pedir por nuestro pueblo en el ritual.

HELIANTEMO

Es cierto, tenemos muchos problemas con los preparativos del ritual y ahora esto lo hace aún más complicado.

BREZO

¿Ha sabido algo de Ficus, Señor?

HELIANTEMO

No, lleva dos días sin volver, temo que le haya pasado algo.

Todos se sorprenden y comienzan a murmurar.

HELIANTEMO

Desde el día de ayer, Tártago ha enviado tropas a buscarlo, pero no hemos podido encontrarlo... Tártago, ¿has tenido alguna noticia?

Tártago se pone de pie.

TÁRTAGO

Sospechamos que uno de sus acólitos pudo haber estado involucrado, pues él también ha desaparecido. Envié a algunos hombres a buscarlo.

Heliantemo se recuesta sobre su cabeza, suspira y vuelve a sentarse derecho.

HELIANTEMO

Está bien, siéntate.

Tártago se sienta.

15 EXT. RECINTO DE COMIDAS - BODEGA - DÍA

Ha dejado de llover, Arum está sentado sobre algunos COSTALES DE HARINA tomando un poco de agua en una CANTIMPLORA de barro, termina de tomar y se la entrega a Galatea, quien está a su lado.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

ARUM
Gracias, sabia.

Galatea sonr e amablemente.

Galatea ve las expresiones de las personas a su alrededor, est n preocupados.

GALATEA
(se alando la plaza)
Ya ha parado la lluvia, el se or Arum ya se siente mejor. Creo que ya es seguro salir.

Dalia se acerca a la entrada y se asoma.

DALIA
Si, ya ha parado de llover.

Dalia sale de la bodega y los dem s la siguen.

16 INT. RECINTO DE COMIDAS - COCINA - D A

Las personas salen de la cocina mirando devastados los ARREGLOS DESTRUIDOS y las CALLES LLENAS DE MUSGO. Galatea ve su expresi n de desasosiego.

GALATEA
Falta poco tiempo para el festival, no nos desanimemos, tenemos que construir nuevos arreglos y arreglar los que se da aron. S  que mis maestros se ocuparan de todo. Ir  por algunas flores de la bodega y arreglaremos todo de nuevo.

La mayor a de los habitantes las miran con incertidumbre.

17 INT. CASTILLO TERRENARIOS - SALA DE REUNIONES - D A

Los sabios de Ewigrum discuten airadamente.

ASTER
 Si no est  Ficus, qui n va a dirigir el ritual?

T RTAGO
No podemos quedarnos esper ndolo, hemos buscado por todas partes sin encontrar un solo rastro, alguien de
(M S)

(CONTINUACI N)

CONTINUACIÓN:

TÁRTAGO (CONT'D)

nosotros podría reemplazarlo, yo por ejemplo.

LASTON

No creo que seas el indicado, hay muy poco tiempo y no estás preparado.

HELIANTEMO

Tártago tiene razón, no podemos esperar a encontrar a Ficus, es muy peligroso.

CROTON

Pero tampoco podemos postergar el ritual.

NADUS

Croton también podría hacerlo. Es el hermano de Ficus y tan sabio como él, lo más razonable es que sea quien lo reemplace, ¿no?

AZALEA

Estoy de acuerdo.

HELIANTEMO

¿Quiénes están de acuerdo con que Croton sea quien reemplace a Ficus?

Brezo, Aster, Tártago, Nadus y Azalea levantan su mano.

HELIANTEMO

Entonces, está decidido, Croton reemplazará a Ficus si no lo encontramos antes del ritual ¿De acuerdo Croton?

CROTON

Sí, señor, yo me encargo.

HELIANTEMO

Ahora debemos deshacernos de las plantas enfermas. Tártago, envía algunos guardias a retirar las flores descompuestas del depósito, no podemos plantas enfermas. Tártago, envía algunos guardias a retirar las flores descompuestas del depósito, no podemos descompuestas del depósito, no podemos plantas enfermas. Tártago,

(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

HELIANTEMO (CONT'D)
envía algunos guardias a retirar las
flores descompuestas del depósito, no
podemos

dejar que se generen rumores.

TÁRTAGO
(resignado)
Sí, señor, antes de la reunión envíe
algunos de mis hombres.

HELIANTEMO
Croton, ¿crees que tus sobrinas puedan
saber algo sobre el paradero de Ficus?

Croton niega con la cabeza.

HELIANTEMO
Habla con ellas, podrían ayudar a
encontrarlo.

18 EXT/INT. ENTRADA BODEGA TERRENARIOS/BODEGA TERRENARIOS - DÍA

Galatea y Loto llegan a una gran puerta de madera que es la entrada a la bodega, una edificación de piedra con aspecto desgastado. La puerta se encuentra entreabierta, y desde allí ven el interior del recinto el cual es una gran habitación con moho en las paredes y algunos escombros. Allí se encuentran algunos GUARDIAS (5) quienes visten armadura cota de maya entre ellos el GUARDIA DEFENSOR (29) de contextura ancha y el AVISOR (24) quien es el más delgado. Los Guardias trasladan las FLORES MARCHITAS y las ubican sobre CARRETAS de madera. Un olor repugnante hace que Galatea y Loto se miren entre sí tapando sus narices. Galatea se asoma aún con la nariz tapada. Los Guardias aún no se dan cuenta de la presencia de ellos. Uno de los Guardias se acerca detrás de ellos.

GUARDIA SUPERIOR (O.S.)
(firme)
Ustedes no deberían estar acá.

Ellos giran sorprendidos la cabeza y notan tras ellos al GUARDIA SUPERIOR (34), un hombre de grandes hombros.

GUARDIA SUPERIOR
Vuelvan inmediatamente a la plaza.

Galatea y Loto se incorporan, dan dos pasos para irse. Galatea gira y se dirige al guardia.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GALATEA
¿Qué está pasando?

Loto, sorprendido y apenado, intenta detenerla tomándola de la muñeca, pero ella se suelta sacudiendo un poco su mano.

GUARDIA SUPERIOR
Esa pregunta deberías hacerla a los terrenarios mayores, nosotros solo seguimos órdenes.

LOTO
(tomando la muñeca de Galatea)
Vamos.

Galatea cede y junto a Loto se retiran del lugar intrigados.

19 EXT. CALLES DEL PUEBLO - DÍA

Galatea y Loto están caminando hacia la plaza principal por un camino de piedra rodeado de casas a ambos lados de la calle.

GALATEA
Es muy extraño, ¿no te parece?

LOTO
¿Extraño?

GALATEA
Sí, piénsalo, las flores se alimentan del agua, pero ahora el agua es musgo, ¿de qué se van a alimentar?

LOTO
Tal vez no es agua.

GALATEA
Y ahora no tenemos más flores, ¿qué va a pasar con el festival?

SEDUM
(susurrando escondido en un arbusto)
Galatea.

Galatea mira hacia atrás buscando a la persona que la llama.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

SEDUM
(Susurrando)
Galatea.

Galatea y Loto miran hacia todos lados hasta que ven a un peregrino que les hace señales con su mano, escondido en uno de los callejones de la calle contraria.

SEDUM
(Susurrando)
Galatea, Loto.
(Levantando su mano)
Por aquí.

Galatea y Loto se acercan poco a poco extrañados. Loto para.

LOTO
Espera.

SEDUM
Galatea.

GALATEA
Vamos, no pasa nada.

Galatea y Loto se acercan al hombre y logran divisar su rostro. Es SEDUM (34), de aspecto descuidado, quien se asoma tras las paredes de un callejón. Ellos se asustan un poco por su repentina aparición y apariencia.

GALATEA
¿Terrenario Sedum?

SEDUM
(susurrando)
Sí, sí soy yo.

Galatea y Loto se adentran en el callejón. Sedum abraza con fuerza el LIBRO que habíamos visto anteriormente en brazos de Ficus. El Libro casi no se distingue por las FLORES y ENREDADERAS que lo cubren.

SEDUM
(mirando a su alrededor)
¿Alguien más está con ustedes?

GALATEA
(mirando confundida a Loto)
No, nadie.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

SEDUM

No tengo mucho tiempo.

Sedum le entrega el libro a Galatea con brusquedad.

SEDUM

¡Escóndelo!

Galatea confundida toma el libro e intenta esconderlo en su túnica.

SEDUM

Rápido, rápido, nadie puede verlo.

Galatea se apresura y lo esconde por completo.

GALATEA

¿Qué está pasando?

SEDUM

(nervioso)

Tu padre me pidió que te lo entregara, creo que está en peligro.

GALATEA

¿Dónde está? ¿Qué le pasó?

SEDUM

No lo sé, solo hago lo que tu padre me ordenó. Cuida muy bien de este libro, no puedes dejar que nadie más lo vea.

Se escuchan los pasos de alguien que se acerca a lo lejos.

SEDUM

No puedo hablar por más tiempo, tengan mucho cuidado.

Sedum se aleja corriendo por los rincones de las calles.

20 EXT. PLAZA PRINCIPAL DE EWIGRUM - DÍA

Galatea y Loto vuelven con los demás Habitantes quienes están barriendo y recogiendo el musgo en bolsas. Galatea y Loto buscan con prisa a Dalia. Tulip y Canna detienen a Galatea.

TULIP

Sabia Galatea, ¿qué pasó con las flores?

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GALATEA

Estaban marchitas, pero pronto traerán
más, no se preocupen.

LOTO (O.S.)

(a lo lejos)

Galatea, ya la encontré.

GALATEA

Perdonen, necesito hablar con mi
hermana.

Galatea sigue a Loto hasta donde está Dalia.

Dalia está ayudando a recoger las flores marchitas entre el
musgo junto con Choe y Rosan. Galatea y Loto se acercan con
prisa.

GALATEA

¡Dalia! ¡Dalia!

Dalia gira a mirar a su hermana.

DALIA

(avergonzada)

Deja de gritar, ¿qué pasó?

GALATEA

Luego te digo, tenemos que irnos.

DALIA

¿Irnos a dónde? ¿Y las flores?

GALATEA

En casa te digo, acá no podemos
hablar.

(tomándola del brazo)

Vamos.

Dalia deja que su hermana la guíe, mientras Loto las sigue.

El Guardia Defensor se interpone en el camino. Galatea
intenta evitarlo, pero él se lo impide.

GUARDIA DEFENSOR

Sabias Galatea y Dalia.

Galatea y Dalia miran al Guardia.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GUARDIA DEFENSOR

Acompáñenme, el Terrenario Croton las espera.

Galatea mira a Loto y le entrega el LIBRO secretamente, sin que el guardia lo note.

21 INT. CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO DE CROTON - DÍA

Galatea y Dalia están sentadas en un sillón del despacho de Croton, un poco incómodas. En la entrada de encuentra el Guardia Defensor de pie en una pose firme. El lugar es un cuarto de paredes de piedra, iluminado por una ventana semicircular donde se detienen las enredaderas. El espacio se siente vacío. El despacho cuenta con un escritorio y silla de madera, un librero y un sillón junto con una silla auxiliar.

Luego de unos segundos en silencio, Croton entra angustiado. Se le ve ojeroso y cansado.

DALIA

(poniéndose de pie)

Tío.

CROTON

Siéntense, pónganse cómodas.

(dirigiéndose al Guardia)

Ya puede retirarse, gracias por traerlas. Te deben estar esperando.

GUARDIA DEFENSOR

Si, señor.

El Guardia Defensor se retira. Croton se sienta en la silla auxiliar diagonal a ellas.

CROTON

Les pedí que vinieran porque tengo algo importante que decirles, no es una buena noticia...

GALATEA

Es sobre nuestro padre, ¿verdad?

CROTON

Sí, no está en una investigación, la verdad es que ya han pasado dos días que no lo hemos vuelto a ver.

Galatea y Dalia se miran preocupadas. La sala queda en silencio por unos segundos y los ojos de Dalia se llenan de

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

lágrimas.

GALATEA

(preocupada, tartamudeando)

Pero... ¿Por qué no nos dijeron antes?
¿Qué está pasando?

CROTON

Lo hemos estado buscando, pero solo sabemos que uno de sus aprendices también desapareció, puede que estén juntos. No les habíamos dicho para que no se preocuparan.

Galatea se muestra confundida.

DALIA

(conteniendo las lágrimas)

¿Puede que esté muerto?

CROTON

No, no Dalia no digas eso
(tomando la mano de Dalia)
Él va a estar bien.

GALATEA

¿Cómo podemos ayudar?

CROTON

¿Tal vez se les ocurre algún lugar al que podría haber ido?

Dalia y Galatea se miran entre sí.

GALATEA

No, no sabemos, él no salía de su estudio.

CROTON

Todo va a estar bien, vayan a casa yo me ocuparé de todo. Estén siempre juntas.

GALATEA

Sí, tío. Vamos Dalia.

Galatea se pone de pie y mira a su hermana.

DALIA

¿No podemos quedarnos y ayudar a
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

DALIA (CONT'D)

buscarlo?

GALATEA

Podemos buscar en casa, tal vez encontremos algo que nos diga a donde fue.

Dalia se pone de pie y mira a su tío.

CROTON

Sí, vayan, en la tarde iré a visitarlas, no se preocupen.

GALATEA

Vamos, Loto nos está esperando.

Galatea y Dalia caminan hacia la puerta.

22 EXT. PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN - DÍA

Galatea, Loto y Dalia están acercándose a la entrada de piedra que conecta el castillo con la plaza. En el jardín del centro de la plaza principal, sobre el pedestal, se encuentran los Guardias (2) el Guardia defensor y el Anunciador y VARIAS PERSONAS (20) a su alrededor. Uno de los Guardias hace sonar un CUERNO.

GUARDIA DEFENSOR

Este es un anuncio de los altos Terrenarios, pedimos su atención.

Galatea, Dalia y Loto se detienen y fijan su atención en los Guardias mientras se acercan para escuchar. Uno de los Guardias toma un pergamino y comienza a leer con una voz fuerte y gruesa.

ANUNCIADOR

Acudimos a ustedes amables ciudadanos con una petición que lamentamos terriblemente, especialmente porque es culpa nuestra. Uno de nuestros aprendices, Sedum Lunberger--

GALATEA

(mirando a Loto)
¿Sedum?

ANUNCIADOR

--ha desaparecido y tenemos la sospecha de que nos ha traicionado,
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

ANUNCIADOR (CONT'D)
para ser más precisos, huyó con
objetos prohibidos y encontramos que
practica magia negra...

Las Personas reunidas comienzan a murmurar.

GUARDIA ANUNCIADOR
Nos sentimos avergonzados por la
situación. A pesar de ello, nos
tomamos el atrevimiento de pedirles
ayuda en su captura. Este hombre de
altura promedio y contextura delgada
anda escondiéndose entre nosotros.
Quién nos brinde información sobre su
escondite será recompensado por su
colaboración. De nuevo pedimos
disculpas y esperamos poder evitar
este tipo de situaciones en el futuro.

Galatea y Loto se miran entre sí sorprendidos.

GALATEA
Vamos.

Los jóvenes apresuran su paso.

23 EXT. SENDERO - DÍA

Atardece. En un sendero de piedra rodeado de césped y
huertos. Galatea y Loto caminan con prisa, mientras Dalia los
sigue lentamente a unos metros detrás.

GALATEA
Todo esto es muy extraño ¿por qué mi
tío no lo mencionó antes?, siento que
nos está ocultando algo.

LOTO
¿Cómo así? ¿No les hablé sobre Sedum?

GALATEA
No, solo nos dijo que alguien había
desaparecido con nuestro padre, pero
nada más.

Dalia sube la mirada.

INSERTO:

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

POV DALIA - CAMINO

Galatea y Loto están cotilleando.

CORTE A:

LOTO

Y entonces... ¿Lo que nos dijo Sedum
no era verdad?

Dalia se acerca a ellos con prisa.

DALIA

¿Sedum?, ¿hablaron con Sedum?

Galatea y Loto se detienen y se miran sorprendidos.

GALATEA

Sí, cuando llegemos te explico.

Galatea continúa el paso, pero Dalia se queda parada en medio
del camino.

DALIA

¿Explicarme qué? No pienso dar un paso
más hasta que me digas qué está
pasando.

Loto se detiene.

LOTO

(susurrando)

Ya dile.

Galatea gira y suspira.

GALATEA

Cuando volvíamos del cobertizo nos
encontramos con Sedum.

DALIA

¿Sedum? ¿Cómo?

GALATEA

Me dijo que papá le había pedido
darnos esto. Loto.

Loto saca el libro de su ropaje.

DALIA

¿Qué es eso?

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GALATEA

No sé, dijo que no se lo podíamos mostrar a nadie.

DALIA

¿Entonces no está con papá?

GALATEA

No sé, no... no creo, porque dijo que creía estar en peligro.

LOTO

Sí, estaba actuando muy raro.

DALIA

No entiendo nada... Pudo ser mentira.

¡Galatea!, ¡lo están acusando de traición! ¡Es un ladrón! ¿Cómo pudiste encontrarte con él? ¿y si ese libro es una de las cosas que se robo?

GALATEA

¡No lo sabía en ese momento!, pero... no creo que eso sea verdad, si se lo robo no nos habría dado el libro.

DALIA

¿Y si es una trampa? puede que haya tratado de deshacerse de él porque tenía miedo.

GALATEA

No creo, la única forma de saberlo es abriéndolo. Entonces, ya que te dije todo, ¿podemos irnos?

Galatea esconde el LIBRO entre su ropaje.

DALIA

Está bien, pero aún no confío en Sedum.

Galatea, Loto y Dalia continúan su camino con prisa.

24 INT. CASA GALATEA Y DALIA - COMEDOR - DÍA

Galatea, Dalia y Loto cierran la puerta. Al entrar a la casa vemos a la derecha una sala de estar con una chimenea, un sillón y una mesa de madera. También hay una cocina tradicional de madera acompañada de un comedor con grabados

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

de flores. Todo el espacio se encuentra rodeado de PLANTAS que entran por las ventanas de la cocina y la sala.

DALIA

¡Papá!

Dalia se precipita a entrar al estudio de su padre que se encuentra a la derecha mientras Galatea y Loto se acercan con prisa hacia la mesa del comedor.

DALIA (O.S)

(desde el estudio)

¡Papá!

Galatea saca de su ropa el LIBRO camuflado entre flores y enredaderas y lo pone sobre la mesa del comedor. Dalia se asoma en las otras habitaciones y finamente se acerca a ellos.

DALIA

No creo que haya venido ¿y si le paso algo?

GALATEA

Cálmate, no nos hubiera dejado el libro.

DALIA

Si es que de verdad fue él.

GALATEA

Bueno, lo sabremos si lo abrimos.

Entre los tres quitan las ENREDADERAS que camuflan el LIBRO. Al tratar de hacer a un lado una de las FLORES, Dalia entra en contacto con un PÉTALO y tiene una corta visión.

25 EXT. JARDÍN DE LA VIDA - NOCHE (VISIÓN)

Vemos majestuoso y tenebroso jardín.

Una PEQUEÑA FLOR se marchita rápidamente.

26 INT. CASA GALATEA Y DALIA - COMEDOR - DÍA

Dalia tiene sus ojos cerrados y su mano en la cabeza. Rápidamente abre sus ojos de nuevo un poco confundida. Loto continúa haciendo a un lado las FLORES y trata de abrir el LIBRO.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

LOTO

No abre.

GALATEA

Déjame ver.

Loto se hace a un lado y Galatea intenta abrir el LIBRO, pero no lo logra.

DALIA

(señalando el orificio del libro)

Algo debe encajar aquí.

Galatea mira a su alrededor pensativa, mira a Dalia y se fija en su MEDALLÓN. Galatea hala el MEDALLÓN atado alrededor de su cuello y lo acomoda para encajarlo en el orificio del LIBRO, intenta abrirlo pero no funciona.

DALIA

A ver, intenta con el mío.

Dalia se quita su MEDALLÓN y se lo entrega. Galatea retira su MEDALLÓN y pone el de su hermana pero no funciona.

DALIA

(decepcionada)

Debe abrirse solo con el de papá... Si es que el libro de verdad era de él.

Galatea le entrega el MEDALLÓN a Dalia. Luego toma el suyo y se lo pone.

DALIA

(poniéndose su medallón)

¿Y ahora qué hacemos?...

Galatea y Loto se miran entre sí mientras Dalia los observa con desdén.

GALATEA

Revisemos entre sus cosas tal vez encontremos algo con que abrirlo.

Los jóvenes se dirigen al estudio.

27 INT. CASTILLO TERRENARIOS - SALA DE REUNIONES - NOCHE

Está anocheciendo, las altas cortes de las especialidades se reúnen. En la sala hay un representante por especialidad: ANTURIO (50) quien usa unos lentes y viste de color aguamarina y blanco, OLEANDRO (40) un hombre alto que viste

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

de color rojo y café, ASPIDISTRA (40) de ojos grandes quien viste una túnica larga gris con azul oscuro, CORCUS (40) un hombre delgado que viste un tabardo naranja con amarillo, CARDOTA(37) de ojos claros quien lleva puesto un surcote café, SPIREA (47) contextura delgada que viste de color verde y café, Pasiflora, Tártago y Heliantemo.

TÁRTAGO

No hemos tenido noticias del traidor, estamos haciendo todo lo posible por atraparlo, no se preocupen.

CORCUS

Siempre hemos confiado en ustedes, pero la situación se nos está saliendo de las manos.

PASIFLORA

Espero entiendan nuestra posición.

ASPIDISTRA

Con la lluvia, los brotes y ahora un traidor, realmente no sabemos qué hacer.

OLEANDRO

Nuestra gente depende de nosotros, no sabemos qué decirles.

ELODEA

Muchos piensan que se va a cancelar el festival.

ANTURIO

Cada vez hay más enfermos...

OLEANDRO

Y toda la comida se arruinó.

HELIANTEMO

Entiendo, nosotros también estamos llenos de preguntas, pero debemos buscar soluciones con calma. Más aún porque la situación es más grave de lo que parece.

La habitación queda en silencio con todas las miradas hacia Heliantemo.

CORCUS

¿Qué nos quiere decir?

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

HELIANTEMO

Ficus Ficeae ha desaparecido.

Los asistentes a la reunión comienzan a murmurar entre ellos asombrados.

HELIANTEMO

Cálmense por favor, sé que es una noticia impactante.

(pausa)

Sedum desapareció al mismo tiempo que Ficus, al ver entre sus pertenencias descubrimos escritos sobre magia negra, así que tememos que la haya usado en contra de Ficus. Nuestras tropas están buscándolo por lo que

necesitamos de su colaboración para investigar entre las casas del pueblo.

PASIFLORA

(Mirando al cielo)

Oh, Gran Inmortal, ¿qué hemos hecho?

SPIREA

Pero, si Ficus no está, ¿quién hará el ritual?, ¿no es él el que siempre lo hacía?

TÁRTAGO

Sí, pero no es el único que puede hacerlo, así que no se preocupen.

HELIANTEMO

Queríamos anunciarles que se ha designado al gran terrenario Croton para que reemplace a su hermano Ficus en el ritual.

Los líderes se muestran preocupados.

28 INT. CASA GALATEA Y DALIA - ESTUDIO - NOCHE

Vemos un cuarto colmado de plantas con tres grandes bibliotecas llenas de LIBROS Y PERGAMINOS. Al fondo de la habitación se encuentra un escritorio que recibe la luz de una ventana. Todo está en un estado muy caótico, hay algunos LIBROS en el suelo. Galatea está revisando en los cajones del escritorio, Loto está en el suelo revisando algunos libros y Dalia está revisando entre los libros de una de las bibliotecas y escucha ruidos tras ella.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

DALIA

Shhh Shhh

GALATEA

¿Qué pasa?

DALIA

Vengan, escuchen esto.

Galatea y Loto se acercan a Dalia.

DALIA

Shhh escuchen.

Se escucha como CAE un libro. Todos se miran asustados.

DALIA

(susurrando)

Hay algo tras la biblioteca

GALATEA

(dirigiéndose a una de las
esquinas de la biblioteca)

Tenemos que moverla.

(Galatea comienza a empujar)

Loto ayúdame.

Loto ayuda a Galatea a mover el mueble con dificultad, Dalia se une y finalmente logran moverlo por completo, revelando una ENTRADA DE PIEDRA oscura que da acceso a unas cortas escaleras las cuales llevan a la puerta de un sótano.

DALIA

¿Qué es esto?

Galatea baja las escaleras y se acerca a la puerta que está entreabierta.

GALATEA

(acercándose y susurrando)

Está abierta.

Dalia y Loto se acercan a Galatea con sigilo. Galatea se asoma por la ranura de la puerta.

INSERTO:

POV GALATEA - ESTUDIO SECRETO

Un hombre está de espaldas, con una capa cubriéndole la cabeza leyendo unos pergaminos que se encuentran sobre un

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

escritorio.

CORTE A:

GALATEA
(susurrando)
Creo que hay alguien dentro.

DALIA
¡Papá!

GALATEA
(susurrando)
Shhh no sé, esta de espaldas.

DALIA
(en voz baja)
Debe ser papá.

Dalia empuja a Galatea a un lado y entra a la habitación.

GALATEA
¡Dalia!

29 INT. CASA GALATEA Y DALIA - DESPACHO SECRETO DE FICUS - NOCHE

Dalia entra con entusiasmo a la habitación la cual es una edificación de piedra en forma copular que se encuentra iluminada por velas. El cuarto consta de un gran escritorio y múltiples repisas con flores.

DALIA
¡Papá!

El hombre de capucha gira y se revela que es Sedum. Galatea y loto entran con cautela a la habitación. Los tres se ven sorprendidos por la aparición de Sedum, quién por su parte se ve asustado.

SEDUM
(nervioso)
¿Qué...qué hacen aquí?

GALATEA
(confundida)
¿Qué hace usted aquí?

DALIA
¿Qué le hizo a nuestro padre? ¿Dónde está?

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Sedum trata de acercarse a ellos pero se ven asustados, Dalia retrocede, es la más nerviosa.

SEDUM

Tranquilos, no se asusten.

Sedum hace contacto visual con Galatea y nota que esta trata de evitarlo.

SEDUM

No es cierto, todo lo que dicen sobre mí...

DALIA

¿Por qué deberíamos creerle?

SEDUM

Sé que es un poco extraño, pero vengan... les mostraré lo que he investigado, tampoco estoy enterado de las razones de la partida de su padre, pero he encontrado algunas cosas... De verdad soy inocente.

Galatea se acerca. Dalia duda un poco, pero termina siguiendo a su hermana. Loto también se dispone a entrar, pero Sedum lo detiene.

SEDUM

Perdona Loto, podrías vigilar la entrada por favor, nadie puede enterarse de este lugar.

Loto mira a Galatea y Dalia preocupado, luego mira a Sedum y asiente con la cabeza.

LOTO

Está bien, esperaré afuera.

Loto sale de la habitación y deja la puerta abierta. Sedum, Galatea y Dalia entran en el cuarto secreto Las jóvenes miran a su alrededor curiosas e intrigadas por el lugar. Sedum se acerca al escritorio en el cual se encuentran grandes libros abiertos unos sobre otros y algunos PERGAMINOS lo cuales abre.

SEDUM

Su padre lo escribía todo... todo lo que le sucedía... Hace unos meses solo leía y escribía en estos pergaminos, creo que presentía que algo iba a suceder

(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

SEDUM (CONT'D)

nadie conocía este lugar excepto yo...
 Su padre siempre ha confiado en mí y
 estoy agradecido con él, no tengo
 ninguna razón para traicionarle. Esa
 noche parecía apurado, como si alguien
 lo siguiera...

Dalia aparenta no estar interesada por lo que se aleja y
 explora la habitación, mientras Galatea se acerca a escuchar
 a Sedum.

30 FLASHBACK - INT. CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO DE FICUS -
 NOCHE

Vemos una habitación llena de vegetación con un escritorio y
 una silla de piedra acompañados de esculturas y bibliotecas
 de madera. Ficus entra a la habitación, cierra
 precipitadamente la puerta, pone seguro y se gira. Al
 hacerlo, ve dentro sentado en uno de los sillones de su
 oficina a su ayudante Sedum. Al verlo Sedum se levanta de su
 asiento.

SEDUM

Maestro.

FICUS

Eres el único en el que confío en este
 momento. Necesito tu ayuda con
 desesperación, pero puede ser
 peligroso.

SEDUM

Usted sabe que siempre estoy dispuesto
 a ayudarlo ¿Qué sucede?

Se escuchan fuertes PASOS acercándose. Ficus se asusta y
 apresurado entrega el LIBRO que traía entre sus brazos a
 Sedum.

FICUS

No tengo mucho tiempo para explicarte...
 necesito que le entregues este libro a
 mis hijas, nadie puede saberlo... por
 favor protégelas... yo no podré
 hacerlo por un tiempo.

Ficus corre un MUEBLE.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

SEDUM

¿Pero qué está pasando? ¿Cómo así?
¿Por qué?

Detrás se revela una ENTRADA DE PIEDRA.

FICUS

Huye por aquí, te llevará por un
pasillo hasta la salida del refugio,
escóndete, que no te vean.

Sedum un poco confundido se queda paralizado.

FICUS

No queda tiempo, ya van a entrar, te
lo suplico. Debo enfrentarlos, si no
ellas estarán en peligro.

Sedum entra al pasadizo.

31 INT. CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO DE FICUS - PASADIZO -
NOCHE

Sedum entra en el pasadizo y Ficus corre el MUEBLE con
esfuerzo. Sedum mira a su alrededor, el lugar es un túnel de
piedra con antorchas que iluminan el camino.

32 INT. CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO DE FICUS - NOCHE

Ficus está agitado corriendo el mueble, alguien intenta abrir
la puerta del despacho. El mueble se estanca. Ficus está
desesperado, se escuchan GOLPES FUERTES en la puerta, Ficus
logra correr el mueble por completo.

33 INT. DESPACHO DE FICUS - PASADIZO - NOCHE

Sedum escucha desde el pasadizo que ROMPEN la cerradura del
despacho, suena como abren la puerta y los pasos de algunos
HOMBRES que entran en el despacho.

FICUS (O.S)

(agitado)

Estás lleno de codicia... lo lograste,
aquí me tienes, qué es lo que quieres.

TÁRTAGO (O.S)

Arrodíllate.

FICUS (O.S)

No.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Sedum trata de ver por un ORIFICIO del mueble.

INSERTO

POV SEDUM - DESPACHO FICUS

Vemos a GUARDIAS (3), sin diferenciar sus rostros, que fuerzan a Ficus a arrodillarse. El líder sostiene el MEDALLÓN que tiene Ficus en su cuello. Al tomarlo el medallón cambia a un color marrón y Ficus se queja de dolor.

CORTE A:

Al escuchar los QUEJIDOS de Ficus, Sedum se aleja y comienza a correr por el oscuro pasadizo con el libro en sus brazos. Sedum llega a una puerta que conecta con el exterior, esta está cerrada con CADENAS las cuales rompe con una ROCA que se encuentra en el suelo. Sedum huye entre la oscuridad de la noche.

FIN FLASHBACK

34 INT. CASA GALATEA Y DALIA - DESPACHO SECRETO - NOCHE

Dalia está junto a Galatea mirando a Sedum. Ambas están estupefactas sin saber qué decir mientras Sedum termina su historia.

SEDUM

Desde que hui no sé nada sobre su padre, decidí esconderme para entregarles el libro y de un momento a otro me acusaron de traición, por eso tuve que ocultarme aquí. Pero les digo la verdad, yo no fui, y he tratado de buscarlo o de encontrar alguna pista, pero lo único que he encontrado son estos escritos.

Sedum señala los pergaminos que había puesto sobre la mesa, en ellos se ven extrañas ilustraciones de la conversión del agua en musgo con un texto.

SEDUM

Ficus estaba investigando sobre una magia negra que se estaba apoderando del pueblo. Buscaba una forma de detener la ola de maldad que se avecinaba, pero la verdad no entiendo mucho.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

SEDUM (CONT'D)

(pausa)

Aun así, hay algo que llamó mi
atención, hay escritos sobre el musgo.

Dalia y Galatea se acercan a los escritos que Sedum señala
Galatea se dispone a leer lo que allí dice...

LOTO (O.S)

Galatea. Salgan rápido.

Galatea, Dalia y Sedum salen de la habitación con prisa.

35 INT. CASA GALATEA Y DALIA - ESTUDIO - NOCHE

Todos se apresuran a salir de la habitación escondida.

LOTO

Hay guardias afuera.

SEDUM

Ayúdenme a mover esto, rápido, si me
ven aquí estarán en problemas.

Sedum desde adentro intenta mover un estante que esconde la
entrada secreta. Se escucha como comienzan a GOLPEAR
insistentemente a la puerta de la entrada.

GALATEA

Voy a tratar de distraerlos.

Galatea sale de la habitación, Loto esconde el libro entre su
abrigo y Sedum sigue intentando ocultar la entrada junto a
Dalia.

36 INT. ENTRADA CASA GALATEA Y DALIA - NOCHE

Galatea llega a la puerta.

GALATEA

¿Quién es?

TÁRTAGO

Somos la guardia terrenal, abran la
puerta, es una orden.

GALATEA

Ya abro, un momento

Galatea se asoma tratando de ver el estudio

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

INSERTO:

ESTUDIO

Loto, Dalia y Sedum están forcejeando el mueble que cubre la entrada del escondite.

CORTE A:

Los golpes se intensifican.

TÁRTAGO
Abren de inmediato.

GALATEA
Ya voy.

Galatea toma el pasador, lo suelta y se vuelve a asomar.

INSERTO:

ESTUDIO

Loto, Dalia y Sedum logran mover el mueble.

CORTE A:

Galatea abre la puerta y es empujada por los GUARDIAS (3) que se precipitan a entrar junto con Tártago.

TÁRTAGO
(autoritario)
Inspeccionen todo el lugar. Que no se les escape nada.

Los Guardias y Tártago van directamente al despacho de Ficus con Galatea siguiéndolos.

37 INT. CASA GALATEA Y DALIA - ESTUDIO - NOCHE

Tártago entra en la habitación seguido por Galatea. En la habitación están Dalia y Loto organizando algunos libros del estante mientras los Guardias buscan entre los cajones de los gabinetes. Finalmente, uno de ellos ve a Loto, quien trata de sostener el libro que se escurre entre sus ropajes.

GUARDIA SUPERIOR
¿Pero qué tenemos aquí?

El Guardia intenta arrebatarse el libro a Loto, quien trata de defenderse, pero es muy débil. Un libro cae del estante.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Dalia, Galatea y Loto se miran entre ellos asustados. El Guardia logra quitarle el libro a Loto.

Tártago se apresura a revisar, Dalia corre y se para frente a él para impedirlo.

GALATEA

¿Quién le dio la orden de hacer esto?
¿No deberían estar buscando a nuestro padre?

TÁRTAGO

Quítate niña, es claro que su padre huyó, es un cobarde y yo voy a averiguar qué es lo que oculta.

Dalia se apresura y se para junto a su hermana frente al mueble.

DALIA

Eso no es cierto, usted solo le tiene envidia.

TÁRTAGO

¡Cállate niña insolente!
(mirando a los guardias)
¿Y ustedes qué esperan?, ¿le tienen miedo a dos niñas?

Los Guardias retiran a Dalia y Galatea a la fuerza y luego mueven el estante. Al hacerlo, ven la puerta secreta y se apresuran a ella.

38 INT. CASA GALATEA Y DALIA - DESPACHO ESCONDIDO - NOCHE

Vemos a Sedum quien está mirando un libro con desesperación y es interrumpido por el sonido de la puerta al ser forcejeada. Tártago y los Guardias entran.

TÁRTAGO

¡Pero miren a quién nos encontramos aquí! Nada más ni nada menos que el traidor.

Dos Guardias se apresuran a atrapar a Sedum. Sedum arranca una HOJA y la esconde entre sus ropajes e intenta soltarse de las manos de los guardias. Finalmente Sedum es atrapado con hostilidad.

Tártago echa un vistazo a los documentos que están sobre el escritorio y nota que en el pergamino se subrayan las

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

palabras "magia negra".escritorio y nota que en el pergamino se subrayan las palabras "magia negra".palabras "magia negra".

TÁRTAGO

¡Magia negra!, usted y Ficus han estado conspirando contra el pueblo y planeaban usar hechicería.

Llévenselo y todo lo que sea necesario para probar su traición.

Los dos Guardias llevan a Sedum hacia la entrada mientras uno de ellos toma los pergaminos sobre la mesa.

39 INT. CASA GALATEA Y DALIA - ESTUDIO - NOCHE

Sedum es obligado a salir. Galatea, Dalia y Loto están paralizados y lo miran preocupados.

40 INT. CASTILLO TERRENARIOS - SALA DE REUNIONES - NOCHE

La puerta se abre con fuerza y vemos a Croton, Heliantemo, Brezo, Laston, Aster, Nadus y Azalea quienes voltean y se quedan mirando fijamente hacia la entrada. Tártago y un grupo de Soldados (3) ingresan a Sedum a la sala, este no se opone a su fuerza y camina junto a ellos con una cara inexpresiva. Los guardias empujan bruscamente a Sedum y lo ponen de rodillas frente a la mesa de reuniones.

TÁRTAGO

Señor, he capturado al traidor.

Todos en la sala se encuentran sorprendidos y se ponen de pie para ver a Sedum. Heliantemo se acerca a él.

HELIANTEMO

Levántate.

Sedum se pone de pie y los Guardias lo toman de los brazos.

HELIANTEMO

(mirando los guardias)

Ya se pueden retirar.

Los Guardias dejan la sala y Heliantemo vuelve a su asiento.

HELIANTEMO

(dirigiéndose a los terrenarios)

Por favor, tomen asiento.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Heliantemo se sienta junto a los demás Terrenarios que cotillean entre ellos.

HELIANTEMO

Tártago, prosigue.

TÁRTAGO

He traído ante ustedes a un traidor. Este hombre desapareció hace 3 días, luego de robar uno de los libros de investigación más importantes el cual pertenece al Gran Terrenario Croton. Además, esa misma noche, coincidentalmente, fue la última noche en la que vimos al Gran Terrenario Ficus, de quien aún desconocemos su ubicación.

SEDUM

Eso no es cierto, no he robado nada. Y aunque es verdad que fui al despacho del Terrenario Ficus esa noche, no he sido el culpable de su desaparición.

HELIANTEMO

¿Qué hacía allí esa noche?

SEDUM

En la mañana de aquel día, mi maestro me pidió que lo encontrara a esa hora, me dijo que no debía revelar nuestra reunión.

TÁRTAGO

Así que aproveché la confianza de su maestro, robó el libro y como Ficus lo descubrió se deshizo de él.

SEDUM

¡No! eso no es así. Esa noche esperé y me reuní con mi maestro.

TÁRTAGO

Entonces explíqueme esto ¡Guardias!

Uno de los Guardias entra en la sala y le entrega a Tártago un LIBRO pequeño. El Guardia sale de la sala y Tártago lanza el libro frente a Sedum sobre la mesa de piedra. Heliantemo se pone de pie.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

HELIANTEMO

¿Qué es eso?

TÁRTAGO

Esto, señor, es el libro que robó este traidor. Este libro contiene datos importantes de investigaciones sobre la magia negra que acecha a nuestro pueblo.

SEDUM

Yo nunca había visto ese libro ¡lo juro por el Gran inmortal! ¡Yo no he robado nada!

TÁRTAGO

¡Guardias!

Dos Guardias entran en la sala y sostienen a Sedum con fuerza, uno de ellos le cubre la boca con la mano.

TÁRTAGO

Como muchos deben saber, el gran terrenario Croton ha investigado durante años la denominada magia negra. Prácticas oscuras que impiden nuestra conexión con los inmortales. Tenemos pruebas de que este hombre ha estado reuniendo información y planeando atacarnos para apoderarse del pueblo a costa de la traición.

Sedum forcejea con los Guardias.

HELIANTEMO

¿Qué pruebas tienen?

TÁRTAGO

Le confiscamos algunos documentos que ocultaba en su escondite, que estaba nada más ni nada menos que en la casa del desaparecido terrenario Ficus.

Todos asombrados comienzan a murmurar entre sí.

HELIANTEMO

¡Silencio!

Los murmullos paran. Heliantemo está más serio y firme.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

HELIANTEMO

Suéltelo.

Los Guardias miran a Tártago quien les hace una señal con la cabeza para que obedezcan. Los Guardias sueltan a Sedum quien voluntariamente y con desesperación se pone de rodillas.

SEDUM

(temblando nervioso)

¡Lo juro!, ¡lo juro! yo no he hecho nada de eso ¡Tienen que creerme!

(sollozando)

Escúchenme por favor.

Sedum llora desconsoladamente.

HELIANTEMO

Sedum, ¿dónde está?

Sedum levanta la cabeza.

HELIANTEMO

¿Dónde está Ficus?

SEDUM

Esa noche que me encontré con mi maestro, fui a su oficina y esperé a que llegara. De repente entró muy agitado, parecía que lo estaban siguiendo, me pidió que cuidara a sus hijas y y... me ayudó a huir... no volví a saber nada más de él, se los juro.

Heliantemo suspira.

HELIANTEMO

Ayúdenlo a ponerse de pie.

Los Guardias ayudan a Sedum a ponerse de pie.

HELIANTEMO

Debemos comenzar una investigación.

TÁRTAGO

Yo puedo hacerme cargo de eso.

Croton se pone de pie.

CROTON

Yo también me ofrezco a ayudar,
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

CROTON (CONT'D)

quisiera que me permitieran hacerlo,
Ficus es mi hermano, necesito hacer
algo al respecto.

HELIANTEMO

Entonces está hecho, inicien la
investigación lo antes posible.

TÁRTAGO

Sí, señor. ¡Guardias! llévenlo al
calabozo.

Los Guardias se llevan a Sedum de la sala.

41 INT. CASA DALIA Y GALATEA - DESPACHO ESCONDIDO - DÍA

Dalia y Loto están durmiendo en el suelo que está cubierto de
libros, hojas y pergaminos. Galatea está despierta buscando
en algunos LIBROS. Loto se despierta, y aún somnoliento se
acerca a Galatea.

LOTO

¿Estuviste despierta toda la noche?

GALATEA

Sí, no podía dormir.

Dalia se despierta.

DALIA

(bostezando)

¿Encontraron algo?

Galatea niega con la cabeza.

DALIA

¿Qué hacemos?

Galatea se pone de pie apoyándose en Loto.

GALATEA

(mirando los libros decepcionada)

Se llevaron todo.

LOTO

(poniéndose de pie)

Robemos los pergaminos.

DALIA

¡¿Qué?! ¡¿Robar?! ¡¿Estás loco?!

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GALATEA

No es una mala idea.

DALIA

(poniéndose de pie)

¡Galatea!

GALATEA

Aunque si los robamos, no nos servirían, no entenderíamos todo. Necesitamos a Sedum.

DALIA

¿Y cómo se supone que hablaríamos con él? Se lo llevaron, ¿recuerdas?

LOTO

Tenemos que ayudarlo a escapar.

DALIA

No, no vamos a hacer eso, ¿acaso están locos? No los dejaré, solo causarán más problemas.

Galatea y Loto se miran entre sí.

GALATEA

Está bien, pero no podemos quedarnos acá sin hacer nada.

DALIA

Busquémoslo nosotras, no podemos confiar en los guardias y menos en Tártago.

LOTO

(en voz baja)

Traidor.

GALATEA

Listo, entonces arreglémonos un poco. Salgamos a buscarlo.

Galatea se dirige a la entrada seguida de Dalia y Loto.

42 EXT. PLAZA PRINCIPAL - DÍA

Galatea, Loto y Dalia se abren paso entre la MULTITUD, muchos se ven enfermos y cansados. Entre las personas se ve conmoción, algunos cotillean mientras otros tratan de ver que sucede.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

ANCIANA

¿Son ciertos los rumores?

HOMBRE ADULTO

¿Ya capturaron al traidor?

MUJER

¿Es cierto que estaba en la casa del Gran Terrenario Ficus?

ANCIANA

¿Nos ha traicionado? ¿Qué sucede?

GUARDIA

No puedo decir nada. Por favor retírense.

Galatea, Loto y Dalia caminan hasta llegar a la entrada de piedra que da paso al castillo de los Terrenarios. Los

GUARDIAS(5) allí parados bloquean el paso. Loto se acerca a uno de los Guardias.

LOTO

Por favor déjenos pasar, somos terrenarios.

GUARDIA

Lo siento, no es posible.

Galatea se acerca al guardia seguida por Dalia.

GALATEA

Somos hijas del Gran Terrenario Ficus.

GUARDIA

Lo siento.

Al darse la vuelta, Galatea y Dalia ven que a su alrededor las personas las juzgan con la mirada y murmuran a sus espaldas. Loto se voltea hacia ellas.

LOTO

Entonces vamos--

Loto se da cuenta de la situación y baja su voz hasta quedar en silencio. Comienzan a caminar y nadie se acerca a ellos, los evaden y murmuran.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

MUJER
(susurrando)
Son las hijas de Ficus, ¿si escuchaste?

HOMBRE ADULTO
(susurrando)
¿Las que estaban con Sedum cuando lo atraparon?

MUJER
(susurrando)
Sí.

Loto distingue a su TÍA (39) de pelo castaño y vestimenta naranja entre la multitud.

TÍA DE LOTO
¡Loto!

LOTO
¿Tía?

Dalia y Galatea paran y voltean a ver a Loto.

LOTO
Sigán, ya las alcanzo.

Galatea asiente con su cabeza, toma a su hermana de la muñeca y apresuran el paso buscando deshacerse de las miradas. Loto se acerca a su Tía.

TÍA DE LOTO
¿Qué haces con ellas?, ¿has hablado con tu madre?

LOTO
¿Qué está pasando tía?, ¿por qué las miran así?

TÍA DE LOTO
(susurrando)
¿No has escuchado?

LOTO
¿Qué?

TÍA DE LOTO
(susurrando)
Parece que su padre es cómplice del traidor, hacía cosas en contra de los
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

TÍA DE LOTO (CONT'D)
 dioses. Pero no deberías estar aquí,
 Loto, tu padre--

La Multitud rodea a Dalia y Galatea, quienes quedan acorraladas. La Anciana da un paso al frente y las confronta.

LOTO
 Perdona.

Loto corre hacia sus amigas.

TÍA DE LOTO
 ¡Loto!

Galatea y Dalia están confundidas.

ANCIANA
 ¿Qué hacen aquí? ¿No les da vergüenza?

GALATEA
 ¿Vergüenza?, ¿de qué habla?

Loto interrumpe, toma a las chicas y las dirige hacia fuera de la multitud. Un grupo de GUARDIAS (5) pasa por la plaza dirigiéndose al jardín.

43 EXT. PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN - DÍA

Los GUARDIAS (2) llegan al centro del jardín. El Anunciador se para sobre el pedestal, abre un pergamino y comienza a leer en voz alta, la gente a su alrededor poco a poco se acerca y se acomoda para escuchar.

ANUNCIADOR
 Este es un anuncio de los Grandes Terrenarios.
 (leyendo)
 Habitantes de Ewigrum, nos dirigimos a ustedes para anunciarles que hemos capturado exitosamente al traidor.

Ante esta primera frase todos los presentes ponen sus ojos sobre el Anunciador impacientes por saber más, desviando su atención de las chicas y Loto quienes también se detienen para escuchar.

ANUNCIADOR
 (leyendo)
 Lamentablemente, no solo traemos buenas noticias. Este hombre fue
 (MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

ANUNCIADOR (CONT'D)
 capturado en la casa de uno de los
 nuestros, el Gran Terrenario Ficus
 Ficae quien lleva tres días
 desaparecido.

Los Habitantes de Ewigrum, asombrados por la noticia,
 empiezan a comentar entre ellos. Dalia, Galatea y Loto se
 miran entre sí y se apresuran a huir.

ANUNCIADOR (O.S)
 Allí, encontramos escritos e
 investigaciones sobre prácticas
 oscuras. Por esto, queremos anunciar
 oficialmente su destitución y recurrir
 a ustedes de nuevo para poder devolver
 la paz a nuestro pueblo. Estamos
 ofreciendo una gran recompensa a quien
 nos brinde información sobre él. Nos
 sentimos apenados con ustedes, estamos
 haciendo todo lo posible por
 solucionar esta situación.

La multitud vuelve a centrarse en Dalia y Galatea y empiezan
 a arrinconarlas con furia en sus ojos.

Dalia tropieza y al chocar con una columna de madera que
 sostiene un arreglo floral, ella queda en el piso y encima le
 caen algunas flores que se sueltan por el impacto. Al entrar
 en contacto con los pétalos Dalia toca su cabeza.

INSERTO:

Se presenta un destello blanco que desaparece luego de unos
 segundos.

CORTE A:

Dalia al intentar ponerse de pie un fuerte dolor de cabeza
 hace que vuelva a sentarse. Dalia no escucha nada, todo su
 entorno se ve en blanco y negro y distorsionado mientras que
 los medallones resaltan con color y brillo.

GALATEA (O.S)
 ¡Dalia! ¡Dalia!

La voz de su hermana la hace recobrar el sentido. Comienza a
 llover, la multitud corre buscando refugio. Galatea y Loto
 ayudan a Dalia a pararse y caminan con prisa. Dalia aún está
 mareada. Loto ve el centro curativo.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

LOTO

Buscaré algo para darle a Dalia,
escóndanse tras aquella carreta, no
demoro.

Galatea asiente con la cabeza y continúa mientras Loto cambia su rumbo.

44 INT. CASTILLO TERRENARIOS - PASILLO SEGUNDO PISO - DÍA

GUARDIAS(3) están custodiando la puerta de uno de los despachos, el pasillo se encuentra completamente vacío y solo se escuchan VOCES de personas hablando dentro.

45 INT. CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO TÁRTAGO - DÍA

Se escucha la LLUVIA caer. En un cuarto de paredes de piedra con enredaderas, iluminado por un gran candelabro y decorado con armas lujosas, Tártago, Croton, Heliantemo, Brezo y Laston se encuentran parados alrededor de un escritorio. Sobre este se encuentran los pergaminos que Tártago tomó del despacho escondido de Ficus. Croton se ve preocupado y triste.

HELIANTEMO

(dirigiéndose a Croton)

Sé que es difícil para ti.

CROTON

No entiendo en qué estaba pensando mi hermano.

(tomando los pergaminos y
lanzándolos con ira)

¿Qué es todo esto?

BREZO

El no sería capaz de hacer algo así,
sigo sin creer que esto sea suyo.

TÁRTAGO

¿No lo ves?

(señalando los pergaminos)

Es su letra, ¿Qué mas prueba quieres?

HELIANTEMO

No nos apresuremos, si bien es cierto que estos escritos se refieren a lo que ha sucedido, no significa que él lo haya causado. Cuando lo encontremos él mismo nos explicará y podremos juzgarlo.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Alguien toca a la puerta.

TÁRTAGO

Siga.

Un Guardia entra en la sala.

GUARDIA SUPERIOR

(dando una reverencia)

Sabios.

CROTON

(preocupado)

¿Se encontró con mis sobrinas?, ¿están a salvo?

GUARDIA SUPERIOR

No estaban en casa, señor.

CROTON

(preocupado)

¡¿Qué?!

Heliantemo lo toma del hombro.

HELIANTEMO

No deben estar lejos.

BREZO

Es muy peligroso que estén solas.

TÁRTAGO

Debí haberlas capturado aquella noche.

HELIANTEMO

¡Tártago!

BREZO

¡Son solo niñas!

HELIANTEMO

(dirigiéndose al guardia)

Búsqenlas y ayúdenles a volver a casa.

GUARDIA

Sí, señor.

CROTON

Deben estar asustadas con la noticia.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

HELIANTEMO

Estarán bien.

Croton suspira.

46 INT. CENTRO CURATIVO MANOS MÁGICAS - DÍA

Loto entra con prisa en el centro curativo empapado y nota que tiene sarpullido en sus brazos. En aquel sitio, sostenido por arcos de piedra, hay dos hileras de camas enfrentadas que se extienden hasta el fondo del lugar con PERSONAS (20) adoloridas sobre ellas junto a sus FAMILIA (26). En la entrada hay sillas de madera con enfermos llenos de sarpullido esperando a ser atendidos. Una ASISTENTE SANADORA se acerca.

ASISTENTE SANADORA

Por favor tome asiento, hay muchos casos como el suyo así que debe esperar.

Loto mira sus brazos, asiente con la cabeza y se sienta en una de las bancas. Mira a su alrededor y divisa que una de las SANADORAS pone un brebaje sobre la mesa de uno de los pacientes recostado en una camilla. Loto se pone de pie y se acerca hacia el brebaje rápidamente y lo toma tratando de no ser visto. De repente, alguien lo toma de la mano y lo detiene. Loto voltea asustado y ve a su MAMÁ (45) quién está en un estado lamentable con el cabello despeinado, una expresión cansada, los ojos hinchados y las manos temblorosas.

MAMÁ DE LOTO

Hijo.

LOTO

!Mamá! ¿Qué haces aquí? ¿Qué te pasó?

Los ojos de la mujer se llenan de lágrimas y mira hacia la camilla donde se revela que el paciente acostado tras Loto es su PADRE (50), un hombre de pelo cano, completamente demacrado, sin energías, pálido y delgado, además, se ven ciertas protuberancias con forma de raíces que salen de su cuerpo.

LOTO

¡Papá!

Loto se acerca preocupado a la camilla y mira a su padre con tristeza y preocupación. El hombre está inconsciente. La Mamá de Loto se acerca y lo abraza llorando. Loto llora también.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

LOTO
(sollozando)
¿Qué pasa?, ¿por qué está así?

MAMÁ DE LOTO
(conteniendo las lágrimas)
Ayer estaba bien, fuimos al mercado y de repente comenzó a toser y a quejarse de dolor. ¿Dónde estabas? te estuve buscando, todo esto ha sido muy duro.

LOTO
Pero, ¿Qué dicen los sanadores?

MAMÁ DE LOTO
No saben qué es, creen que se debe a la lluvia. Hay más personas así pero muchas...
(sollozando)
Muchas ya no están.

La mujer se seca las lágrimas.

MAMÁ DE LOTO
Pero, de algo estoy segura, todo esto es obra de prácticas oscuras.
(susurrando)
¿Ya has escuchado? el Terrenario, Ficus, nos ha lanzado una maldición, nos traicionó.

LOTO
No, eso no es verdad. Yo estaba con Galatea y su hermana, él desapareció.

MAMÁ DE LOTO
¿Cómo que estabas con ellas? ¿no ves lo que está sucediendo? No estarás pensando en volver a verlas, ¿verdad?

Loto no responde y ve a los enfermos alrededor con extraños síntomas como raíces saliendo de las venas de sus manos y pies. El rostro de Loto se ve aterrado y confundido.

MAMÁ DE LOTO
¡Loto!

Loto voltea a ver a su madre.

47 EXT. VÍA RURAL - DÍA

Ha dejado de llover, caen gotas de los techos y las calles están cubiertas de charcos y lodo. Dalia y Galatea están sentadas, empapadas, con un poco de sarpullido, encogidas tras una carreta con alimentos. Escuchan PASOS, Galatea se asoma a un lado de la carreta.

INSERTO:

Hay GUARDIAS (10) revisando los recintos de la otra calle.

CORTE A:

Galatea vuelve asustada al lado de su hermana.

DALIA
(en voz baja)
¿Qué pasa?

GALATEA
Shhhh.
(susurrando)
Creo que nos están buscando.

DALIA
(susurrando asustada)
¿Qué? Tenemos que irnos.

GALATEA
(susurrando)
¿Y Loto?

DALIA
(susurrando)
Ya lo hemos esperado mucho tiempo ¿de verdad crees que va a venir? Galatea, ahora somos las hijas de un traidor, ¿crees que alguien nos va a querer ayudar?

GALATEA
(susurrando)
Está bien.

Dalia y Galatea se asoman a un lado de la carreta.

INSERTO:

Los guardias están más lejos.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

CORTE A:

Galatea mira a su alrededor y ve sobre la carreta un abrigo y un delantal. Con cuidado se acerca y los toma. Al devolverse se quita la túnica, se pone el delantal y le entrega el abrigo a su hermana. Dalia se cambia. Galatea recoge su pelo y lo guarda dentro de su ropaje.

GALATEA
(susurrando a Dalia)
Recoge tu cabello.

Galatea toma un poco de tierra del suelo y la embarra en su ropaje, Dalia la ve y hace lo mismo. Las hermanas toman algunas frutas y se van apresuradas con la cabeza agachada.

48 EXT. SENDERO - DÍA

Dalia y Galatea están caminando y notan que su casa está rodeada de guardias.

GALATEA
(tirando a su hermana del brazo)
Vamos.

Se esconden tras una gran roca que se encuentra a un lado del camino. Desde allí miran a los guardias.

INSERTO:

Los guardias están sacando libros y otras pertenencias y las están guardando en una gran carreta mientras son dirigidos por Tártago.

TÁRTAGO
No tenemos todo el día, tomen todo lo que sea necesario.

CORTE A:

DALIA
¿Qué les pasa? ¿Por qué hacen eso?

De repente, alguien toca el hombro de Galatea, ambas voltean y notan que es su tío Croton.

CROTON
Niñas ¿Qué hacen aquí?

DALIA
¡Tío!

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GALATEA
¿Qué está pasando?

CROTON
Vengan conmigo.

Se adentran en el bosque.

49 EXT. BOSQUE - DÍA

Croton camina con prisa seguido por Dalia y Galatea entre los frondosos árboles. Las chicas siguen a su tío en total silencio mirándose de vez en cuando inquietas y confundidas.

50 EXT. LAGO - DÍA

Dalia y Galatea están sentadas sobre algunas rocas al lado del lago, su cabello está despeinado y sus ropas, aunque ya secas, se ven desgastadas y sucias. Croton se ve cansado y preocupado.

CROTON
Las busqué por todos lados, ¿Dónde estaban?, ¿están bien?

GALATEA
Sí, estamos bien ¿Has sabido algo de nuestro padre? No entendemos que está pasando. Tú sabes que él no es así, él nunca le haría daño a nadie. Tenemos que salvarlo.

DALIA
¡Es nuestra culpa! Nosotras fuimos las que confiamos en Sedum, si tan solo no lo hubiéramos encontrado.

Croton se detiene frente a ellas, se agacha.

CROTON
Yo más que nadie sé que él no sería capaz de hacer algo así, pero no es culpa de ustedes, no se culpen por esto. Sedum las engañó.

GALATEA
Él no nos engañó.

DALIA
¡Galatea!

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GALATEA

Papá confiaba en él, además eso no explica el cuarto secreto en su estudio. Tenemos que recuperar el libro que nos dio, papá pidió que nos lo diera por alguna razón, tal vez podamos saber donde está. Según lo que nos dijo Sedum, está en peligro, tenemos que salvarlo.

CROTON

¿Un libro? ¿Qué libro?

DALIA

Sedum le dio un libro a Galatea, le dijo que supuestamente nuestro padre le había pedido dárnoslo.

CROTON

(serio)

Y, ¿por qué dices que está en peligro?

GALATEA

Cuando lo encontramos en casa nos contó que escuchó como nuestro padre era torturado por un grupo de hombres. Está en peligro ¡no podemos quedarnos acá esperando!

Croton toma las manos de Dalia y Galatea tratando de calmarlas.

CROTON

No se preocupen, yo me voy a asegurar de que él regrese.

GALATEA

Necesitamos recuperar el libro.

DALIA

¿Y qué esperas hacer con él?, ni siquiera podemos abrirlo.

GALATEA

Podemos buscar alguna forma de romper la cerradura... es la única pista que tenemos. Tío, ayúdanos por favor, tú conoces a Tártago, tal vez puedas tomarlo.

Croton suspira pensativo.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

CROTON

Mmmm, no es tan fácil. No puedo arriesgarme, hay muchas miradas sobre mí, no quiero que sospechen que también estoy implicado. He intentado ver los documentos de la investigación, pero Tártago no me lo ha permitido.

DALIA

Es cierto, no tienes que hacerlo, podemos encontrar otra forma.

CROTON

Tengo una idea, pero es un poco arriesgada.

GALATEA

No importa.

CROTON

Tártago tiene a un grupo de guardias custodiando el libro y las otras cosas que confiscaron. Pero cuando se realiza el ritual todo el pueblo se reúne en la plaza, incluso ellos. En ese momento podrán entrar al Castillo y dejar el libro en mi oficina. Al terminar el ritual nos encontramos aquí de nuevo y revisamos el libro juntos. Luego yo podría devolverlo durante el cambio de guardia del medio día. Tártago está buscando a Ficus, así que no lo notará.

GALATEA

Es una buena idea.

(mirando a Dalia)

Hagámoslo, podemos hacerlo ¿Verdad?

Dalia dudosa asiente con la cabeza. Croton saca de su mochila dos túnicas cafés y se las entrega a las chicas.

CROTON

Usen esto para ocultarse, así no las reconocerán tan fácilmente. Probablemente Tártago guardó el libro en su baúl, no estoy muy seguro de dónde esté la llave, pero sé que la encontrarán, confío en ustedes.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

CROTON (CONT'D)

Recuerden, deben permanecer ocultas
mientras todo esto se soluciona y
encontramos a su padre.

Dalia y Galatea toman las TÚNICAS.

CROTON

Todo saldrá bien, no se preocupen.

Dalia, Galatea y Croton sonrían.

51 EXT. PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL - NOCHE

MONTAJE

Habitantes participan en el festival para pedir por sus
familiares.

- PERSONAS(15) encienden velas que adornan todo el lugar.

- Hay NIÑOS (8) corriendo por doquier y otros jugando con los
charcos que dejó la lluvia.

- Se ven AMIGOS (10) compartiendo y PERSONAS (4) repartiendo
coronas de flores a todo el que pasa.

- Hay un pequeño TEATRO representando la historia del pueblo,
allí está una PEQUEÑA MULTITUD (20) reunida escuchando las
historias de sus antepasados, algunos sentados en pequeños
BANCOS y otros parados.

- Hay puestos de comida deleitable hecha por los amos del
fuego. Alrededor de la plaza se ve a las PERSONAS (20)
disfrutando su sabor.

- En un área, hay varios juegos hechos de madera que reúnen
familias. Las PERSONAS (14) entregan pequeñas MONEDAS para
poder participar.

- Está el juego de girar la rueda con un palo; otro en el que
lanzan palitos a un tubo; JÓVENES (10) jugando al tiro con
arco y los mayores (6) sentados entretenidos con juegos de
mesa.

- Alejados, hay unas POCAS PERSONAS (6) ultimando los
detalles para la celebración, moviendo un poco los arreglos y
recogiendo algunos pinceles.

52 EXT. PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL - NOCHE

Croton llega apurado, sin embargo mantiene su aspecto immaculado como siempre. Se encuentra con Tártago quien lo está esperando con la túnica del ritual en la mano. Al llegar, Heliantemo le ayuda rápidamente a ponérsela.

CROTON
(poniéndose la túnica y
dirigiéndose a Helianemo)
Perdonen la tardanza.

Algunos Terrenarios dejan algunos frascos con bebidas, una copa con agua, flores y semillas sobre una mesa decorada con enredaderas frente a la estatua de Puphluns.

HELIANTEMO
(amablemente)
Terrenario Croton, llega justo a
tiempo. Todo está listo para que
comience el ritual.comience el ritual.

Crotón sube al lugar destinado para el ritual captando la atención de los aldeanos, quienes tienen la cara pintada con patrones de rayas y puntos y lo reciben con una reverencia.

Crotón toma aire y comienza el ritual.

CROTON
(cantando)
Gran inmortal Puphluns, abre las
puertas de la eternidad y recibe
nuestro rezo.

Un grupo de terrenarios comienzan a tocar los tambores. Los Aldeanos se arrodillan.

ALDEANOS
(levantando sus manos)
Recíbenos ¡Oh Gran inmortal!

Al tiempo, Croton mueve sus manos al ritmo del tambor. Croton y los aldeanos continúan recitando la misma frase con cada vez más devoción.

ALDEANOS
(levantando sus manos)
Recíbenos ¡Oh Gran inmortal!

53 INT. DESPACHO CROTON - CASTILLO TERRENARIOS - NOCHE

Galatea revisa por la pequeña ventana de la puerta para asegurarse que no haya nadie mientras Dalia espera asustada.

Dalia se dispone a salir, pero Galatea la detiene sosteniendo su brazo.

GALATEA

Espera.

Dalia voltea.

GALATEA

Tenemos que ayudar a Sedum.

DALIA

¡Galatea! ya hablamos de eso.

GALATEA

Él es inocente, yo le creo. Ve por el libro, yo iré por él. libro, yo iré por él.

Galatea hace a su hermana a un lado y se va rápidamente de la habitación.

DALIA

(en tono alto)

Gala--

La puerta se cierra.

DALIA

(en tono alto)

¡Galatea!

Dalia se percata del tono de su voz y sigilosa se asoma por la puerta.

Atraviesa la puerta con cuidado.

54 INT. CASTILLO TERRENARIOS - PASILLOS SEGUNDO PISO - NOCHE

Dalia sale molesta e insegura refunfuñando en voz baja. Camina asustada sin hacer ruido hasta el despacho de Tártago que está al fondo del pasillo, el ruido de un PÁJARO la asusta y finalmente llega a la puerta del despacho de Tártago. Dalia mira hacia todos lados, mueve el pestillo de la puerta sin hacer ruido y finalmente entra.

55 INT. CASTILLO TERRENARIOS - ESCALERAS Y PASILLO PISO 1 - NOCHE

Galatea baja las escaleras poco a poco intentando no ser descubierta. Llegando al final ve a dos GUARDIAS pasando por el primer piso así que retrocede unos pasos asustada. Los Guardias se alejan. Galatea se asoma de nuevo y al ver el lugar vacío continúa bajando.

Camina con sigilo por los pasillos vacíos hacia una entrada con pequeñas escaleras, sin embargo en el camino dos GUARDIAS se acercan, por lo que se esconde con prisa tras una gran escultura. Los Guardias pasan frente a ella sin darse cuenta de su presencia. Luego de asegurarse que no viene nadie más, corre hacia las escaleras y las baja hasta llegar a una puerta con barrotes. Quita con cuidado el pasador de la puerta un poco oxidada y entra.

56 INT. DESPACHO TÁRTAGO - CASTILLO TERRENARIOS - NOCHE

Dalia, asustada, busca en el escritorio de Tártago. Se asoma a la ventana y vuelve a buscar. Ve en lo alto de un estante un BAÚL rectangular, café, forrado en cuero y unas correas que lo adornan. Acerca una silla y con los brazos muy estirados alcanza el baúl, lo agarra fuerte, baja de la silla y pone el objeto sobre ella. Dalia inspecciona el baúl, nota que está cerrado con un candado por lo que decepcionada se apresura a buscar la llave.

57 EXT. PLAZA PRINCIPAL - NOCHE

El paso más importante del ritual comienza. Croton, concentrado, mirando fijamente las plantas que están extendidas a lo largo de la mesa, abre un frasco y vierte una sustancia verde sobre ellas. A su vez se escucha su voz recitando una oración.

CROTON

Que el poder del Gran Inmortal caiga
sobre nuestro pueblo y lo sane, que
elimine la enfermedad y lo libere de
las sombras y el mal que lo acecha.

(hace una pausa)

Oh gran inmortal permítenos hacer uso
de tu gran poder.

Algunos aldeanos se muestran un poco débiles.

58 INT. CALABOZOS - CASTILLO TERRENARIOS - NOCHE

Galatea está caminando por el centro del lugar. Todo está muy

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

oscuro, lleno de telarañas y polvo como si nadie hubiera entrado en décadas, unas cuantas lámparas con velas encendidas alumbran la profunda oscuridad y unas llaves colgadas en una pared.

GALATEA
(en voz baja)
Sedum, Sedum.

A cada lado se encuentran los calabozos donde, entre las sombras, se alcanzan a divisar, recostados en el suelo, HOMBRES(6) y MUEJERES (6) con aspecto horripilante. En sus cuerpos brotan raíces y se muestran enfermos, sin aliento y abandonados. Galatea se sorprende y acelera el paso.

GALATEA
(con preocupación)
Sedum.

Sedum.

Al fondo escucha una VOZ que le responde.

SEDUM (O.S)
Por aquí.

Galatea continúa el camino mirando hacia todos lados hasta que ve a Sedum en una de las celdas. Al encontrarse ambos se ven aliviados.

SEDUM
¿Cómo es que estás aquí?

GALATEA
No hay tiempo, tengo que sacarte de ahí.

Galatea toma las LLAVES que había visto, abre el CANDADO de la puerta y ayuda a Sedum a salir. El PRESO de la celda del frente GRITA de dolor. Galatea se asusta y Sedum nota su temor por los demás presos.

SEDUM
Vamos Galatea, no los mires.

Se apresuran a salir.

59 EXT. PLAZA PRINCIPAL - NOCHE

El ritual continúa. Los aldeanos están de rodillas, hacen una reverencia y se quedan con las manos en el suelo y la cabeza

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

hacia abajo. Croton toma las SEMILLAS y comienza a moverlas de forma circular dejándolas caer sobre las plantas rociadas con el líquido verde.

CROTON

Recibe estas ofrendas, y a cambio purifica nuestros cuerpos, elimina toda la enfermedad y la maldad.

ALDEANOS

(levantando sus manos)
¡Oh Gran inmortal! Purifícanos.

Las personas que se encontraban enfermas se quejan de dolor, algunas caen al suelo débiles mientras que otros se acercan preocupados. Croton se da cuenta de las personas sufriendo, se alarma y ve a Heliantemo quien le hace señas para que continúe el ritual.

CROTON

(levantando sus manos)
Purifícanos.

ALDEANOS

(desconcentrados)
¡Oh Gran inmortal! Purifícanos.

Los TAMBORES comienzan a sonar intensificando el rezo pero ello aumenta los QUEJIDOS. Heliantemo se ve pensativo y preocupado.

60 INT. CASTILLO TERRENARIOS - CALABOZOS - NOCHE

Galatea y Sedum caminan hacia la entrada. Los presos que se encontraban descansando en silencio se despiertan GRITANDO con gran dolor, las raíces comienzan a apoderarse de sus cuerpos, algunos se abalanzan hacia los barrotes pidiendo ayuda mientras otros se retuercen y claman de dolor. Galatea y Sedum se llenan de temor y aceleran el paso hasta salir.

61 INT. CENTRO CURATIVO MANOS MÁGICAS - NOCHE

Algunas de las personas comienzan a gritar de dolor. Los gritos se intensifican, mientras los acompañantes preocupados tratan de buscar una forma de ayudarlos. Los y las SANADORAS (20) manos mágicas corren de un lado a otro buscando aliviar el dolor de todos los que están sufriendo. Loto que está con su padre, ve como este se retuerce y grita del dolor hasta desmayarse.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

MAMÁ DE LOTO
(entre lágrimas)
¡Cariño!

Loto, detiene a una sanadora.

LOTO
Por favor ayúdenos, tiene mucho dolor.

SANADORA
Perdona.

La Sanadora continúa su camino afanada. Loto preocupado se desespera, seguidamente empieza a llorar y gritar por su Padre mientras su Madre aterrada, pegada a la pared, mira a su esposo fijamente con lágrimas en sus ojos y sus manos cubriendo su boca.

62 INT. ENTRADA CALABOZOS - CASTILLO TERRENARIOS - NOCHE

Galatea y Sedum salen del calabozo agitados, exhalando fuertemente todavía en shock. Al estar afuera, Galatea ve con claridad la cara de Sedum quién tiene algunas raíces creciendo en su cuello. Ella se sorprende, abre sus ojos, se aleja un poco de él y trata de disimular la expresión de terror que crece en su rostro. Sedum sufre un fuerte dolor.

SEDUM
(quejándose)
¡Aahg!

El quejido alarma a unos GUARDIAS (5) que están cerca.

Las raíces del cuello de Sedum se expanden y sobresalen más. Galatea se muestra preocupada y horrorizada, mientras que Sedum, entre su dolor, trata de que ella ignore la situación.

SEDUM
(con esfuerzo, empujando a Galatea)
Rápido Galatea, debemos irnos.

Se escuchan a lo lejos las VOCES de los Guardias.

GUARDIA 1
Nunca había visto algo así.

GUARDIA 2
(bromeando)
Estamos malditos.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GUARDIA 3

¡Cállate!

Galatea y Sedum suben rápidamente las escaleras. Los guardias pasan riéndose.

63 INT. CASTILLO TERRENARIOS - PASILLOS PRIMER PISO - NOCHE

Galatea está siguiendo a Sedum, miran a ambos lados del pasillo el cual está completamente vacío. Sedum apunta hacia la derecha en señal de seguir ese camino y ella hace caso.

64 EXT. PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN - NOCHE

Croton está recitando en tono muy alto y con los ojos apretados una alabanza a los dioses pidiendo por el pueblo.

CROTON

Gran inmortal no nos desampares y
escucha nuestras súplicas ¡Oh gran
inmortal de todo lo creado! ¡Oh gran
inmortal!

Arrodillados, los aldeanos sanos responden fervorosamente al cántico mientras los enfermos los cuales ya no sufren dolor, responden débiles.

CROTON

¡Oh gran inmortal de todo lo
creado! ¡Oh gran inmortal!

ALDEANOS

¡Oh gran inmortal de todo lo
creado! ¡Oh gran inmortal!

CROTON

¡Oh gran inmortal de todo lo
creado! ¡Oh gran inmortal!

ALDEANOS

¡Oh gran inmortal de todo lo
creado! ¡Oh gran inmortal!

CROTON

¡Oh gran inmortal de todo lo
creado! ¡Oh gran inmortal!

ALDEANOS

¡Oh gran inmortal de todo lo
creado! ¡Oh gran inmortal!

CROTON

¡Oh gran inmortal de todo lo
creado! ¡Oh gran inmortal!

ALDEANOS

¡Oh gran inmortal de todo lo
creado! ¡Oh gran inmortal!

Finalmente Croton le da la señal a los Terrenarios de los tambores quienes hacen sonar un último golpe en seco.

65 INT. CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO TÁRTAGO - NOCHE

Dalia está mirando hacia la puerta inquieta. Galatea y Sedum entran a la sala. Dalia lo nota y se apresura, toma un ABRECARTAS y lo apunta hacia Sedum.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

DALIA

Él no vendrá con nosotras.

GALATEA

¡Dalia! ¡Baja eso!

Sedum aparta a Galatea jalándola del brazo con amabilidad.

SEDUM

Confía en mí Dalia, te diré todo lo que necesites saber.

DALIA

No, estoy segura que tú le hiciste algo a mi padre. Y ahora estás usando magia negra. Quieres hacerle daño al pueblo.

SEDUM

No es así, no sé hacer nada de magia, solo la estudié, pero fue con tu padre, para ayudarlo. Él me estaba enseñando, pero no avancé mucho.

GALATEA

Dalia--

DALIA

No hables Galatea.

SEDUM

Entiendo que todo apunta a mi, pero te aseguro que soy inocente, es Tártago quien me está culpando de todo, incluso llevó un libro falso diciendo que yo lo robé--

Sedum ve de reojo un LIBRO dentro del BAÚL que abrió Dalia.

SEDUM

(señalando el libro dentro del baúl)

--¡Ese! Ese es el libro con el que me acusó. Pero no entiendo por qué lo hace. Además, siento que trama algo, se la pasaba llevando enfermos a los calabozos, sin ayudarles. Solo los abandonaba allí.

Galatea se acerca a Dalia, quien ya no está a la defensiva. La toma del hombro y trata de calmarla.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GALATEA

Dalia, yo le creo. Si no confías en él, confía en mí.

DALIA

Ya no sé que creer.

GALATEA

No te preocupes, averiguaremos todo y encontraremos a nuestro padre.

DALIA

Pero ¿cómo?, pronto se va a acabar el ritual y aún no encontramos el libro.

SEDUM

Debe estar en otro lugar, dudo que Tártago lo haya dejado acá. Mejor vámonos, antes de que alguien nos encuentre.

Sedum toma algunas prendas para camuflarse y junto a Dalia y Galatea salen del despacho.

66 EXT. PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL - NOCHE

Croton alza sus manos.

CROTON

Ya pueden ponerse de pie.

Los Aldeanos se levantan, algunos con dificultad. Croton baja sus brazos y une sus manos.

CROTON

Gracias a todos por estar aquí, sabemos que han sido días muy difíciles pero todo mejorará gracias al Gran Inmortal.

Los Aldeanos se miran entre sí felices.

CROTON

Ya pueden ponerse las coronas sagradas, celebremos la misericordia del Gran Inmortal.

Los Aldeanos se ponen las CORONAS DE FLORES, algunos toman unas FLAUTAS y comienzan a tocar una melodía, los demás comienzan a bailar y celebrar.

67 INT. CASTILLO TERRENARIOS - PASILLOS SEGUNDO PISO - NOCHE

Dalia, Sedum y Galatea, caminan mirando hacia todos lados. Se dirigen hacia las escaleras pero huyen rápidamente al escuchar las VOCES de dos guardias.

SEDUM
(susurrando y señalando)
Por aquí.

Galatea y Dalia lo siguen hasta el despacho de Ficus. Sedum abre la puerta y entran juntos.

68 INT. CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO FICUS - NOCHE

Dalia, Sedum y Galatea entran al lugar. Sedum se precipita hacia uno de los estantes.

SEDUM
Rápido ayúdenme a moverlo. Atrás está el pasadizo.

GALATEA
(acercándose)
¿pasadizo?

SEDUM
Rápido no tenemos tiempo.
(mirando a Dalia)
Vigila que no venga nadie.

Dalia confundida duda por un momento pero finalmente se dirige a la puerta y la deja entreabierta para vigilar por la ranura.

Sedum y Galatea empujan el estante.

69 INT. CASTILLO TERRENARIOS - ENTRADA - NOCHE

Croton entra al Castillo mirando hacia todos lados buscando a sus sobrinas. Cruza mirada con algunos TERRENARIOS(5) que le hacen una reverencia y él contesta con una sonrisa rígida.

70 INT. CASTILLO TERRENARIOS - NOCHE

MONTAJE - VARIOS

- Dalia está nerviosa, el ESTANTE se atasca y no se mueve.
- Grupo de GUARDIAS (5) se acerca por el pasillo.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

- Dalia les alerta de la presencia de los Guardias y Galatea y Sedum empujan con desesperación y logran correr el estante y revelar el PASADIZO secreto.
- Uno de los Guardias escucha un RUIDO en la habitación y se devuelve a revisar.
- Dalia, Galatea y Sedum están tratando de mover el mueble a su lugar desde adentro del pasadizo.
- El Guardia abre la puerta con fuerza.
- El estante se mueve.
- El Guardia entra y nota la habitación vacía.

71 EXT. LAGO - DÍA

Está amaneciendo, Dalia, Galatea y Sedum se acercan al lago agitados. Notan que cerca hay unos GUARDIAS (2) así que se esconden rápidamente tras los árboles.

El sonido de un CUERNO los sorprende avisando un nuevo anuncio.

72 EXT. PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL - DÍA

Galatea, Dalia y Sedum se cubren la cabeza con sus capas y se camuflan entre los ALDEANOS(30) que se amontonan alrededor del pedestal donde un grupo de Soldados (3) se disponen a hacer un anuncio. Dos MUJERES ANCIANAS(2) pasan al lado de Galatea, Dalia y Sedum.

ANCIANA 1
Deben haberlo capturado.

ANCIANA 2
Ya era hora.

Galatea, Dalia y Sedum se acercan, ya que intuyen que han capturado a Ficus. Al caminar Galatea choca con Loto y ambos se encuentran sorprendidos. La voz del Anunciador interrumpe su encuentro. Todos voltean para escuchar.

ANUNCIADOR
Habitantes de Ewigrum, atención.
(toma aire)
Este es un anuncio de los Grandes Terrenarios.
(hace una pequeña pausa)
Informamos que se ha emprendido la
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

ANUNCIADOR (CONT'D)

búsqueda de las aprendices Dalia y Galatea Ficae quienes han huido con Sedum y robado objetos sagrados traicionando a nuestro pueblo. Lamentamos profundamente estos sucesos y una vez más pedimos disculpas por las faltas cometidas desde nuestra especialidad.

(levanta la mirada y vuelve al pergamino)

Por otro lado, queremos anunciar el ascenso del Gran Terrenario Croton quien hoy toma el puesto de Ficus, quedando como segundo al mando entre los Grandes Terrenarios. Le deseamos fortuna en su nuevo puesto y celebramos este logro con el fin de traer esperanza en estos momentos tan difíciles.

Todos están sorprendidos. Galatea y Loto dejan de ver a los Guardias, voltean y se quedan mirando fijamente.

73 INT. CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO DE CROTON - DÍA

Algunos GUARDIAS (4) están limpiando el despacho de Ficus. Ponen algunos LIBROS y PERGAMINOS en cCANASTAS de madera mientras Croton supervisa. Tártago entra a la habitación.

TÁRTAGO

(dirigiéndose a los guardias)

Déjennos solos.

Los Guardias se retiran de la sala, Croton se sienta en la silla del escritorio y Tártago se ubica al frente.

CROTON

Dime que traes buenas noticias.

Tártago aplaude.

TÁRTAGO

(orgulloso)

Ya es oficial, felicitaciones mi señor.

CROTON

(golpeando el escritorio con fuerza y euforia)

¡Sí!

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

CROTON (CONT'D)
(recuperando la compostura)
¿Y mis sobrinas?

TÁRTAGO
Ya estamos buscándolas.

CROTON
(serio)
Tenemos que atraparlas cuanto antes,
quién sabe cuantas cosas más se
inventen.

TÁRTAGO
Sí, señor.

Croton ríe, se muestra malvado y orgulloso.

74 EXT. PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL - DÍA

Sedum y Dalia se acercan a Galatea quien está frente a Loto en silencio.

GALATEA
(mientras mira a Loto con
resentimiento)
Tenemos que irnos.

Galatea se da la espalda pero Loto la toma del hombro y la detiene. Ella voltea sorprendida.

LOTO
Sígueme.

Sedum y Dalia miran a Galatea, ella asiente con la cabeza y lo siguen intentando apartarse de la Multitud. En el camino Sedum choca con PASIFLORA quién lo reconoce, al verlo, ella se estremece, retira la mirada y se acerca con prisa hacia uno de los GUARDIAS, le murmura algunas cosas mientras señala hacia Sedum.

SEDUM
Tenemos que escondernos, vamos, de prisa.

Galatea, Dalia y Loto miran a Sedum y notan que los GUARDIAS(3) se acercan. Los cuatro se van caminando rápido y camuflándose entre la multitud, por lo que los Guardias los pierden de vista.

75 EXT. CALLES DEL PUEBLO - DÍA

Está atardeciendo en Ewigrum, Sedum, Dalia, Galatea y Loto están escondidos en medio de dos casas aguantando la respiración, los Guardias pasan frente a ellos pero no los ven. Aliviados y agitados, apoyan las manos en sus rodillas y respiran profundo. Dalia se muestra asustada, está pegada a la pared, las manos le tiemblan y parece a punto de llorar. Loto se yergue.

LOTO

Tranquila.

DALIA

¿Qué vamos a hacer? Todo el mundo nos busca...

Galatea suspira.

SEDUM

(susurrando)

Tenemos que irnos del pueblo.

DALIA

(susurrando)

¿y a dónde?

LOTO

(en tono bajo)

Yo les puedo ayudar, mi abuela tenía una casa a las afueras de la ciudad, se pueden quedar ahí.

Galatea y Dalia se miran entre sí sin saber qué decir. Sedum lo nota y afanado interviene.

SEDUM

(en tono bajo mirando a las chicas)

Es nuestra única opción.

Las jóvenes asienten sin pensarlo.

SEDUM

(dirigiéndose a Loto)

¿Cómo llegamos a la casa de tu abuela?

LOTO

Los puedo llevar hasta allá.

SEDUM

Tenemos que ser muy cuidadosos, hay

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

SEDUM (CONT'D)

guardias buscándonos por todo el pueblo. Esperemos a que anochezca para que sea más fácil ocultarnos.

Galatea asiente con la cabeza.

76 EXT. CALLES DEL PUEBLO - CALLEJÓN - NOCHE

Sedum, Dalia, Galatea y Loto corren con cautela. Loto va al frente guiando a los demás hasta que se detiene súbitamente al ver a lo lejos algunos GUARDIAS (5) que hacen ronda por el lugar.

Al detenerse, Loto es empujado por los demás por lo que sale de la esquina donde se estaba ocultando haciendo RUIDO, se esconde rápidamente volviendo a la esquina pero los Guardias han oído y van a revisar.

Sedum, Dalia, Galatea y Loto están pegados a la pared con las manos en sus bocas y sosteniendo la respiración.

Los Guardias se acercan cada vez más mientras ellos siguen inmóviles. Al llegar, los Guardias notan que no hay nadie. Loto, Dalia, Galatea y Sedum huyen por el otro lado sin ser vistos.

77 EXT - AFUERAS DE LA CIUDAD - ZONA DE CULTIVO - NOCHE

Sedum, Dalia, Galatea y Loto están corriendo, reducen la velocidad al notar que nadie los está siguiendo y paran. Loto voltea a verlos, Sedum está un poco más cansado que los demás y las hermanas lo miran con preocupación.

LOTO

Miren, ya vamos a llegar.

Loto los anima señalando una pequeña y vieja casa a pocos metros de ellos.

78 INT. CASA ABUELA DE LOTO - ENTRADA - NOCHE

Loto entra a la casa. El lugar es pequeño y acogedor, sin embargo se nota que ha estado abandonado desde hace mucho tiempo.

LOTO

(invitando a entrar)

Pasen, aquí nos podremos esconder por un rato.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Todos pasan la entrada. Al entrar se ve la chimenea con un caldero de hierro lleno de polvo y telarañas rodeado de hollín y restos de carbón. Al frente hay algunos bancos, a un lado la cama y al otro un pequeño comedor con losa encima cubierta de polvo.

Loto toma una BANCA, la acomoda a un lado de la cama y señalando la cama se dirige a Dalia y Galatea quienes están paradas escaneando el lugar.

LOTO

Vengan, pueden sentarse en la cama,
estarán más cómodas.

(señalando la banca)

Sedum, tú también.

Sedum cierra las cortinas y toma asiento mirando a las chicas. Loto toma otro banco y se sienta frente a Sedum al lado de la cama.

79 INT. DESPACHO CROTON - NOCHE

Croton está sentado en la silla de su escritorio con cara de orgullo. Tártago entra al lugar con el LIBRO en sus manos y se lo entrega a Croton, quien lo toma y lo observa con fascinación.

CROTON

Tártago.

TÁRTAGO

Sí, mi señor.

CROTON

(poniéndose de pie)

Voy a salir, asegúrate de que nadie sepa sobre el libro.

TÁRTAGO

Sí, señor. No se preocupe.

Croton se prepara para salir pero la voz de Tártago lo detiene.

TÁRTAGO

(precavido)

Señor

Croton se voltea a mirar a Tártago.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

CROTON
(fastidiado)
¿Qué sucede?

TÁRTAGO
Señor, como usted sabe las noticias sobre la traición de Ficus y sus hijas siguen generando rumores y esto puede afectar su nuevo cargo, que la gente lo considere no digno. Por eso le sugiero que haga un discurso pidiendo disculpas en nombre de su familia, así podrá limpiar su nombre.

CROTON
(pensativo)
Tienes razón, no había pensado en eso. Escríbelo, algo conmovedor, como siempre. Cuando vuelva lo reviso, déjalo en mi escritorio.

Croton sale del despacho mientras Tártago se queda mirándole.

80 INT. CASA ABUELA DE LOTO - NOCHE

Sedum, Dalia, Galatea y Loto están sentados comiendo, completamente en silencio. La CALDERA que estaba cubierta de telarañas ahora está limpia con restos de la sopa que están tomando, quedan algunas BRASAS bajo la chimenea que tiene más carbón. Mientras terminan de comer se miran unos a otros sin saber que hacer o decir. Galatea se para súbitamente.

GALATEA
(mirando a Loto con rabia)
¡¿Por qué nos abandonaste?! Nos dejaste solas, esperándote como tontas.
(pausa)
¡¿Y ahora vuelves como si nada hubiera pasado?!

LOTO
(arrepentido)
Perdónenme, no fue mi intención dejarlas solas. Al entrar al centro medico encontré a mis padres allí. Mi padre...
(con tristeza)
Mi padre es uno de los enfermos por la lluvia. Estaba pálido, con brotes extraños en sus brazos, ya no parecía
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

LOTO (CONT'D)

una persona. Y él no era el único, habían muchos así. Lo más extraño eran esos brotes, parecían raíces, no lo sé.

SEDUM

(bajando la capucha de su cabeza y mostrando su cuello)

Esos brotes... ¿eran cómo estos?

LOTO

¡Sí! Por favor, ayúdenlo, ahora que recuperaron el libro deben poder hacer algo.

Sedum, Dalia y Galatea cruzan miradas entre ellos. Loto nota algo extraño.

GALATEA

(decepcionada)

No tenemos el libro. No pudimos encontrarlo. Lo siento.

LOTO

¿Cómo así? ¿Qué sucedió?

GALATEA

No alcanzamos, íbamos a robarlo durante el ritual, pero no estaba el baúl.

LOTO

¿Baúl? ¿Qué baúl?

DALIA

Nuestro tío nos dijo que Tártago había guardado el libro en el baúl, pero cuando lo abrí solo había un libro viejo y desgastado.

LOTO

¿Les mintió?

DALIA

No. Él no haría eso. Tal vez solo se equivocó.

GALATEA

Dalia, acéptalo, nos mintió. Nos engañó, rompió su promesa, nos entregó

(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GALATEA (CONT'D)
a los guardias y nos acusó de
traición. Ya no podemos confiar en él.

DALIA
No, eso no es así, seguramente lo
obligaron a hacerlo.

GALATEA
Dalia, basta. Si de verdad nos apoyara
hubiera hecho todo lo posible para que
eso no pasara. Pero qué hizo él, nada,
dejó que nos acusaran de algo que no
hemos hecho y aparte ocupó el puesto
de nuestro padre. No creo que haya una
explicación para decir que no nos
traicionó.

Dalia se queda en silencio sin saber qué responder.

SEDUM
No estaba seguro si hablarles de esto
pero, ya que creen que su tío las
traicionó, siento que es mi deber
contarles.

GALATEA
¿De qué hablas?

SEDUM
La noche en que me llevaron al
calabozo pasó algo extraño.

Los demás se quedan escuchando atentamente a Sedum.

81 FLASHBACK - INT. CALABOZOS - NOCHE

Sedum está agachado con sus manos en los BARROTES tratando de
hablar con un PRISIONERO (77) de tez blanca quien tiene
múltiples BROTES en forma de raíces en su cara y se encuentra
en el suelo de la celda frente a Sedum GRITANDO de dolor.

SEDUM
Señor, ¿se encuentra bien?
(subiendo el tono de voz)
Señor.

Sedum es interrumpido por el SONIDO DE LA PUERTA de entrada
al calabozo. A lo lejos se escucha la VOZ de dos hombres que
se acercan.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

CROTON
¿Alguien más lo sabe?

TÁRTAGO
No, señor.

Sedum trata de sacar más la cabeza para ver a los hombres.

INSERTO:

Desde la perspectiva de Sedum vemos a Tártago pero no al hombre frente a él.

CORTE A:

Sedum intenta meter más su cabeza pero frustrado se rinde.

FIN FLASHBACK

82 EXT. JARDÍN MÁGICO EWIGRUM - DÍA

Se ve un inmenso JARDÍN dentro de una gruta con orificios por los que pasan pocos rayos de sol. Las plantas y grandes árboles que lo adornan se ven marchitos y sin vida. El suelo está lleno de MUSGO y MALEZA que se mueve como arena movediza.

83 INT. JARDÍN MÁGICO EWIGRUM - CUEVA - DÍA

En medio de la oscuridad, sin revelar su rostro, vemos a un HOMBRE inconsciente en el suelo, con una camisa blanca cubierta de tierra y sudor, así como el resto de su cuerpo su cabello es un desastre. Al levantarse ve las ATADURAS desgastadas en sus manos, cubiertas de barro e intenta soltarse con ayuda de una ROCA.

84 EXT. CAMINO MONTAÑA - DÍA

Vemos y oímos los PASOS de alguien con BOTAS de cuero negras que entra en el jardín. Se ven las HUELLAS que deja sobre la tierra húmeda y la MALEZA que queda a su paso.

85 INT. JARDÍN MÁGICO EWIGRUM - CUEVA - DÍA

Vemos la silueta y la espalda delgada del Hombre que vimos en la cueva. Este, después de lastimarse un poco las manos, logra romper las ATADURAS, se intenta poner de pie con dificultad.

86 EXT. CAMINO MONTAÑA - DÍA

Pasamos de ver las BOTAS a divisar la SILUETA del Hombre que entra al jardín. Sobre su hombro se ve una cueva dentro de una pequeña montaña, la cual está tapada por ENREDADERAS y MALEZA.

87 INT. JARDÍN MÁGICO EWIGRUM - CUEVA - DÍA

El Hombre de la cueva camina y cae débil. Trata de llegar a la entrada, que está obstruida por ENREDADERAS y MALEZA, apoyado en sus manos y rodillas.

La MALEZA SE HACE A UN LADO y entra el Hombre de las botas que se para frente a él, se revela que es Croton. Luego, se revela la cara del hombre en el suelo, es Ficus. Croton ve con superioridad a Ficus y se acerca a él. Ficus lo mira con odio. Croton lo observa sonriendo malicioso y toma el MADALLÓN de Ficus.

88 FLASHBACK - INT. DESPACHO FICUS - NOCHE

Observamos el despacho de Ficus en la noche de su desaparición, el cuadro muestra brevemente el MEDALLÓN sostenido de la mano de Croton. Al tomarlo, este pierde su color y Ficus se queja de dolor.

FIN FLASHBACK

89 INT. JARDÍN MÁGICO EWIGRUM - CUEVA - DÍA

Croton tiene el MEDALLÓN de Ficus en su mano y lo jala con fuerza hasta quitárselo, Croton se da la vuelta para salir. Ficus está muy débil, se aferra a una de las BOTAS de su hermano, quien como reacción le da una patada dejándolo en el suelo moribundo.

90 INT. CASA ABUELA DE LOTO - COMEDOR - DÍA

Sedum, Dalia, Galatea y Loto están reunidos en el comedor.

LOTO

Será que Croton es quien está detrás de todo esto, el musgo, las enfermedades, la desaparición del Gran Terrenario Ficus.

Galatea está caminando de un lado a otro impaciente.

GALATEA

¿Será? ¿Le habrá hecho daño a mi
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GALATEA (CONT'D)

padre?

Dalia, consternada, solo mira a su hermana sin nada que decir. Loto nota la frustración de ambas, se levanta del comedor, detiene a Galatea y la toma de los hombros.

LOTO

(Mirando a Galatea)

Todo va a estar bien.

(Mirando a Dalia)

Tranquilas.

DALIA

(para sí misma)

No, no puede ser. Nuestro tío no pudo habernos hecho esto.

Dalia, confundida, se queda sentada en el comedor con la cabeza apoyada en las manos.

91 EXT. JARDÍN MÁGICO EWIGRUM - DÍA

Croton sale de la cueva mientras su hermano lo mira desde adentro, saca el LIBRO de su ropaje y se lo muestra a Ficus.

CROTON

Finalmente está en mis manos. Si me lo hubieras dado desde el principio, no habrías pasado por todo esto.

Ficus trata de salir de la cueva sosteniéndose de las paredes.

FICUS

No tienes derecho a verlo.

CROTON

¿Sabes qué es lo más divertido de todo esto?

(volteandose hacia Ficus)

Que fueron tus hijas quienes me lo dieron.

FICUS

¿De qué hablas? ¡No te atrevas a hacerles algo! Me quieres a mí no a ellas, déjalas fuera de todo esto.

CROTON

Yo no hice nada, ellas se metieron en
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

CROTON (CONT'D)

mi camino así que las dejé jugar un poco. Pero ya no las molestaré, estarán seguras, hay varios guardias buscándolas y tendrán la mejor celda del castillo.

FICUS

¿Qué es lo que quieres? ¿Por qué haces todo eso?

Croton se da la vuelta y se sienta en una de las ROCAS donde el MUSGO se MUEVE y se ORGANIZA en forma de silla. Ficus está débil, recostado sobre un tronco, a su lado ve una ROCA y la toma. Croton se inclina hacia Ficus quién está en el suelo, algunas ENREDADERAS BROTAN del suelo y le APRESAN las manos y pies.

CROTON

Yo solo quiero tener lo que merezco. Saber todo lo que me has ocultado. O es que no recuerdas que siempre fui dejado a un lado por tu culpa, por tu poder.

FICUS

Por tu personalidad.

CROTON

Esas mentiras ya no funcionan conmigo. El ser con el poder del bien gozará de atención y buena suerte, mientras el que porte el poder del mal estará destinado a ser su sombra y sufrir. Eso es lo que dice la profecía. Pero yo no soy ni seré un perdedor.

FICUS

Nunca has sido un perdedor.

CROTON

Claro que no lo soy. Tú sabes que esa profecía no es cierta, puedo ser más poderoso que tú, pero tu poder no me deja usar todo mi potencial... así que no tengo más remedio que
(apretando el medallón de Ficus
con fuerza)
anularlo.

Las ENREDADERAS se COMPRIMEN con fuerza haciéndole daño a

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Ficus, quien se queja de dolor. Croton pone el LIBRO en su regazo y lo abre ubicando el MEDALLÓN de Ficus en la cerradura, pero al hacerlo su cara se frunce y lo arroja lejos junto al MEDALLÓN mientras da un fuerte GRITO de irritación.

El LIBRO está en blanco.

Ficus ve el MEDALLÓN cerca y aprovecha el desespero de Croton para tomarlo, sin embargo, Croton lo ve y enojado toma el LIBRO con el MEDALLÓN y empuja a Ficus hasta la cueva, deja allí las COSAS y sale mientras las ENREDADERAS van CERRANDO la entrada.

92 EXT. PLAZA PRINCIPAL - DÍA

Vemos a los HABITANTES en sus labores diarias. Entre ellos Carduus, quien arrastra una CARRETILLA, saluda a una MUJER (30) que pasa por su lado y continúa su camino.

Croton llega a la plaza principal con una expresión de frialdad, sin embargo la cambia rápidamente para saludar a Carduus, quien pasa por el lado de Croton.

CROTON

Buen día.

CARDUUS

(haciendo una reverencia)

Gran Terrenario Croton.

Croton le saluda. Luego, se acerca a Canna quien arrastra dos COSTALES.

CROTON

Permítame.

CANNA

(sorprendida haciendo una reverencia)

¡Gran terrenario!

CROTON

(tomando los dos costales)

No se preocupe, déjeme ayudarla.

CANNA

(apenada)

Muchas gracias, señor.

Canna continúa su camino con la ayuda de Croton.

93 INT. CENTRO CURATIVO MANOS MÁGICAS - DÍA

El centro médico se encuentra en caos, hay SANADORAS(10) Y SANADORES(10) corriendo por todo el lugar atendiendo el llamado de los PACIENTES y sus FAMILIARES que se encuentran preocupados impacientes.

Croton entra y nota a una Sanadora cargando con dificultad una CESTA con BREBAJES.

CROTON
Déjeme ayudarlo.

SANADORA
(sorprendida y haciendo una reverencia)
¡Terrenario Croton! No, por favor, no se preocupe, no quiero molestarlo.

CROTON
No me molesta para nada, déjenme ayudar, es lo mínimo que puedo hacer.

Croton toma la CESTA y empieza a repartir los BREBAJES.

94 EXT. PLAZA PRINCIPAL - DÍA

Croton camina hacia el arco de piedra sacudiendo sus manos con disgusto y se cruza con Tártago quién se acerca a él.

TÁRTAGO
(haciendo una reverencia)
Mi señor.

CROTON
(sonriendo y mirando a su alrededor)
¿Qué haces acá? ¿Ya las encontraron?

TÁRTAGO
No, señor, perdone.

CROTON
¿Dejaste el discurso en mi escritorio?

TÁRTAGO
Sí, señor.

CROTON
Entonces vete ya, no pierdas más el tiempo.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Tártago hace una reverencia y se va hacia la plaza mientras Croton continúa su camino hacia el castillo.

95 INT. CASA ABUELA DE LOTO - DÍA

Loto está lavando los PLATOS, Dalia sigue en el comedor consternada con Galatea en frente quien mira su MEDALLÓN con tristeza. Sedum está en un banco y se sobresalta recordando algo, inmediatamente saca una HOJA doblada y arrugada de su bolsillo.

SEDUM

Vengan, tengo algo que mostrarles.

Sedum desdobla la HOJA la cual lleva el dibujo de un jardín y se la muestra a Dalia, Galatea y Loto quienes se acercan curiosos.

Galatea se acerca más para leer el contenido. Vemos la página de cerca y las ilustraciones comienzan a cobrar vida.

SECUENCIA DE ANIMACIÓN

Vemos en pantalla completa los dibujos del pergamino que se animan y cambian de acuerdo al relato de Galatea

GALATEA (O.S)

En lo profundo del bosque la magia del jardín crece en medio del abrazo de dos montañas. Iluminado por el sol que las atraviesa, el jardín se llena de vida y las plantas brillan por las gotas de rocío que caen poco a poco. Con la magia que abunda en este lugar, un nacimiento de agua se forma y desemboca en un lago cristalino que alimenta al bosque generando vida y bienestar. Allí, una conexión extraordinaria sucede depositando un alma pura e incorruptible en cada una de las flores. Estas flores mantendrán el equilibrio del mundo siempre y cuando el poder del bien y del mal se unan para resguardarlas.

FIN SECUENCIA ANIMACIÓN

Todos quedan extrañados con aquella descripción.

GALATEA

Tenemos que ir a allá.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

DALIA

Es el bosque cerca a casa.

GALATEA

Sí.

SEDUM

No es tan fácil.

LOTO

Es verdad, hay guardias por todos
lados.

Son interrumpidos por el sonido del CUERNO que apenas se
escucha.

96 EXT. PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL - DÍA

Croton está sobre el pedestal en medio del jardín central
acompañado del Guardia Anunciador y el Guardia Defensor. Su
cara se ve triste y se muestra débil. A su alrededor, se
agrupan los aldeanos para escucharlos.

El guardia Anunciador le pasa un PERGAMINO, Croton lo toma.

CROTON

Perdonen interrumpirlos en este día
tan agitado. Sé que han habido muchos
problemas estos últimos días y por
ello he venido ante ustedes para
disculparme.

Algunos aldeanos comienzan a cotillear. Croton abre el
PERGAMINO y comienza a leer.

CROTON

Querida gente de Ewigrum, cómo bien ya
muchos saben, mi hermano ha actuado
erróneamente y los ha perjudicado
mucho. La verdad es que es también mi
culpa por no haberlo corregido.
Lamentablemente, mis sobrinas se
vieron influenciadas por su padre.
Ellas son tan solo unas niñas. No
puedo evitar sentirme responsable y
avergonzarme por lo sucedido. Les pido
me perdonen por mi ignorancia y
perdonen a mi familia por sus malas
decisiones y actos.

Croton le entrega el PERGAMINO al Guardia Anunciador y se

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

pone de rodillas. Todos los que lo rodean se sorprenden y se mantienen en silencio.

CROTON
(de rodillas)
Perdónenme por favor.

Canna, quién se encuentra entre la multitud que lo escucha, comienza a APLAUDIR y ante esto los demás la siguen dándole una gran ovación.

97 INT. CASA ABUELA DE LOTO - DÍA

Sedum trata de ponerse su ABRIGO, pero se muestra pálido y adolorido. De repente las RAÍCES de su cuello y rostro se vuelven más gruesas causando más dolor, Sedum se queja captando la atención de Dalia y Galatea que lo observan preocupadas.

GALATEA
¿Qué sucede? ¿Te encuentras bien?

Las RAÍCES paran de crecer y Sedum se desploma débil. Loto se acerca rápidamente.

LOTO
¡Señor, Sedum!

DALIA
(nerviosa)
No despierta.

LOTO
Yo me quedo con él, váyanse.

Dalia y Galatea se disponen a tomar sus cosas un poco preocupadas.

98 EXT. SENDERO SALIDA DEL PUEBLO - NOCHE

Dalia y Galatea caminan sigilosas por las calles desoladas. A lo lejos ven algunos GUARDIAS (3) que se acercan patrullando las calles. Galatea y Dalia caminan mientras esconden sus rostros con las túnicas que llevan, cruzan en medio de las casas y las entradas cubiertas para pasar desapercibidas. El Guardia informante alcanza a verlas y murmulla con sus compañeros señalándolas.

GUARDIA INFORMANTE
(Dirigiéndose a Dalia y Galatea)
¡Oigan!

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Dalia y Galatea se miran entre sí y caminan con más prisa. Los Guardias se acercan rápidamente excepto uno, el Guardia Informante que se apresura a regresar al castillo de los terrenarios. Ellas salen corriendo con los Guardias persiguiéndolas.

99 INT. DESPACHO FICUS (AHORA DE CROTON) - NOCHE

Croton está de pie observando por la ventana, GOLPEAN a la puerta, Croton se gira y Tártago entra al despacho.

TÁRTAGO

Señor, traigo buenas noticias. Unos de mis guardias vieron a sus sobrinas a las afueras del pueblo. Ya están tras ellas.

CROTON

¿Solos? ¿cuántos? ¿piensa dejarlas escapar de nuevo?!

TÁRTAGO

No, señor--

CROTON

Envíe una tropa completa a buscar en todas las casa aledañas, que no tengan donde esconderse.

TÁRTAGO

Sí, señor.

Tártago da una reverencia y se va. Croton continúa mirando por la ventana, ahora con una sonrisa de orgullo.

100 INT. PASILLOS SEGUNDO PISO - APOSENTO TERRENARIOS - NOCHE

Tártago camina con prisa y en el camino ve a un GUARDIA JEFE.

TÁRTAGO

¡Guardia!

El Guardia Jefe voltea a mirar y Tártago le hace señas con la mano para que se acerque. El hombre se acerca caminando.

TÁRTAGO

¡No tengo todo el día!

El Guardia Jefe corre y se para firme frente a Tártago.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GUARDIA JEFE
Dígame, señor.

TÁRTAGO
Junte a sus mejores hombres, necesito
que se dirijan inmediatamente a las
afueras del pueblo.

GUARDIA JEFE
Sí, señor, de inmediato.

El Guardia Jefe hace una reverencia y se va con prisa.

101 EXT. BOSQUE - NOCHE

Dalia y Galatea se ven agitadas. Miran atrás y ven el CAMINO
completamente DESOLADO con las luces del pueblo a lo lejos.

GALATEA
(agitada)
Creo que los perdimos.

Dalia exhala fuertemente y se quita la CAPA con
desesperación. Galatea hace lo mismo pero más tranquila.
Galatea le hace una señal a su hermana con la cabeza para
continuar.

Las hermanas siguen su camino en medio del bosque. Todo es
muy oscuro, las PLANTAS aunque no marchitas, han perdido su
color característico, se ven opacas y sin vida.

102 EXT. LAGO - DÍA

GUARDIAS (3) liderados por el Guardia Jefe, recorren el lago
custodiando el lugar, están un poco cansados dando pasos
cortos y pesados. Desde lejos Dalia y Galatea los vigilan
escuchando su conversación.

GUARDIA JEFE
Alístense, pronto llegarán más
guardias.

GUARDIA 4
Sí, señor.

GUARDIA DEFENSOR
Sí, señor

Dalia y Galatea se miran entre ellas preocupadas. Galatea
busca alrededor con la mirada y se detiene al ver una extraña
PLANTA MORADA. Toma el hombro de Dalia--

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GALATEA
(susurrando)
Dalia

Dalia deja de ver a los guardias y se gira hacia su hermana.

DALIA
(susurrando)
¿Qué pasa?

Galatea señala hacia unas FLORES ADORMIDERAS que crecen cerca a ellas. Galatea mira a su hermana con cara de picardía. Dalia abre sus ojos, dándose cuenta de las intenciones de su hermana y asiente con la cabeza. Las hermanas caminan con cuidado hacia la FLOR.

103 INT. DESPACHO FICUS (QUE AHORA ES DE CROTON) - DÍA

Tártago está frente al escritorio mientras Croton lo mira con ira.

TÁRTAGO
No sabemos cómo escaparon, teníamos todo el perímetro custodiado.

CROTON
Tan bien custodiado,
(dando un golpe al escritorio)
¡que se escaparon!

TÁRTAGO
(agachando la cabeza)
Pido disculpas señor, uno de los guardias que las estaban siguiendo ha vuelto, con su testimonio trataremos de encontrar la ruta que tomaron.

Croton se pone de pie, mira hacia todos lados impaciente mientras Tártago lo mira con la cabeza aún agachada.

CROTON
Traiga al guardia, yo mismo me encargaré de esto.

TÁRTAGO
Sí, señor.

Tártago se dirige a la puerta con prisa, la abre y se dirige al Guardia Informante que se encuentra custodiando la puerta.

Tártago y el soldado entran y se paran frente al escritorio.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Croton contiene su ira con una falsa expresión de preocupación.

CROTON
(mirando a Tártago)
Ya se puede retirar.

Tártago lanza una pequeña risa de ironía, hace una reverencia y se retira del lugar.

CROTON
Por favor, le pido me informe sobre la persecución.

GUARDIA INFORMANTE
Sí, señor. Vimos a dos personas con capas largas caminando a lo lejos. Ellas notaron que las seguíamos así que comenzaron a correr y las perdimos entre un cultivo de maíz en medio de la oscuridad.
(agachando la cabeza)
Lo siento mucho señor.

CROTON
¿Cuál cultivo? ¿Hacia dónde pudieron haber ido?

GUARDIA INFORMANTE
(levanta la cabeza)
Estamos seguros de que aún están en el pueblo y lo más probable es que hayan ido a casa.

Croton cambia su expresión al escucharlo.

GUARDIA INFORMANTE (CONT)
Cruzando el cultivo se puede llegar a allí. Ya hay una tropa buscando en la zona.

Croton con prisa toma una CAPA y unas LLAVES.

CROTON
(serio)
Ya se puede retirar.
(gritando hacia la puerta)
¡Tártago!

El Guardia Informante hace una reverencia y sale del lugar al tiempo que entra Tártago.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

TÁRTAGO

Dígame, señor.

CROTON

Tengo que salir, qué nadie se entere.

TÁRTAGO

¿No asistirá a la Reunión general?
podría ser sospechoso.

CROTON

(impaciente)

Ahh la había olvidado, em...

Croton camina de un lado a otro y finalmente deja la CAPA y las LLAVES de vuelta a su lugar. Croton se sienta en su escritorio impotente.

CROTON

¡Mande a todas las tropas al bosque!

TÁRTAGO

Sí, señor.

CROTON

(gritando y golpeando el
escritorio)

¡Pero ya!

Tártago sale con prisa del lugar mientras Croton EMPUJA con su brazo algunas COSAS del escritorio. Croton sale del despacho apurado.

104 EXT. BOSQUE - DÍA

Galatea y Dalia tienen su nariz y boca tapadas con sus TÚNICAS, mientras ponen las FLORES en una HOJA larga de un árbol. Galatea deja la HOJA con las FLORES en el lago y las EMPUJA hacia los Guardias.

105 EXT. LAGO - DÍA

El Guardia Defensor ve la HOJAS pasar, se acerca para ver qué es y la toma curioso mirando a los lados para ver de dónde vino.

GUARDIA JEFE

¡No la toques!

El Guardia Defensor toma la PLANTA y se gira hacia sus compañeros con ella en sus manos.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GUARDIA JEFE

¡Es una ...!

Las FLORES expiden un fuerte aroma que penetra y hace dormir a los Guardias.

Dalia y Galatea se acercan con cuidado.

DALIA

¿Funcionó?

Galatea se agacha para asegurarse de que los Guardias están dormidos.

GALATEA

Sí, están dormidos.

Galatea está dando vueltas por la orilla del lago mientras Dalia la mira quieta en su lugar.

GALATEA

Vamos, ayúdame.

Dalia se une a su hermana para buscar por donde cruzar.

Dalia ve que en una ROCA se FORMA el DIBUJO de la flor grabada en el medallón de su padre.

DALIA

Galatea ven.

Galatea se acerca a la ROCA pero no ve ningún DIBUJO.

GALATEA

¿Qué?

DALIA

¿no lo ves?

Dalia pasa su mano por el DIBUJO y al tocarlo un CAMINO de ROCAS se forma atravesando el lago. Las hermanas se miran entre sí sorprendidas y triunfantes.

106 EXT. OTRO LADO DEL LAGO - DÍA

Dalia y Galatea están con sus zapatos mojados, sacudiéndose un poco.

Dalia levanta la vista y ve cómo se iluminan algunas FLORES desde la parte baja de la montaña hasta su pico.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GALATEA

Ahora, ¿hacia dónde vamos?

Dalia comienza a guiar el camino adentrándose entre los árboles secos y llenos de MALEZA mientras su hermana la mira y sigue confundida.

107 EXT. BOSQUE - DÍA

Al entrar en el bosque de repente la MALEZA comienza a RODEAR a Galatea y a ADHERIRSE a ella.

GALATEA

¡Dalia!

Dalia voltea a ver sorprendida.

DALIA

Dame la mano.

Dalia toma la mano de Galatea para intentar jalarla. En el momento en que se toman de la mano, la MALEZA se dispersa por sí sola. Ambas se miran confundidas.

DALIA

No me sueltes.

Galatea asiente con la cabeza y continúan su camino tomadas de la mano mientras la MALEZA del suelo se va haciendo a un lado.

108 EXT. BOSQUE - DÍA - LUEGO

MONTAJE

- Dalia le ayuda a su hermana a trepar una ROCA para seguir el camino que señalan las FLORES. Con gran esfuerzo Galatea logra subir.

- Las chicas caminan cansadas por el bosque aún tomadas de las manos, Dalia levanta una RAMA que se atraviesa en el camino y siguen por donde le indican las PLANTAS.

- Dalia y Galatea atraviesan los manglares llenos de lodo que les dificulta caminar. Dalia queda estancada pero Galatea la jala con fuerza y la ayuda a salir.

109 EXT. ENTRADA CUEVA - DÍA

Dalia y Galatea se abren paso entre algunos arbustos hasta encontrarse con una cueva, allí una pequeña corriente de AGUA

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

pasa extendiéndose a lo largo de un túnel. Ambas entran con cuidado, caminan hasta ver el sol asomarse al final del túnel y al salir encuentran un gigantesco jardín rodeado con grandes y largas ENREDADERAS que caen por las paredes formadas por la montaña, altos árboles, grandes rocas y flores de todas las especies adornando el lugar, sin embargo todo esta cubierto por MALEZA que marchita las plantas que rodea. Galatea saca de su bolsillo la HOJA con el dibujo apresuradamente. Las chicas lo comparan confundidas.

DALIA
(decepcionada)
¿Qué le pasó?

GALATEA
No sé, entremos.

Dalia asiente con la cabeza.

110 INT. DESPACHO HELIANTEMO - DÍA

Croton está reunido con Heliantemo quien está sentado frente a él. Croton se encuentra mirando por la VENTANA con una actitud desinteresada.

HELIANTEMO
Terrenario Croton, los enfermos siguen aumentando y aún no hemos encontrado una solución.

Debemos hacer algo al respecto.

CROTON
Lo sé.

HELIANTEMO
Tenemos que llamar al Líder de los manos mágicas para saber si han progresado con la cura.

CROTON
Sí

HELIANTEMO
¿Me puede ayudar con eso Terrenario Croton?

Heliantemo se incomoda por la actitud de Croton.

HELIANTEMO
Terrenario Croton, ¿me está
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

HELIANTEMO (CONT'D)
escuchando?

CROTON
Si, si, lo que diga.

Heliantemo se frustra, se levanta de la silla molesto, abre la puerta y se voltea hacia Croton.

HELIANTEMO
(subiendo el tono de la voz)
Terrenario Croton, espero no se comporte así para nuestra próxima reunión.

Heliantemo sale fastidiado de la habitación y cierra la puerta con fuerza. Croton sale de sus pensamientos, se levanta y abandona la habitación apresurado.

111 INT. PASILLOS SEGUNDO PISO - CASTILLO TERRENARIOS - NOCHE

Croton sale apurado del despacho. Tártago quién estaba esperándolo fuera de la habitación, lo sigue mientras Croton camina hacia la salida.

TÁRTAGO
Señor.

CROTON
Tengo que salir, si preguntan diga que estoy en el centro médico.

Tártago se detiene agitado mientras Croton sale del Castillo.

112 EXT. JARDÍN MÁGICO - DÍA

Dalia y Galatea caminan por el jardín apagado y sin vida. Se siente la maldad emanando de las plantas y un ambiente de oscuridad y peligro por el aspecto general del lugar. Ellas se juntan, aprietan sus manos y observan cautelosamente el jardín.

DALIA
¿Crees que papá esté aquí?

GALATEA
Espero que no.

DALIA
Este lugar me da escalofríos.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Las chicas continúan caminando.

113 INT. CUEVA JARDÍN MÁGICO - DÍA

Ficus escucha la VOZ de su hijas, Dalia y Galatea.

DALIA
¡Pápa!

GALATEA
¡Pápa!

Ficus ve una SOMBRA pasar frente a las ENREDADERAS que cubren la entrada.

FICUS
(con voz débil)
Mis niñas, por aquí.

Ficus trata de arrastrarse hacia la entrada de la cueva.

114 EXT. JARDÍN MÁGICO - DÍA

Dalia y Galatea escuchan la VOZ de su padre.

FICUS
(con voz débil)
Galatea, Dalia, mis niñas, aquí estoy.

Galatea y Dalia miran hacia todos lados buscando la fuente de aquella voz y se acercan hasta la pequeña montaña que resguarda la cueva donde se encuentra Ficus.

FICUS
Por aquí.

DALIA
(corriendo apurada hacia la
entrada de la cueva)
¡Papá!

Galatea y Dalia tratan de arrancar la MALEZA de la entrada, pero esta se hace a un lado al contacto de Dalia, revelando a su padre moribundo en el suelo, asombrado y conmovido al verlas, ellas se paralizan por un momento, reaccionan y corren a abrazarlo con lágrimas en sus ojos.

115 EXT. LAGO - DÍA

Croton llega al lago corriendo y, agitado, nota las ROCAS que dan paso al otro lado del lago por lo que se molesta y lanza un GRITO haciendo que el AGUA se ESTREMEZCA y las ROCAS se AGRIETEN un poco. Croton se dispone a cruzar el lago.

116 INT. CUEVA JARDÍN MÁGICO - DÍA

Ficus está sentado con las piernas cruzadas, frente a él están Dalia y Galatea mirándolo fijamente con sus ojos aún llorosos.

FICUS

Mis niñas, ¿Cómo están? ¿Están bien?
¿cómo lograron llegar?

DALIA

Estamos bien papá, pero eso no importa. ¿Tú como estas? ¿Fue mi tío verdad?

FICUS

Estoy bien, vengan niñas, acérquense.

Dalia y Galatea se aproximan a su padre. Ficus toma aliento.

FICUS

Lo que ven aquí, es el jardín de la vida de Ewigrum. Es el equilibrio entre el bien y el mal. Es lo que evita que hayan guerras y enfermedades en el mundo. Es donde habitan nuestras almas y las de todo el pueblo.

DALIA

¿Cómo así?

FICUS

Hace muchos años el Gran Inmortal creó este jardín para librarnos de la guerra y las almas del pueblo quedaron atadas a las de las flores.

Para cuidar de esas almas el Gran inmortal envió a sus dos hijos dándole a uno el poder del bien y al otro el poder del mal para mantener el equilibrio de la vida.

(hace una pausa)

Tanto yo como su tío y como ustedes somos descendientes de ellos.

DALIA

¿Qué?

FICUS

Su tío y yo somos los actuales
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

FICUS (CONT'D)

herederos del poder del bien y del mal. Y cuando ya no estemos ustedes serán quienes hereden nuestros poderes.

Dalia está consternada y se aleja un poco de su padre para poder pensar con claridad.

Galatea curiosa se acerca más a su padre.

GALATEA

¿Por qué nos lo ocultaste?

FICUS

Se los iba a decir, pero a su debido tiempo.

(suspira)

Tienen que saber esto, tu Galatea, vas a heredar los poderes de tu tío.

Galatea cambia su expresión y se muestra decepcionada.

FICUS (CONT.)

El poder del mal, mientras seas sabia no te dominarán como a tu tío.

GALATEA

(asustada)

¿Yo?

FICUS

Eres una niña muy fuerte y es por eso que los heredaste, tu fortaleza te ayudará a dominarlos.

DALIA

Entonces yo--

FICUS

Tú heredarás mis poderes.

Dalia y Galatea se miran entre sí.

FICUS

Sanarás el jardín.

Ficus se acerca a una FLOR casi marchita por la maleza y la cubre delicadamente con sus manos. Galatea se pone de pie mirando el jardín y alejándose un poco.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

FICUS

No es difícil, solo debes entregarte a la naturaleza, transmitir esa energía que tienes por dentro para sanar a las plantas.

Galatea encuentra el LIBRO de Ficus.

FICUS (CONT.)

(cerrando los ojos y cubriendo la planta)

Recuerda, estamos conectados a ellas.

La FLOR cubierta por Ficus se libra de la MALEZA y REVIVE. Dalia se sorprende de aquel poder.

FICUS

(dirigiéndose a Dalia)

Inténtalo.

Ficus se quita su MEDALLÓN y se lo pone a Dalia. Ella, dudosa, se acerca a una FLOR para intentarlo.

FICUS

(dirigiéndose a Galatea)

Galatea.

Galatea que miraba el LIBRO con curiosidad voltea a ver a su padre y se acerca a él.

FICUS

Debes quitarle el medallón a tu tío, solo así podrán derrotarlo.

(hace una pausa)

Ahora el jardín está en muy mal estado y nuestros poderes no serán suficientes.

DALIA

¿Entonces? ¿Qué podemos hacer?

FICUS

Hay una forma--

Croton llega ruidosamente.

CROTON

Pero miren a quiénes me encuentro aquí.

Ficus se ubica con dificultad frente a sus hijas. Dalia

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

instantáneamente esconde el MEDALLÓN y Galatea el LIBRO.

FICUS

No les hagas daño.

CROTON

Aún no entiendes, no eres rival para mí, mira tu estado. Ya no tienes nada.

GALATEA

¡Déjanos en paz!, ¡eres un cobarde traidor!

CROTON

¡Cállate!

FICUS

(dirigiéndose a sus hijas)
Huyan, tomen el libro y el medallón, yo lo distraeré.

DALIA

No te vamos a dejar solo.

FICUS

Háganme caso, ¡váyanse ya!

CROTON

(riéndose)
No son rival para mí.
(dirigiéndose a Dalia y Galatea)
¡Váyanse! ¡No escucharon?

GALATEA

(desesperada)
¡No!

FICUS

(dando una orden)
¡Galatea!

DALIA

(llorando)
¡No te vamos a dejar solo!

FICUS

(agitado)
¡Váyanse ya! Confíen en mí, yo voy a estar bien.

Dalia y Galatea se alejan lentamente con miedo y

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

preocupación. Ficus arrincona a Croton abriendo paso a la salida. Croton nota que Ficus no tiene su medallón.

CROTON

¿Dónde está?

Croton voltea a mirar en dirección a la salida y trata de ir hacia ella pero Ficus lo empuja.

FICUS

No te dejaré hacerles daño.

Croton grita con fuerza y se acerca a Ficus iracundo.

117 EXT. BOSQUE - DÍA

Dalia y Galatea corren agitadas y asustadas por la montaña. Las PLANTAS les abren paso mientras el MEDALLÓN que le dio Ficus a Dalia brilla. Dalia siente que se hace más fuerte y al ver el medallón de su padre resplandecer, para abruptamente. Galatea se muestra afanada y preocupada. Dalia comienza a hiperventilar por lo que se agacha y cierra sus ojos con fuerza tratando de ver algo en su mente.

GALATEA

¿Qué pasa?

Dalia respira de nuevo con normalidad, abre sus ojos asustada y comienza a llorar.

GALATEA

¡¿Qué pasa?!

DALIA

(llorando)

Es papá.

GALATEA

¿Papá? ¡¿Qué le pasa a papá?!

DALIA

(llorando)

Creo que... Creo que murió.

Dalia llora desconsoladamente mientras Galatea la mira con los ojos llorosos, confundida. Dalia se pone de pie.

GALATEA

Tenemos que volver, no podemos dejarlo así.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

DALIA

No, ya es tarde, Croton viene hacia acá, tenemos que irnos o estaremos en peligro también, papá no quiere que volvamos.

(tomando su medallón con fuerza)

Él está aquí, lo puedo sentir.

(tomando a Galatea de la mano)

Tenemos que irnos, nuestro tío no sabe que tengo los poderes de nuestro padre pero no tardará en averiguarlo.

Dalia y Galatea continúan huyendo mientras tratan de contener las lágrimas.

118 INT. CASA ABUELA LOTO - DÍA

Dalia y Galatea, aún con lágrimas en sus ojos, entran apresuradas. Loto y Sedum, quien ya se encuentra mejor, se sorprenden con el brusco cierre de la puerta. Las jóvenes se lanzan al suelo y lloran desconsoladamente sin dar un paso más allá de la entrada. Loto y Sedum se ponen de pie inmediatamente, preocupados.

119 INT. DESPACHO DE FICUS (AHORA DE CROTON)- NOCHE

Croton está en su oficina iracundo, lanzando BOTELLAS a las paredes y pateando el escritorio. Su ira, también hace que OBJETOS de vidrio y cerámicas se ROMPAN por su energía. Croton pega un último grito de ira y sale iracundo del despacho.

120 INT. PASILLOS SEGUNDO PISO - APOSENTO TERRENARIOS - NOCHE

Croton, quien camina con prisa e ira, llega hasta el despacho de Tártago, quien va saliendo de este. Croton lo toma del cuello de su túnica.

CROTON

Todo es su culpa.

TÁRTAGO

(asustado y ahogado)

Señor, ¿Qué sucede?

CROTON

(asfixiando cada vez más a Tártago)

¡¿Qué sucede?!

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

TÁRTAGO

(desesperado, pausado y ahogado)
Perdóneme, perdóneme, yo he hecho todo
lo posible.

CROTON

¿Todo lo pos --

Croton ve llegar a Laston y Brezo, por lo que suelta a Tártago quien toma un gran respiro y carraspea su voz. Croton intenta disimular arreglándole la túnica y toma a Tártago del brazo.

CROTON

(apretándole el brazo)
Sígame.

TÁRTAGO

(afónico)
Sí, señor.

Tártago sigue a Croton quien entra al despacho.

121 INT. DESPACHO DE TÁRTAGO - NOCHE

Croton entra y se queda de espaldas tratando de calmarse mientras Tártago lo mira desde atrás con la cabeza hacia abajo asustado. Croton se voltea y Tártago sube la mirada y luego la baja.

CROTON

¡Se escaparon! ¿puede creerlo? dos
niñitas de 17 años se le escaparon a
toda una tropa de guardias.

TÁRTAGO

Perdone, señor, vamos a aumentar las
medidas.

CROTON

¡¿Cuáles medidas?! usted no hará nada
sin mi permiso ¿Entendió?

TÁRTAGO

Sí, señor.

CROTON

(caminando de un lado a otro)
Vamos a cerrar el pueblo
(parándose frente a Tártago
intimidándolo con la mirada)
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

CROTON (CONT'D)

Nadie puede salir o entrar sin que yo lo permita.

TÁRTAGO

(asintiendo con la cabeza)
Sí, señor.

CROTON

Esta es su última oportunidad.

Crotón se va iracundo.

122 INT. CASA ABUELA LOTO - DÍA

Dalia y Galatea se han calmado y están sobre la cama ensimismadas. Sedum y Loto están frente a ellas conmovidos.

SEDUM

No puedo creer que esté pasando todo esto. Su padre fue un gran hombre, él no merecía lo que le sucedió.

Sedum sufre dolor y comienzan a crecer más RAÍCES en su cuerpo, Dalia lo toma de la mano por lo que el dolor para y las RAÍCES se detienen. Sedum y Loto se miran sorprendidos.

LOTO

¿Qué fue eso?

DALIA

Ahora tengo la magia de mi padre.

LOTO

¿Magia?

GALATEA

(poniéndose de pie)
Es una larga historia.

DALIA

Todo lo que está sucediendo en el pueblo tiene que ver con nuestra familia.

SEDUM

Entonces, ¿todo lo que escribía su padre es cierto?

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

GALATEA

(tomando el libro de una pequeña
mesa cercana)

Sí, pero lo importante ahora es
detener a nuestro tío. Dalia tiene el
poder de la vida y el bien, pero él es
el que tiene los poderes oscuros que
están causando enfermedades y muerte.

Galatea se sienta al lado de su hermana con el LIBRO.

DALIA

Y cada vez se hace más fuerte.

SEDUM

(pensativo)

La profecía del equilibrio absoluto,
su padre me habló de ello, creí que
eran tan solo creencias de nuestros
maestros pasados.

Dalia se seca las lágrimas y aún llorosa se quita el MEDALLÓN
con una mano, mientras que con la otra aún sostiene a Sedum
para que nos sufra dolor. Le da el MEDALLÓN a Galatea quien
lo ubica en la cerradura del LIBRO y lo abre.

LOTO

¡Lo encontraron!

DALIA

(triste)

Era de mi padre.

Loto avergonzado por su comentario se queda en silencio.
Galatea comienza a ojear el LIBRO.

GALATEA

(dirigiéndose a Dalia)

Debe haber algo que nos ayude a
curarlo.

Galatea continúa pasando las páginas del LIBRO lentamente.

LOTO

Pero están vacías.

DALIA

(señalando con su dedo una parte
del libro)

¡Aquí!

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Dalia mueve su dedo por la HOJA del LIBRO hasta que para.

DALIA

Ya sé lo que tengo que hacer. No
tomará mucho, pero será un poco
doloroso.

Sedum traga saliva nervioso y asiente con la cabeza. Dalia suelta a Sedum y toma su MEDALLÓN. Sedum se queja de dolor de nuevo.

Dalia mira el LIBRO y cierra sus ojos mientras aprieta el MEDALLÓN de Sedum con fuerza por un momento.

DALIA

(susurrando)

Eiciam chao.

Las RAÍCES en el cuerpo de Sedum comienzan a QUEMARSE lo que le causa un fuerte dolor. Galatea y Loto están asustados, pero no intentan detenerla. Dalia suelta el MEDALLÓN y Sedum cae inconsciente, ya no tiene RAÍCES.

123 INT. CASA ABUELA LOTO - NOCHE

Sedum despierta y mira a su alrededor, ve a Loto, Dalia y Galatea inmersos en el LIBRO. Galatea lo mira.

GALATEA

!Ya despertó!

Todos se acercan a él.

Sedum mira sus manos, toca su cuello y se asombra.

SEDUM

¿Cómo pasó esto?¿Cómo lo hicieron?

GALATEA

Fue Dalia, su poder te curó.

SEDUM

Dalia, te lo agradezco. Tu padre
estaría orgulloso de ti.

Galatea se acerca con el LIBRO abierto en sus manos.

GALATEA

Dalia logró mostrarnos lo que dice el
libro.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Sedum está sin palabras, Galatea se sienta a su lado, le pasa el LIBRO y señala una página.

GALATEA

Aquí. Encontramos esto.

LOTO

La enfermedad es causada por la maleza que ha creado Crotón, esto ha aumentado su poder y así ha empezado a usar magia negra para envenenar la lluvia.

GALATEA

La lluvia se ha vuelto portadora del mal, y al tocarnos, nos infecta hasta consumirnos.

GALATEA

Pero aún no hemos encontrado una solución.

Sedum se queda mirando el LIBRO y pasa algunas páginas. Se ven DIBUJOS de plantas y brebajes. Sedum se detiene a mirar una de las páginas, se queda pensando y se da cuenta de algo.

SEDUM

Esto es lo que hacemos para el ritual.
(señalando)

Aquí estos brebajes y plantas, son los que usamos para el ritual.

LOTO

(pensativo)

¿El ritual?

GALATEA

¿no fue Croton quien lo hizo? Seguro debió haber cambiado algo.

DALIA

Si lo hacemos de nuevo, pero esta vez bien hecho, podríamos revetir su magia. Quitar la maleza del jardín.

GALATEA

Sí, puede funcionar. Pero el problema es que--

LOTO

¿cómo lograremos que lo vuelvan a
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

LOTO (CONT'D)

hacer?

SEDUM

Se van a negar completamente. Somos fugitivos.

Todos se quedan pensativos.

124 INT. SALA DE REUNIONES TERRENARIOS - DÍA

Croton está reunido con los líderes de las especialidades (7), Brezo, Laston, Aster y algunos terrenarios (2).

BREZO

Estamos intentando hacer todo lo posible para darles respuestas.

ASPIDISTRA

Si claro, si solo hacen anuncio tras anuncio pero nada sucede.

OLEANDRO

Así es, ya estamos cansados de sus disculpas, necesitamos encontrar una cura.

ANTURIO

Con los sanadores hemos hecho todo lo que está en nuestras manos, pero ha sido imposible hallarla.

CROTON

No se preocupen, también estamos haciendo lo posible, pero para solucionar todo esto necesitamos encontrar a Sedum, Ficus y sus hijas quienes son los únicos culpables de esta situación.

LASTON

¿Acaso ellos tienen la cura? además aún no hay pruebas concluyentes de que ellos sean culpables.

CARDOTA

(susurrando a otro líder)

Yo no creo que haya sido culpa del sabio Ficus, pero eso no importa ahora estamos pidiendo una cura no a los culpables.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Croton escucha el comentario de Cardota y se molesta.

ASTER

Es cierto lo que dicen, nos hemos desviado buscando culpables en vez de soluciones.

Croton se desespera y alza la voz.

CROTON

¡No!

Las personas reunidas se asustan y quedan desconcertados.

CROTON

Todo esto es culpa de Ficus que ha recurrido a la magia negra para hacerle daño al pueblo.

LASTON

Lo siento Gran Terrenario Croton, pero es de su hermano de quien habla. No debería hablar así de él sin ni siquiera tener pruebas.

CROTON

Claro que hay pruebas.

ASTER

No había nada que lo inculpara de hacerle daño al pueblo.

BREZO

Como segundo al mando es usted quien debería estar más preocupado por resolver esta situación.

Croton se queda callado, furioso por la actitud de Aster, Brezo y Laston. Heliantemo nota la tensión del momento.

HELIANTEMO

Terrenarios, orden por favor, estamos aquí por otra cosa. Por ahora, como ya se dijo, nos enfocaremos en buscar la cura de la enfermedad y después nos encargaremos de los demás asuntos.

Croton se levanta de su silla y se va iracundo.

HELIANTEMO

Perdonen esta situación, por ahora
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

HELIANTEMO (CONT'D)
demos por terminada esta reunión.

Todos los Terrenarios y Líderes se miran enojados.

125 INT. CASA ABUELA LOTO - NOCHE

Dalia está revisando el LIBRO en en la cocina, mientras Loto macera algunas FRUTAS junto a una BANDEJA con PANES. Sedum y Galatea están sentados en la cama charlando.

DALIA
¡Lo encontré!

Todos voltean a verla. Dalia toma el LIBRO y se sienta junto a Galatea, Loto la sigue para escuchar.

DALIA
La magia del ritual está en la poción,
el líquido verde que rocían sobre las
plantas. Nuestro tío debió haberla
alterado, por eso no sirvió.

GALATEA
Entonces no basta con volver a hacer
el ritual.

DALIA
Exacto, tenemos que evitar que nuestro
tío altere la poción.

SEDUM
Tendríamos que reemplazarla antes del
ritual para no levantar sospechas
¿crees que puedas preparar la poción?

DALIA
¡Sí!

SEDUM
(pensativo)
Mmm necesitamos alguien que nos ayude.
(hace una pausa)
Tengo algunas personas en mente, pero
no estoy seguro si aceptarían
ayudarnos.

GALATEA
No importa, tenemos que intentarlo.

Todos se miran entre sí.

126 INT. APOSENTO TERRENARIOS/CASA ABUELA LOTO - NOCHE

MONTAJE - VARIOS

- INT. APOSENTO TERRENARIOS - NOCHE

Loto un poco nervioso, pasa una NOTA debajo de la puerta de uno de los terrenarios y se va sigilosamente.

Sedum pasa una NOTA debajo de la puerta de uno de los terrenarios y se va sigilosamente.

- INT. CASA ABUELA LOTO - NOCHE

Dalia y Galatea están en el suelo con algunas PLANTAS. Galatea se pone de pie, sale y entra trayendo nuevos INGREDIENTES, mientras Dalia mezcla todo en una VASIJA de barro.

- INT. APOSENTO TERRENARIOS - NOCHE

Loto pasa una NOTA debajo de la puerta y se va sigilosamente.

- INT. CASA ABUELA LOTO - NOCHE

Galatea ayuda a Dalia a repetir los encantamientos para terminar la poción.

127 INT. DESPACHO DE FICUS (AHORA DE CROTON) - NOCHE

Croton camina lado a lado impacientemente sin noticias de sus sobrinas. Se detiene, levanta sus manos, aprieta sus ojos y las ventanas se abren dejando entrar un gran ventarrón, una ESFERA con una imagen se trata de formar entre las palmas de sus manos, pero el viento lo empuja y al caer, la ventisca se dispersa. Croton siente un golpe en el pecho que lo detiene y no logra completar su hechizo. Croton grita y lanza algunas COSAS de su escritorio con ira. Croton se sienta en su silla impaciente y pensativo.

CROTON

(pensando en voz alta)

Qué clase de hechizo de protección les pusiste Ficus.

Croton queda irritado.

128 EXT. ENTRADA CASA ABUELA LOTO - DÍA

Aster, Brezo y Laston se encuentran frente a la choza confundidos, mirando hacia todos lados hablando sobre la nota

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

que encontraron.

Se abre la puerta frente a ellos y aparece Loto quien los invita a pasar.

Ellos entran, pero están a la defensiva.

129 EXT. PUEBLO EWIGRUM - DÍA

MONTAJE

- Aster está hablando con Anturio, quien tiene un aspecto de cansancio y un poco descuidado, se ven enfermos llegar y personas que salen a ayudarlos.

- Laston está hablando con Oleando un hombre con aspecto grande y un poco subido de peso quien está con Spirea, una mujer de contextura delgada, con algunas arrugas en su cara quien fue a llevar la cosecha del mes.

- Brezo se acerca a hablar con Cardota, una mujer de ojos azules claros, y con Aspidistra quien, junto a sus trabajadores, se encuentran arreglando una máquina dañada en el taller. Esta última es una mujer de contextura delgada.

- Aster está hablando con Pasiflora, una mujer de contextura promedio con ropa llamativa.

- Laston habla con Corcus, un hombre delgado y amigable, más alto que Laston.

130 EXT. ENTRADA CASTILLO DE LOS TERRENARIOS - DÍA

Los Líderes de las especialidades caminan junto a Brezo, Aster y Laston hacia el castillo de los terrenarios, a su alrededor los GUARDIAS (10) y los TERRENARIOS (12) se muestran sorprendidos por la seriedad con que caminan.

131 INT. SALA DE REUNIONES DE LOS TERRENARIOS - DÍA

Los Líderes de las especialidades y los terrenarios: Tártago, Aster, Brezo, Laston, Nadus, Azalea, Heliantemo y Croton están reunidos.

HELIANEMO

¿Qué ha sucedido?

CARDOTA

(mira a Brezo)

Hemos escuchado algunos rumores entre los aldeanos.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

SPIREA

Sí, se dice que todo ha empeorado desde que se realizó el ritual. Muchos temen que... que nos hayan maldecido.

HELIANEMO

¿Maldecido? Pero, ¿cómo?

SPIREA

El terrenario Croton fue quien realizó la ceremonia.

OLEANDRO

No tenemos la seguridad de que no esté aliado con su hermano.

CROTON

(antipático)

¿Qué está tratando de decir? ¿tiene pruebas de ello?

HELIANTEMO

(mientras toma el hombro de Croton)

Cálmate.

(mirando a los demás)

Esas son serias acusaciones, no podemos confiarnos tan solo en unos rumores.

OLEANDRO

Pero tampoco hay pruebas de que no sea cierto.

CROTON

(poniéndose de pie)

¡¿Qué?!

Los líderes lo miran ofendidos.

ANTURIO

Nosotros no hemos venido a pelear con usted.

Croton con los dos brazos sobre la mesa, fija su mirada en los líderes.

CROTON

Entonces, ¿a qué vinieron?

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

HELIANTEMO

(en voz baja)

Siéntate.

SPIREA

(mirando a Heliantemo)

Queremos solicitar formalmente que se vuelva a realizar el ritual con otro maestro a cargo de la ceremonia.

Croton se ríe con ironía. Spirea se ofende.

HELIANTEMO

¡Gran terrenario Croton!

HELIANTEMO

(dirigiéndose a Spirea)

Estoy totalmente apenado por esta situación. Perdónennos.

(dirigiéndose a Croton con autoridad)

Terrenario Croton, le pido silencio o tendrá que retirarse de la sala.

Croton suspira y se sienta apático.

HELIANTEMO

Vamos a investigar, no preocupen.

LASTON

Gran terrenario, si me permite, yo estoy de acuerdo en volver a realizar el ritual. Es un evento primordial en nuestro pueblo, no es bueno que los aldeanos duden de los inmortales.

BREZO

Es cierto, además sin el terrenario Ficus no tenemos como investigar, él siempre se encargaba de este tipo de sucesos. En estos momentos lo único que podemos hacer es tener fé.

Croton sostiene su cabeza con uno de sus brazos apoyado en la mesa y pensativo suspira.

HELIANTEMO

¿Alguien más está a favor?

Aster, Azalea y Nadus levantan la mano.

132 INT. PASILLOS APOSENTO TERRENARIOS - DÍA

Heliantemo junto a otros TERRENARIOS (2) caminan hacia la entrada cuando de repente ve cómo dos GUARDIAS guiados por Tártago traen presos a Aster, Brezo y Laston. Heliantemo se muestra desconcertado y se dirige hacia Tártago con prisa. Tártago se voltea tratando de evadir su mirada.

HELIANTEMO

¿A dónde los llevas? ¿Qué está pasando?

Tártago se voltea nervioso.

TÁRTAGO

No... no lo sé, señor.

HELIANTEMO

¿No lo sabes?

LASTON

Es culpa del terrenario Croton.

HELIANTEMO

Explíqueme qué es esto, por favor.

TÁRTAGO

(con la cabeza hacia abajo)
El terrenario Croton dio la orden, pero desconozco las razones.

HELIANTEMO

¡Suéltelos de inmediato! Los espero en el gran salón en cinco minutos.

Heliantemo un poco enojado se va con prisa.

133 INT. SALA REUNIONES TERRENARIOS - DÍA

Están reunidos Heliantemo, Croton, Laston, Brezo, Aster, Azalea, Nadus y Tártago.

HELIANTEMO

Gran Terrenario Croton ¿Qué está sucediendo?

CROTON

(confundido)
¿A qué se refiere?

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

HELIANTEMO

¿Por qué da órdenes sin nuestro consentimiento?

CROTON

(con una mirada intimidante)
No entiendo de qué está hablando.

HELIANEMO

No los reuní para discutir contigo.

Heliantemos se pone de pie y se dirige a los demás en la sala.

HELIANEMO

Dada la situación actual y la preocupación de nuestro pueblo quiero proponer la destitución temporal del terrenario Croton Ficae.

Croton se levanta rápidamente alterado con las manos en puño. Todos se desconciertan con su actitud.

CROTON

¡¿Qué?! ¡Esto es una injusticia!
(dirigiéndose a todos)
¿No notan que lo hace solo por mantener su poder?

HELIANTEMO

(serio)
Quienes estén a favor levanten la mano.

Todos menos Croton y Tártago levantan la mano. Este último al notar que todos están a favor la levanta también. Croton lo mira con ira.

CROTON

No saben con quién se han metido. Son unos ignorantes.

Croton se va cerrando la puerta de un GOLPE.

134 INT. CASA ABUELA LOTO - DÍA

Galatea y Dalia están tomando algunos BREBAJES, AGUA y sus ABRIGOS para ir al jardín. Al salir se despiden de Loto y Sedum.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

SEDUM
Tengan mucho cuidado.

Dalia mira a Sedum y le da la POCIÓN para el ritual.

DALIA
Ustedes también, confiamos en que
mantendrán la poción a salvo.

LOTO
Lo haremos.

Galatea y Dalia se van.

135 EXT. PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL - DÍA

Sedum y Loto se encuentran escondidos tras una columna viendo a dos GUARDIAS que organizan los BREBAJES(2) flores y otros implementos para el ritual en una pequeña BANDEJA. Brezo y Laston los asustan tocándole el hombro a Sedum.

SEDUM
(susurrando)
Gracias al gran inmortal que son
ustedes.

Loto le entrega un BREBAJE a Laston, este mira alrededor y lo guarda en su bolsillo, luego mira a Brezo quien mueve su cabeza en señal de afirmación.

Brezo y Laston se acercan a los Guardias.

BREZO
Buen día.

GUARDIA 1
(haciendo una
reverencia)
Terrenarios.

GUARDIA 2
(haciendo una
reverencia)
Terrenarios.

BREZO
Déjennos ayudarlos.

Laston y Brezo les ayudan a organizar los BREBAJES en la BANDEJA. Brezo deja caer una pequeña BOTELLA con SEMILLAS las cuales se ESPARCEN por el suelo.

BREZO
(agachandose a recoger las
semillas)
Lo siento mucho.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Los guardias se agachan y ayudan a recogerlas. Laston toma uno de los BREBAJES en secreto y lo intercambia con el que tenía en el bolsillo, Brezo lo mira de reojo mientras recoge las SEMILLAS con los guardias.

Sedum y Loto, que los ven desde un escondite, celebran el éxito de la misión con un abrazo de victoria.

136 EXT. LAGO - DÍA

Dalia y Galatea cruzan las últimas rocas del lago. Al intentar emprender su camino hacia la montaña se encuentran con una gran cantidad de ENREDADERAS que no las dejan pasar. En medio de la MALEZA hay una única FLOR que resalta.

Dalia toca la FLOR intrigada y automáticamente la MALEZA se hace a un lado y se CONVIERTE en hermosas FLORES que guían su camino para llegar al jardín sin problemas. Las chicas se miran entre sí felices y sorprendidas. Galatea y Dalia siguen su camino sin dificultad.

137 EXT. JARDÍN - DÍA

Está atardeciendo, Dalia y Galatea entran al jardín. Galatea se detiene.

GALATEA

¿Y si papá aún está aquí?

DALIA

Galatea.

GALATEA

Me... me refiero a su cuerpo.

DALIA

Él ahora debe ser una flor, eso decía el libro.

(mostrándole su medallón)

Como esta. Vamos, no tenemos mucho tiempo.

Dalia trata de curar algunas FLORS MARCHITAS tomándolas en sus manos, Galatea se dirige a tomar la FLOR que quedó donde estaba su padre, pero se detiene al ver a Croton salir de la cueva del jardín. Dalia se apresura a sanar las FLORES MARCHITAS mientras Croton camina hacia ella.

138 EXT. PLAZA PRINCIPAL - NOCHE

El ritual está en curso y es dirigido por Heliantemo, quién

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

comienza a regar la POCIÓN sobre las diferentes FLORES dispuestas en la mesa, estas florecen majestuosamente.

Heliantemo levanta sus manos y las agita.

ALDEANOS
¡Oh gran inmortal!

Los aldeanos ponen sus manos en alto también.

139 EXT. JARDÍN - NOCHE

Croton se está acercando a Galatea quien lo mira paralizada. De repente Croton pone su mano en su cabeza y se muestra mareado por lo que cae al suelo.

GALATEA
(corriendo hacia su hermana)
¡Dalia!

Dalia lo nota y saca fuerzas para que las PLANTAS se recuperen y Croton se debilite aún más. Croton ve el MEDALLÓN de Dalia brillar con fuerza, se pone de pie con dificultad y se abalanza para quitárselo pero Galatea lo empuja evitando que alcance a Dalia.

140 EXT. PLAZA PRINCIPAL - NOCHE

Un grupo de Terrenarios comienzan a tocar los TAMBORES. Los Aldeanos se arrodillan.

ALDEANOS
(levantando sus manos)
Recíbenos ¡Oh Gran inmortal!

Al tiempo, Heliantemo mueve sus manos al ritmo del tambor.

ALDEANOS
(levantando sus manos)
Recíbenos ¡Oh Gran inmortal!

Heliantemo y los Aldeanos continúan recitando la misma frase con cada vez más devoción.

141 EXT. JARDÍN - NOCHE

Croton se levanta con las últimas fuerzas que tiene, Galatea trata de impedir nuevamente que este se acerque a Dalia tomando una ROCA para lanzarla pero él hace crecer MALEZA del suelo APRESÁNDOLA y haciéndola caer. Dalia deja de sanar las flores para socorrer a su hermana.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

DALIA

¡Galatea!

GALATEA

Estoy bien.

Dalia se para frente a su tío quién la mira con maldad. Croton trata de tomar el MEDALLÓN de Dalia a la fuerza mientras Galatea esta deshaciéndose de las ENREDADERAS en sus tobillos. Croton logra tomar el MEDALLÓN debilitando a Dalia, pero al tocarlo una gran onda de poder lo hace a un lado. Galatea golpea a Croton por detrás y este cae. Dalia está en el suelo débil.

142 EXT. PLAZA PRINCIPAL - NOCHE

Heliantemo está arrodillado. Los TAMBORES suenan levemente acompañando la oración.

HELIANTEMO

¡Oh gran inmortal!, absuelve los errores que hemos cometido y lleva de nuevo la tranquilidad a tu pueblo.

Limpia la maldad que nos asecha.

Purifícanos ¡Oh Gran inmortal!

ALDEANOS

Purifícanos ¡Oh Gran inmortal!

El resonar de los TAMBORES aumenta su volumen acompañando el CANTO final que cierra la ceremonia, las personas se ven aliviadas y felices.

Loto y Sedum ven con orgullo el suceso mientras CANTAN junto a los demás.

143 EXT. JARDÍN MÁGICO - NOCHE

Galatea se acerca a su hermana preocupada.

GALATEA

¿Estás bien?

Dalia asiente con la cabeza, toma su MEDALLÓN en la mano y cierra los ojos por un momento. Dalia recobra fuerzas y con ayuda de su hermana se pone de pie. Escuchan a su lado a Croton quejándose y retorciéndose de dolor.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

DALIA

El ritual debe estar por terminar.
Tienes que quitarle el medallón.

GALATEA

(asintiendo con la cabeza)

Sí.

Galatea se acerca a su tío.

CROTON

Agg, ayúdame.

Galatea arranca el MEDALLÓN de su cuello.

CROTON

¡¿Qué haces?!

El MEDALLÓN brilla, Galatea siente que se llena de poder y un AURA la rodea, finalmente su cuerpo absorbe la energía. Croton la mira sorprendido.

CROTON

¿Eso es lo que querías? Claro, como no lo supuse antes, eres como yo.

Croton ríe enloquecido y débil. Cuando Galatea voltea a ver a su hermana nota que está débil.

CROTON

Eso es lo que creamos, dolor.

Galatea toma el libro y la ayuda a ponerse de pie.

DALIA

No lo escuches.

Croton se desvanece dejando una flor en su lugar.

144 INT. LUGAR DE LOS MANOS MÁGICAS - NOCHE

Las PERSONAS ENFERMAS (20) comienzan a quejarse, las RAÍCES que salen de sus cuerpos se QUEMAN poco a poco hasta desaparecer. Algunos ya logran levantarse de sus camas. Loto angustiado llega corriendo.

Loto ve a su madre abrazando a su padre quien se encuentra recuperado.

LOTO

¡Papá!

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

Loto corre a su encuentro y se abrazan felices.

145 EXT. JARDÍN MÁGICO - DÍA

Amanece y los primeros rayos de luz iluminan el jardín que está recobrando su majestuosidad. Se ve a Dalia y Galatea mirando encantadas el jardín. Toman las FLORES de su tío y su padre y las llevan consigo.

146 EXT. PUEBLO EWIGRUM - DÍA

-Los HABITANTES (40) se ven felices y tranquilos, todo ha vuelto a la normalidad.

-Dalia y Galatea caminan con orgullo por el pueblo hasta llegar al aposento de los Terrenarios.

-En el arco de piedra ven pasando a los líderes de las especialidades quienes las reciben con amabilidad

-Se encuentran con Heliantemo quien les agradece con una ligera reverencia inclinando su cabeza.

147 INT. DESPACHO DE SEDUM - DÍA

Galatea y Dalia entran al despacho. Sedum está sentado en el escritorio. El lugar ya no se ve vacío y oscuro, las PLANTAS entran por las ventanas y la luz del sol ilumina todo el lugar.

GALATEA
(sentándose)
¡Felicitaciones!

Dalia se sienta también.

DALIA
Te lo mereces.

GALATEA
¿Cómo debemos llamarte ahora? ¿Gran terrenario Sedum?

Los tres ríen amistosamente.

148 MONTAJE EXT. PLAZA PRINCIPAL - DÍA

En la plaza se reúnen los aldeanos celebrando una ceremonia en memoria de los fallecidos.

- Aldeanos (15) dejan ROSAS BLANCAS en el suelo.

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

- Loto camina junto a sus padres alegremente.
- Los Cocineros entregan pequeñas TARTAS en el recinto de comidas.

149 EXT. PLAZA PRINCIPAL - DÍA

Galatea y Dalia se acercan al altar puesto frente al pedestal donde están los nombres de su padre y su tío grabados en ROCAS, allí dejan las FLORES que los representan, así como otros alrededor con sus familiares fallecidos.

Haliantemo llega seguido de Brezo, Laston, Aster, Nodus y Azalea quiénes le ayudan a subir al pedestal. Los aldeanos se acercan para escucharlo.

HELIANEMO

Gracias a todos por estar aquí. Han sido tiempos difíciles para todos nosotros, primero que todo les quiero dar las gracias por ser fuertes y por confiar en nosotros a pesar de lo sucedido. Hoy nos llena un sentimiento de alegría pero también de tristeza por los que ya no están.

Galatea y Dalia se miran entre sí con una pequeña sonrisa.

HELIANTEMO (CONT.)

Pero estoy seguro que ellos querrían vernos felices y disfrutando de la libertad que nos han dejado con su sacrificio. De ahora en más debemos aprender de lo sucedido y continuar adelante, unidos.

Heliantemo mira a todos los reunidos, da una reverencia y todos lo siguen. Cuando se levantan APLAUDEN alegremente hacia el cielo conmovidos. PÉTALOS caen alrededor mientras llegan algunos aldeanos tocando una melodía con ARPAS. La música llena de vigor a las personas.

Galatea y Dalia miran con dulzura el memorial de su padre, ellas se voltean para irse y se encuentran con Sedum.

SEDUM

Su padre estaría muy orgulloso de ustedes. Han hecho un gran trabajo. Ahora que han heredado sus poderes y los de su tío, es su deber usarlos para cuidar del jardín, pero no se
(MÁS)

(CONTINUACIÓN)

CONTINUACIÓN:

SEDUM (CONT'D)
preocupen, no estarán solas.

Galatea y Dalia asienten con la cabeza y se miran conmovidas.
Sedum les abre el paso y Canna, Arum, Carduus, Tulip y Choe
se acercan a felicitarlas.

Nos alejamos del pueblo donde las personas comparten
alegremente.

FADE OUT

FIN.

Anexos

Anexo 1: Presupuesto general

PRESUPUESTO	
Nombre del Proyecto: Ewigrum: el jardín de la vida	
Productor:	
Casa Productora:	
Fecha:	

Nota: Cantidad es numero de personas y Medida cuántas veces le pagaré según la forma de pago.

USD a 30/06/2021	
1 USD a COP:	3750
1 COP A USD	0.00026

1 RUBRO PERSONAL							
		MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO USD	TOTAL USD	TOTAL COP	FORMA DE PAGO
1.1.	DIRECCION DE CONTENIDO						
1.1.1	Director General 1	1	1	\$178,000	178,000.00	667,500,000.00	Proyecto
1.1.2	Asistente de Dirección 1	16	1	\$25,064	401,024.00	1,503,840,000.00	Mes
1.1.3	Asistente de Dirección 2	16	1	\$16,780	268,480.00	1,006,800,000.00	Mes
SUBTOTAL DIRECCION Y CONTENIDO			3		847,504.00	3,178,140,000.00	
1.2.	PRODUCCION						
1.2.1	Productor Ejecutivo	16	1	\$6,500	104,000.00	390,000,000.00	Mes
1.2.2	Productor General	16	1	\$4,904	78,464.00	294,240,000.00	Mes
1.2.3	Productor Campo	16	2	\$5,900	188,800.00	708,000,000.00	Mes
1.2.4	Asistentes de producción	16	3	\$3,147	151,056.00	566,460,000.00	Mes
SUBTOTAL PRODUCCION			7		522,320.00	1,958,700,000.00	
1.3.	TALENTO						
1.3.1	Protagonistas	1	3	\$11,300	33,900.00	127,125,000.00	Por película
1.3.2	Personajes Secundarios	1	8	\$8,500	68,000.00	255,000,000.00	Por película
1.3.3	Figurantes	1	30	\$6,000	180,000.00	675,000,000.00	
1.3.4	Extras	1	607	\$100	1.00	3,750.00	por día
SUBTOTAL TALENTO			648		281,901.00	1,057,128,750.00	
1.4.	FOTOGRAFIA, SONIDO Y TECNICA						
1.4.1	Director de fotografía	16	1	\$80,000	1,280,000.00	4,800,000,000.00	Mes
1.4.2	Camarógrafo	16	1	\$4,842	77,472.00	290,520,000.00	Mes
1.4.3	Foquista	16	1	\$2,680	42,880.00	160,800,000.00	Mes
1.4.4	Gaffer - jefe de luces	16	1	\$4,600	73,600.00	276,000,000.00	Mes
1.4.6	Luminotécnico	16	1	\$38,849	621,584.00	2,330,940,000.00	Mes
1.4.7	Electricista	16	1	\$35,000	560,000.00	2,100,000,000.00	Mes
1.4.8	Sonidista	16	1	\$4,900	78,400.00	294,000,000.00	Mes
1.4.9	Microfonista	16	1	\$72,000	1,152,000.00	4,320,000,000.00	Mes
SUBTOTAL FOTOGRAFIA, SONIDO Y TECNICA			8		2,733,936.00	10,252,260,000.00	
1.5.	DIRECCION DE ARTE						
1.5.1	Director de Arte	16	1	\$174,300	2,788,800.00	10,458,000,000.00	Mes
1.5.2	Escenógrafo (Set Designer)	5	5	\$4,311	107,775.00	404,156,250.00	Mes
1.5.3	Ambientador	5	5	\$4,200	105,000.00	393,750,000.00	Mes
1.5.4	Utilero	16	3	\$3,700	177,600.00	666,000,000.00	Mes
1.5.5	Vestuarista	16	5	\$24,000	1,920,000.00	7,200,000,000.00	Mes
1.5.6	Maquillador	16	5	\$14,400	1,152,000.00	4,320,000,000.00	Mes
SUBTOTAL DIRECCION DE ARTE			74		6,251,175.00	23,441,906,250.00	
1.6.	POSTPRODUCCION						
1.6.1	Jefe de Edición	5	1	\$7,300	36,500.00	136,875,000.00	Mes
1.6.2	Editor	5	3	\$4,375	65,625.00	246,093,750.00	Mes
1.6.3	Postproductor sonido	3	3	\$5,000	45,000.00	168,750,000.00	Mes
1.6.4	Motion Graphics (créditos, logos, animaciones)	1	1	\$8,000	8,000.00	30,000,000.00	Por proyecto
1.6.5	Matte Painting	1	2	\$700	1,400.00	5,250,000.00	Por Ilustración
1.6.6	Artista 3D	5	4	\$2,550	51,000.00	191,250,000.00	Mes
1.6.7	Script supervisor	16	1	\$4,200	67,200.00	252,000,000.00	Mes
1.6.8	Música original- compositor	1	20	\$300	6,000.00	22,500,000.00	Por minuto de pieza
SUBTOTAL POSTPRODUCCION			37		280,725.00	1,052,718,750.00	
TOTAL RUBRO PERSONAL			Numero de personas: 777		10,917,561.00	40,940,853,750.00	

2 RUBRO LOGISTICA							
		MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO USD	TOTAL USD	TOTAL COP	FORMA DE PAGO
2.1	DIRECCION DE ARTE						
2.1.1	Escenografía	1	1	\$400,000	400,000.00	1,500,000,000.00	Por set
2.1.2	Ambientación	1	1	\$400,000	400,000.00	1,500,000,000.00	Por set
2.1.3	Utilería	1	0	\$30,000	0.00	0.00	Por objeto
2.1.4	Vestuario principales y secundarios	4	10	\$1,000	40,000.00	150,000,000.00	Por cambio de vestuario
2.1.5	Vestuario figurantes	3	30	\$300	27,000.00	101,250,000.00	Por cambio de vestuario
2.1.6	Vestuario extras	1	200	\$100	20,000.00	75,000,000.00	Por cambio de vestuario
SUBTOTAL DIRECCION DE ARTE					887,000.00	3,326,250,000.00	
		MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO USD	TOTAL USD	TOTAL COP	FORMA DE PAGO
2.2	LOCACIONES						
2.2.1	Alquiler de locaciones	16	8	\$2,000	256,000.00	960,000,000.00	Mes
2.2.2	Estudio de Grabación	16	5	\$224	17,920.00	67,200,000.00	Mes
SUBTOTAL LOCACIONES					273,920.00	1,027,200,000.00	
TOTAL RUBRO LOGISTICA					1,160,920.00	4,353,450,000.00	

3 RUBRO EQUIPO TÉCNICO							
		MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO USD	TOTAL USD	TOTAL COP	FORMA DE PAGO
3.1	EQUIPOS DE VIDEO						
3.1.1	Cámaras	1	3	\$2,495	7,485.00	28,068,750.00	Compra
3.1.2	Lente Normal	1	2	\$244	488.00	1,830,000.00	Compra
3.1.3	Lente objetivo	1	1	\$1,602	1,601.74	6,006,525.00	Compra
3.1.4	Lente gran angular	1	3	\$1,172.62	3,517.86	13,191,975.00	Compra
3.1.5	Luces	16	20	\$2,904	929,280.00	3,484,800,000.00	Mes
3.1.6	Plantas eléctricas	16	3	\$4,625	222,000.00	832,500,000.00	Mes
3.1.7	Rig G5 Sabilizer	16	1	\$720	11,520.00	43,200,000.00	Mes
3.1.8	Ronin	16	1	\$692	11,072.00	41,520,000.00	Mes
3.1.9	Dolly	16	1	\$640	10,240.00	38,400,000.00	Mes
3.1.10	Grua	16	1	\$2,940	47,040.00	176,400,000.00	Mes
3.1.11	Tripodes	16	3	\$320	15,360.00	57,600,000.00	Mes
SUBTOTAL EQUIPOS DE VIDEO					1,259,604.60	4,723,517,250.00	
		MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO USD	TOTAL USD	TOTAL COP	FORMA DE PAGO
3.2	EQUIPOS DE AUDIO						
3.2.1	Solapas	16	5	\$240	19,200.00	72,000,000.00	Mes
3.2.2	Consolas (Zoom H6)	16	2	\$164	5,248.00	19,680,000.00	Mes
3.2.3	Boom	16	2	\$344	11,008.00	41,280,000.00	Mes
3.2.4	Caña	16	2	\$136	4,352.00	16,320,000.00	Mes
SUBTOTAL EQUIPOS DE AUDIO					39,808.00	149,280,000.00	
TOTAL RUBRO EQUIPO TÉCNICO					1,299,412.60	4,872,797,250.00	

4 RUBRO COMPRA DE MATERIALES							
		MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO USD	TOTAL USD	TOTAL COP	FORMA DE PAGO
4.1	COMPRAS						
4.1.1	Presupuesto aproximado	1	1	\$2,000	2,000.00	7,500,000.00	Presupuesto
SUBTOTAL COMPRAS					2,000.00	7,500,000.00	
TOTAL RUBRO COMPRAS DE MATERIAL					4,000.00	15,000,000.00	

5 RUBRO: POSTPRODUCCIÓN							
		MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO USD	TOTAL USD	TOTAL COP	FORMA DE PAGO
5.1	EDICIÓN/MONTAJE						
5.1.1	Sala de edición	5	16	\$1,500	120,000.00	450,000,000.00	Mes
5.1.2	Sala Colorización	5	16	\$21,000	1,680,000.00	6,300,000,000.00	Mes
SUBTOTAL EDICIÓN/MONTAJE					1,800,000.00	6,750,000,000.00	
		MEDIDA	CANTIDAD	VALOR UNITARIO USD	TOTAL USD	TOTAL COP	FORMA DE PAGO
5.2	SONORIZACION / AUDIO						
5.2.1	Estudio de Grabación Audios	5	1	\$14,400	72,000.00	270,000,000.00	Mes
5.2.2	Foley	5	1	\$30,000	150,000.00	562,500,000.00	Mes
5.2.3	Alquiler Sala Post-Producción Audio	5	1	\$2,368	11,840.00	44,400,000.00	Mes
5.2.4	Biblioteca de audio	5	1	\$49	245.00	918,750.00	Mes
5.2.5	Otros (DX clean up)	5	1	\$15,000	75,000.00	281,250,000.00	Mes
SUBTOTAL SONORIZACION / AUDIO					309,085.00	1,159,068,750.00	
TOTAL RUBRO POST PRODUCCION					2,109,085.00	7,909,068,750.00	

RESUMEN DEL PRESUPUESTO	USD	COP
1. TOTAL PERSONAL	\$10,917,561.00	\$40,940,853,750.00
2. TOTAL LOGISTICA	\$1,160,920.00	\$4,353,450,000.00
3. TOTAL EQUIPO TECNICO	\$1,299,412.60	\$4,353,450,000.00
4. TOTAL COMPRA DE MATERIALES	\$1,299,412.60	\$4,872,797,250.00
5. TOTAL POSTPRODUCCION	\$2,109,085.00	\$7,909,068,750.00
SUBTOTAL	\$16,786,391.20	\$62,429,619,750.00
SUBTOTAL PARA GESTIÓN DE PRODUCCIÓN	\$16,786,391.20	\$62,429,619,750.00
GRAN TOTAL	\$16,786,391.20	\$62,429,619,750.00

Anexo 2: Tratamiento

En el planeta Terra, el cual fue creado hace millones de años por el gran inmortal Puphluns, encuentra el pueblo de Ewigrum el cual es habitado por un grupo de aldeanos que se dividen socialmente según su oficio, como tradición ellos portan un medallón en el cual está tallado un tipo de planta único para cada persona. Los denominados Terrenarios son un grupo de sacerdotes que guían al pueblo, entre los máximos al mando se encuentra Ficus un hombre de 48 años.

Una noche Ficus es perseguido y desaparece. A la mañana siguiente, sus hijas Dalia y Galatea, dos mellizas de 17 años, sin conocer la situación de su padre, ayudan junto con su amigo Loto a decorar con hermosos arreglos florales un festival tradicional del pueblo. Aunque, se ven interrumpidos por un extraño fenómeno, una gran tormenta la cual marchita las flores, cubre todo de musgo y genera sarpullido al caer sobre la piel. Ante esta situación los Grandes Sabios Terrenarios se reúnen en búsqueda de una solución en donde se refuerza la búsqueda de Ficus.

Cuando la lluvia para, Dalia y Galatea ayudan a un hombre que sufre una extraña reacción ante la lluvia. Luego, este se recupera y Dalia y Loto se ofrecen a traer nuevos arreglos florales, no obstante, al ir por ellos se dan cuenta de que todas las flores se han estropeado. Al regresar se encuentran secretamente con Sedum quien está en un estado deplorable. Este hombre le entrega a Galatea un libro afirmando que es de su padre Ficus.

Galatea y Loto buscan a Dalia para contarle la noticia, al encontrarla son interrumpidos por un guardia quien las lleva donde su tío Croton y este les revela la desaparición de Ficus y luego presencian el anuncio oficial de la búsqueda de Sedum quien es acusado de traición.

Al volver a casa intentan abrir el libro, pero este solo abre con el medallón de Ficus, de repente se encuentran con Sedum quien está en una habitación secreta de la casa, este les revela lo que vivió la noche en que Ficus le entregó el libro y fue secuestrado por un extraño quien al parecer hechizó el medallón de Ficus. En medio de la plática son interrumpidos por los guardias y Tártago, su líder, quien se lleva a Sedum preso.

Sedum es llevado e interrogado por los Grandes Sabios Terrenarios quienes le confiscan el libro y algunos pergaminos que estaban en la habitación secreta de Ficus. A causa de lo hallado en los pergaminos y la repentina aparición de Sedum en la casa de su maestro, Ficus es públicamente acusado de traición, anuncio el cual presencian sus hijas y por lo cual deben esconderse.

En medio de ello, Loto debe dejar a sus amigas, ya que se entera de que su padre junto a otros habitantes se encuentra gravemente enfermo a causa de la lluvia.

Dalia y Galatea se encuentran con su tío Croton quien se ofrece a ayudarlas a recuperar el libro para encontrar el paradero de su padre.

Al día siguiente, el día en que se realiza el festival, Croton ayuda a sus sobrinas a escabullirse en el castillo de los Terrenarios mientras se realiza el ritual tradicional del festival. En su misión ellas logran recuperar el libro, dejarlo en la oficina de Croton, liberar a Sedum y huir con él. Luego de ello, esperan a Croton quien había prometido entregarles el libro, aunque, este nunca llega y en cambio las acusa de robarlo. En medio de ello se encuentran con Loto quien los ayuda a esconderse en una vieja casa.

Croton revela sus verdaderas intenciones y trata de impedir que sus sobrinas roben el libro, por su parte Sedum le revela a Dalia y Galatea un dibujo hecho por Ficus el cual esconde dentro de sus ropajes en el cual les revela el camino hacia un jardín escondido. En dicho jardín se encuentra secuestrado Ficus, quien es enfrentado por su hermano el cual se enoja al descubrir que no puede ver los escritos mágicos del libro y se venga tomando el puesto de Ficus en la corte de los Terrenarios.

Dalia y Galatea logran llegar al jardín, encontrarse con su padre quien les revela que la vida del jardín está conectada con los habitantes de Ewigrum y que él y su hermano poseen los poderes de la vida y la muerte para mantener el jardín aunque, Croton quiere apoderarse de este invadiéndolo con maleza la cual genera enfermedad y muerte. Él les entrega el libro y les pide salvar el pueblo como futuras herederas de los poderes para cuidar el jardín. Ellas toman el libro, pero son interrumpidas por Croton quien finalmente asesina a Ficus mientras ellas huyen.

Las jóvenes logran huir y se reúnen con Loto y Sedum para idear un plan para derrotar a su tío y prepararse con los poderes que adquiere Dalia después de la muerte de su padre. En medio de ello descubren que la solución es realizar de nuevo el ritual del festival. Logran persuadir a algunos terrarios de alto rango quienes ante las acciones abusivas de Croton al subir al poder logran finalmente destituirlo de su puesto.

Llega el momento esperado, Sedum logra escabullirse con la ayuda de Loto y ser quien dirige el ritual mientras ellas intentan eliminar la maleza del jardín. En medio de ello Croton desafía a sus sobrinas quienes logran vencerlo y este se convierte en una planta por lo que Galatea adquiere sus poderes. El ritual termina exitosamente, los enfermos se recuperan, los terrenarios se enteran de lo sucedido y finalmente se realiza una ceremonia en memoria de Ficus, Croton y los enfermos fallecidos. Ahora Galatea y Dalia están a cargo del jardín y su pueblo.

Anexo 3: Inscripción a derechos de autor.

DNDA Dirección Nacional de Derecho de Autor
Ministerio del Interior
REGISTRO EN LÍNEA

Bienvenido **MARÍA CAMILA GONZALEZ GARNICA**

BAúsqueda de Solicitudes o Registros

Número Registro:

Número Radicación:

Estado Solicitud:

Título de la Obra:

Clase de Solicitud:

Rango de Fechas Solicitud: Entre y

LINKS DE INTERÉS

- Quienes Somos
- Noticias de interés
- Trámites y servicios
- Ayuda
- Contáctenos
- Preguntas Frecuentes
- Consulta General

Resultados
Se encontraron 1 registros. Página 1 de 1

RADICACIÓN	FECHA SOLICITUD	REGISTRO	TÍTULO OBRA	TIPO OBRA	ESTADO	OTROS
1-0021-79020	12/03/2021		EWIGUM: EL JARDÍN DE LA VIDA	REGISTRO OBRA LITERARIA INEDITA	EN TRÁMITE	

Activar Windows
Ve a Configuración para más información.

Anexo 4: Desglose de guion

HOJA DE DESGLOSE # 1						
n.º ESCENA	1	Int	Ext	#PÁGINA	Día	Noche
LOCALIZACIÓN	CAMINO CASTILLO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
Ficus						
EXTRAS		AMBIENTE				
		ARBUSTOS, PLANTAS, CAMINO DE PIEDRA, ARBOLES, ENREDADERAS				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
		ALGO (LIBRO)				
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
PASOS		FICUS				
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 2							
n.º ESCENA	2		Ext	#PAGINA		Día	
LOCALIZACIÓN	CASTILLO TERRENARIOS - PASILLOS PISO 1						
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO		
FICUS							
EXTRAS			AMBIENTE				
			COLUMNAS, CAPITELES, ARCOS, ENREDADERAS, PUERTAS, PASILLO				
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS			EFECTOS ESPECIALES		
		LIBRO					
SONIDO		VESTUARIO			MAQUILLAJE		
CRUGIR		FICUS					
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 3											
n.º ESCENA	3	Int		Ext		#PAGINA		Día		Noche	
LOCALIZACIÓN	CASTILLO TERRENARIOS - ESCALERAS										
PERSONAJES			FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO				
FICUS											
EXTRAS				AMBIENTE							
				ENREDADERAS, PLANTAS							
VEHICULOS/ANIMALES			PROPS				EFECTOS ESPECIALES				
			LIBRO								
SONIDO			VESTUARIO				MAQUILLAJE				
PASOS			FICUS								
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN								

HOJA DE DESGLOSE # 4											
n.º ESCENA	4	Int	<input type="checkbox"/>	Ext	<input type="checkbox"/>	#PAGINA		Día	<input type="checkbox"/>	Noche	<input checked="" type="checkbox"/>
LOCALIZACIÓN	CASTILLO TERRENARIOS - PASILLOS PISO 2										
PERSONAJES			FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO				
FICUS											
EXTRAS			AMBIENTE								
			COLUMNAS, PUERTAS, ESPACHO								
VEHICULOS/ANIMALES			PROPS		EFECTOS ESPECIALES						
			LLAVES LIBRO								
SONIDO			VESTUARIO		MAQUILLAJE						
			FICUS								
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN								

HOJA DE DESGLOSE # 5							
n.º ESCENA	5	Int	Ext	#PAGINA		Noche	Ma
LOCALIZACIÓN		PLAZA CENTRAL					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
DALIA, GALATEA, LOTO							
EXTRAS			AMBIENTE				
HABITANTES, SOLDADOS(2), JÓVENES (2)			RECINTO COMIDAS, FLORES, ENREDADERAS, ARCO DE PIEDRA, PEDESTAL, ESCULTURA.				
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS		EFFECTOS ESPECIALES			
		MEDALLONES, CANTIMPLORA, CORONAS DE FLORES, BOLSAS					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		DALIA GALATEA LOTO EXTRAS					
EQUIPO ESPECIAL (grís)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 6							
n.º ESCENA	6	Int	Ext	#PAGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	PLAZA CENTRAL						
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
GALATEA, LOTO, DALIA		GERANIUM, ARUM					
EXTRAS			AMBIENTE				
HOMBRES (2), JOVENES (3), PERSONAS (3)			CENTRO MÉDICO, MESÓN				
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		FLORES, CORONAS DE FLORES, BOLSAS, PANFLETOS, CANTIMPLORA					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		GALATEA LOTO DALIA GERANIUM ARUM EXTRAS		GALATEA LOTO DALIA GERANIUM ARUM EXTRAS			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 8							
n.º ESCENA	8	Int	Ext	#PAGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	PLAZA CENTRAL						
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
DALIA GALATEA LOTO							
EXTRAS			AMBIENTE				
			BANCOS				
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		PLANTAS, GOTA DE AGUA, BOLSAS		MUSGO, SARPULLIDO			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
LLUVIA		GALATEA DALIA LOTO		GALATEA DALIA LOTO			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 9							
n.º ESCENA	9	Int	Ext	#PAGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	PLAZA CENTRAL						
PERSONAJES			FIGURANTES	TULIP, OXALIS, GERANIUM, ARUM		DOBLES DE RIESGO	
EXTRAS	EXCENTRICISTAS (3), NIÑOS (3), HABITANTES, BEBE, AMOS DEL FUEGO, ESPOSO		AMBIENTE	NEGOCIOS, MURAL, PLAZA			
VEHICULOS/ANIMALES	CARRETA		PROPS	ARREGLOS FLORALES, TARTA		EFFECTOS ESPECIALES	
SONIDO	LLUVIA, RAYOS Y RELÁMPAGOS		VESTUARIO	TULIP OXALIS GERANIUM ARUM		MAQUILLAJE	TULIP OXALIS GERANIUM ARUM
EQUIPO ESPECIAL (grts)			NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 10							
n.º ESCENA	10	Int	Ext	#PAGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN							
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
HELIANTEMO, BREZO							
EXTRAS			AMBIENTE				
			VENTANA DE BARROTÉS, PAREDES DE PIEDRA, LANTAS, SEMILLAS, BOTELLAS				
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		VENTANA					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		BREZO HELIANTEMO		BREZO HELIANTEMO			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 11							
n.º ESCENA	11	Int	Ext	#PAGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	RECINTO DE COMIDAS						
PERSONAJES	GALATEA, LOTO, DALIA		FIGURANTES	TULIP, ROSAN, CHOE, OXALIS, CANNA, ARUM, CARDUUS		DOBLES DE RIESGO	
EXTRAS	HABITANTES (6)		AMBIENTE	ESTANTES, HARINA, FRUTAS			
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES	SARPULLIDO MUSGO		
SONIDO	MURMULLOS	VESTUARIO	GALATEA DALIA LOTO TULIP ROSAN CHOE OXALIS CANNA, ARUM CARDUUS	MAQUILLAJE	GALATEA DALIA LOTO TULIP ROSAN CHOE OXALIS CANNA, ARUM CARDUUS		
EQUIPO ESPECIAL (grs)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 12							
n.º ESCENA	12	(Int)	Ext	#PAGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	RECINTO DE COMIDAS						
PERSONAJES			FIGURANTES	CHOE, TULIP		DOBLES DE RIESGO	
EXTRAS			AMBIENTE	COCINA, MESÓN, PUERTA			
VEHICULOS/ANIMALES			PROPS	MUSGO, AREGLO FLORAL		EFFECTOS ESPECIALES	MUSGO
SONIDO	GRITO		VESTUARIO	CHOE TULIP		MAQUILLAJE	CHOE TULIP
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 13														
n.º ESCENA	13	Int		Ext		#PAGINA		DTA		Noche				
LOCALIZACIÓN		RECINTO DE COMIDAS - BODEGA												
PERSONAJES			FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO								
DALIA GALATEA LOTO			TULIP, CHOE, CARDUUS, CANNA, ARUM, GERANIUM											
EXTRAS				AMBIENTE										
BEBÉ, HABITANTES(6)				SALÓN										
VEHICULOS/ANIMALES			PROPS			EFECTOS ESPECIALES								
						BROTE DE RAICES								
SONIDO			VESTUARIO			MAQUILLAJE								
GRITO			DALIA GALATEA LOTO EXTRAS TULIP CHOE ARUM			CARDUUS CANNA GERANIUM			DALIA GALATEA LOTO EXTRAS TULIP CHOE ARUM			CARDUUS CANNA GERANIUM		
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN											

HOJA DE DESGLOSE # 14						
n.º ESCENA	14	Int	Ext	#PAGINA		Día Noche
LOCALIZACIÓN	CASTILLO TERRENARIOS - SALA DE REUNIONES					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
BREZO, LASTÓN, TÁRTAGO, ASTER, CROTON, HELIANTEMO		AZALEA, NADUS				
EXTRAS			AMBIENTE			
			ENREDADERAS, PLANTAS, SILLAS, MESA DE PIEDRA			
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
		CAPA, FLORES				
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		BREZO LASTÓN TÁRTAGO ASTER, CROTON HELIANTEMO AZALEA NADUS		BREZO LASTÓN TÁRTAGO ASTER, CROTON HELIANTEMO AZALEA NADUS		
EQUIPO ESPECIAL (grís)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 15									
n.º ESCENA	15	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PAGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN		RECINTO DE COMIDAS							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
GALATEA , DALIA		ARUM							
EXTRAS			AMBIENTE						
HABITANTES (6)			ESTANTES, HARINA						
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS			EFECTOS ESPECIALES				
		COSTALES DE HARINA CANTIMPLORA							
SONIDO		VESTUARIO			MAQUILLAJE				
		GALATEA DALIA ARUM EXTRAS			GALATEA DALIA ARUM				
EQUIPO ESPECIAL (grís)		NOTAS DE PRODUCCIÓN							

HOJA DE DESGLOSE # 16							
n.º ESCENA	16	(nt)	Ext	#PAGINA		(pta)	Noche
LOCALIZACIÓN	RECINTO DE COMIDAS						
PERSONAJES	GALATEA		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS	HABITANTES (6)		AMBIENTE	COCINA, ARREGLOS DESTRUIDOS			
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS		EFFECTOS ESPECIALES	MUSGO		
SONIDO		VESTUARIO	GALATEA EXTRAS		MAQUILLAJE	GALATEA	
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 17							
n.º ESCENA	17	Ext		#PAGINA		Noche	
LOCALIZACIÓN	CASTILLO TERRENARIOS - SALA DE REUNIONES						
PERSONAJES	ASTER, TÁRTAGO, LASTÓN, HELIANTÉMO, CROTON, BREZO		FIGURANTES	NADUUS, AZALEA		DOBLES DE RIESGO	
EXTRAS			AMBIENTE				
VEHICULOS/ANIMALES			PROPS				
SONIDO			VESTUARIO	ASTER, TÁRTAGO, LASTÓN, HELIANTÉMO, CROTON, BREZO, NADUS AZALEA		MAQUILLAJE	ASTER, TÁRTAGO, LASTÓN, HELIANTÉMO, CROTON, BREZO, NADUS AZALEA
EQUIPO ESPECIAL (grís)			NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 18							
n.º ESCENA	18	Int	Ext	#PAGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	ENTRADA BODEGA TERRENARIOS/BODEGA TERRENARIOS						
PERSONAJES	GALATEA, LOTO		FIGURANTES	GUARDIA AVISOR GUARDIA DEFENSOR GUARDIA SUPERIOR		DOBLES DE RIESGO	
EXTRAS	GUARDIAS (5)		AMBIENTE	GRAN PUERTA DE MADERA, PLANTAS MARCHITAS			
VEHICULOS/ANIMALES	CARREAS		PROPS	FLORES MARCHITAS		EFFECTOS ESPECIALES	
SONIDO	PASOS		VESTUARIO	GALATEA LOTO GUARDIAS EXTRAS		MAQUILLAJE	GALATEA LOTO GUARDIAS
EQUIPO ESPECIAL (grs)			NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 19							
n.º ESCENA	19	Int	Ext	#PAGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	CALLES DEL PUEBLO						
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
GALATEA, LOTO, SEDUM							
EXTRAS			AMBIENTE				
			CALLEJON				
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		LIBRO					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
PASOS							
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 20							
n.º ESCENA	20	Int		#PAGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		PLAZA PRINCIPAL DE EWIGRUM					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
GALATEA, LOTO, DALIA		TULIP, CANNA, CHOE, ROSAN GUARDIA DEFENSOR					
EXTRAS			AMBIENTE				
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		FLORES MARCHITAS		MUSGO			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		GALATEA LOTO DALIA CHOE ROSAN CANNA		TULIP GUARDIA DEFENSOR		GALATEA LOTO DALIA CHOE ROSAN CANNA	TULIP GUARDIA DEFENSOR
EQUIPO ESPECIAL (grts)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 21							
n.º ESCENA	21	(Int)	Ext	#PAGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO DE CROTON						
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
GALATEA, CROTON, DALIA		GUARDIA DEFENSOR					
EXTRAS			AMBIENTE				
			PAREDES, PIEDRA, VENTANA, ENREDADERAS, ESCRITORIO, SILLAS				
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		GALATEA CROTON DALIA GUARDIA DEFENSOR		GALATEA CROTON DALIA GUARDIA DEFENSOR			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 22								
n.º ESCENA	22	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche	
LOCALIZACIÓN	PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN							
PERSONAJES	GALATEA, LOTO, DALIA		FIGURANTES	GUARDIA ANUNCIADOR GUARDIA DEFENSOR		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS	PERONAS, GUARDIAS		AMBIENTE	PLAZA, ENTRADE DA PIEDRA, JARDÍN PLANTAS, ESCULURA, PEDESTAL				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS	PERGAMINO		EFECTOS ESPECIALES			
SÓNIDO	CUERNO		VESTUARIO	GALATEA LOTO DALIA GUARDIA ANUNCIADOR GUARDIA DEFENSOR EXTRAS		MAQUILLAJE	GALATEA LOTO DALIA GUARDIA ANUNCIADOR GUARDIA DEFENSOR	
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 23							
n.º ESCENA	23	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		SENDERO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
GALATEA, LOTO, DALIA							
EXTRAS			AMBIENTE				
			CAMINO, RURAL, NATURALEZA				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		LIBRO					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		DALIA GALATEA LOTO		DALIA GALATEA LOTO			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 24						
n.º ESCENA	24	(In)	Ext	#PÁGINA		(Dia) Noche
LOCALIZACIÓN	CASA GALATEA Y DALIA - COMEDOR					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
GALATEA DALIA LOTO						
EXTRAS			AMBIENTE			
			SALA, CONINA, MESA			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
		LIBRO CON ENREDADERAS FLORES				
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		DALIA GALATEA LOTO		DALIA GALATEA LOTO		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 25											
n.º ESCENA	25	Int	<input type="radio"/>	Ext	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	<input checked="" type="radio"/>
LOCALIZACIÓN	JARDÍN DE LA VIDA										
PERSONAJES			FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO				
EXTRAS			AMBIENTE								
			MAJESTUOSO, TENEBROSO								
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS				EFECTOS ESPECIALES				
			FLOR				FLOR SE MARHITA				
SONIDO			VESTUARIO				MAQUILLAJE				
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN								

HOJA DE DESGLOSE # 26							
n.º ESCENA	26	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	CASA GALATEA Y DALIA - COMEDOR						
PERSONAJES	DALIA, GALATEA, LOTO		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS		AMBIENTE					
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS	LIBRO FLORES MEDALLONES (3)		EFFECTOS ESPECIALES		
SÓNIDO		VESTUARIO	DALIA GALATEA LOTO		MAQUILLAJE	DALIA GALATEA LOTO	
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 27											
n.º ESCENA	27	Int		Ext		#PÁGINA		Día		Noche	
LOCALIZACIÓN		CASTILLO TERRENARIOS - SALA DE REUNIONES									
PERSONAJES			FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO				
TÁRTAGO, HELIANTEMO			ANTURIO OLEANDRO ASPIDISTRA CORCUS CARDOTA SPIREA PASIFLORA								
EXTRAS			AMBIENTE								
			SALA, SILLAS, MESAS, ELEGANTE								
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS				EFECTOS ESPECIALES				
SONIDO			VESTUARIO				MAQUILLAJE				
			ANTURIO OLEANDRO ASPIDISTRA CORCUS CARDOTA SPIREA PASIFLORA		TÁRTAGO HELIANTEMO		ANTURIO OLEANDRO ASPIDISTRA CORCUS CARDOTA SPIREA PASIFLORA		TÁRTAGO HELIANTEMO		
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN								

HOJA DE DESGLOSE # 28							
n.º ESCENA	28	(Int)	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	CASA GALATEA Y DALIA - ESTUDIO						
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
DALIA GALATEA LOTO							
EXTRAS			AMBIENTE				
			CUARTO SECREO, ESTANTES, ESCAÑERAS DE PIEDRA				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFFECTOS ESPECIALES			
		PLANTAS, LIBROS, PERGAMINOS					
SÓNIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
CAE UN LIBRO		DALIA GALATEA LOTO		DALIA GALATEA LOTO			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 29							
n.º ESCENA	29	Ext	Int	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	CASA GALATEA Y DALIA - DESPACHO secreto DE Ficus						
PERSONAJES	SEDUM, GALATEA , LOTO DALIA		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS		AMBIENTE	PUERTA, DESCONOCIDO, ESCRITORIO, ESTANTES				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS	PERGAMINOS, LIBROS		EFFECTOS ESPECIALES		
SÓNIDO		VESTUARIO	SEDUM, GALATEA , LOTO DALIA		MAQUILLAJE	SEDUM, GALATEA , LOTO DALIA	
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 30									
n.º ESCENA	30	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Nche		
LOCALIZACIÓN	CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO DE Ficus								
PERSONAJES	SEDUM, FICUS		FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS			AMBIENTE	SILLA DE PIEDRA, PUERTA, ESCRITORIO ENTRADA DE PIEDRA					
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS	LIBRO		EFFECTOS ESPECIALES			
SÓNIDO			VESTUARIO	FICUS SEDUM		MAQUILLAJE	FICUS SEDUM		
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN	FLASHBACK					

HOJA DE DESGLOSE # 31							
n.º ESCENA	31	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	DESPACHO DE FICUS - PASADIZO						
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
SEDUM							
EXTRAS			AMBIENTE				
			CAMINO DE PIEDRA, ANTORCHAS				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		LIBRO					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		SEDUM		SEDUM			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					
		FLASHBACK					

HOJA DE DESGLOSE # 32							
n.º ESCENA	32	<input checked="" type="radio"/>	Ext	#PÁGINA		Día	<input checked="" type="radio"/>
LOCALIZACIÓN	CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO DE Ficus						
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
FICUS, SEDUM							
EXTRAS			AMBIENTE				
			PUERTA, MUEBLE				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFFECTOS ESPECIALES			
		MUEBLE					
SÓNIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
GOLPES		SEDUM FICUS		SEDUM FICUS			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					
		FLASHBACK					

HOJA DE DESGLOSE # 33									
n.º ESCENA	33	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche		
LOCALIZACIÓN	DESPACHO DE FICUS - PASADIZO								
PERSONAJES	SEDUM FICUS TÁRTAGO		FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS	GUARDIAS (3)		AMBIENTE	PUERTA					
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS	LIBRO ROCA CADENAS		EFFECTOS ESPECIALES			
SÓNIDO	ROMPEN PASOS QUEJIDOS		VESTUARIO	SEDUM FICUS TÁRTAGO GUARDIAS		MAQUILLAJE	SEDUM FICUS		
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN	FLASHBACK					

HOJA DE DESGLOSE # 34							
n.º ESCENA	34	(Int)	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	CASA GALATEA Y DALIA - DESPACHO SECRETO						
PERSONAJES	DALIA GALATEA LOTO SEDUM		FIGURANTES				
EXTRAS			AMBIENTE	DESPACHO, ESTANTE, ESCRITORIO			
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS	PERGAMINOS		EFECTOS ESPECIALES	
SÓNIDO			VESTUARIO	DALIA GALATEA LOTO SEDUM		MAQUILLAJE	DALIA GALATEA LOTO SEDUM
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 35									
n.º ESCENA	35	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche		
LOCALIZACIÓN	CASA GALATEA Y DALIA - ESTUDIO								
PERSONAJES	DALIA GALATEA LOTO SEDUM		FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS			AMBIENTE						
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS	ESTANTE LIBRO		EFECTOS ESPECIALES			
SÓNIDO			VESTUARIO	DALIA GALATEA LOTO SEDUM		MAQUILLAJE	DALIA GALATEA LOTO		
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 36							
n.º ESCENA	36	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	ENTRADA CASA GALATEA Y DALIA						
PERSONAJES	GALATEA TÁRTAGO DALIA LOTO SEDUM		FIGURANTES	GUARDIA SUPERIOR		DOBLES DE RIESGO	
EXTRAS	GUARDIAS (3)		AMBIENTE	PUERTA, CASA, ESTUDIO			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS	MUEBLE		EFFECTOS ESPECIALES		
SÓNIDO	GOLPES A LA PUERTA		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 37							
n.º ESCENA	37	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		CASA GALATEA Y DALIA - ESTUDIO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
GALATEA TÁRTAGO DALIA LOTO		GUARDIA SUPERIOR					
EXTRAS			AMBIENTE				
GUARDIAS (3)			ESTANTES, MUEBLES, ESCRITORIO, LIBROS				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		LIBRO					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		GALATEA TÁRTAGO DALIA LOTO GUARDIA SUPERIOR		GALATEA TÁRTAGO DALIA LOTO GUARDIA SUPERIOR			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 38							
n.º ESCENA	38	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	casa galatea y dalia - DESPACHO ESCONDIDO						
PERSONAJES	SEDUM TÁRTAGO		FIGURANTES	GUARDIA SUPERIOR		DOBLES DE RIESGO	
EXTRAS	GUARDIAS (3)		AMBIENTE	PERGAMINOS, LIBROS			
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS	HOJA PERGAINOS		EFFECTOS ESPECIALES	
SÓNIDO			VESTUARIO	SEDUM TÁRTAGO GUARDIA SUPERIOR EXTRAS		MAQUILLAJE	SEDUM TÁRTAGO GUARDIA SUPERIOR EXTRAS
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 39							
n.º ESCENA	39	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		CASA GALATEA Y DALIA					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
SEDUM GALATEA DALIA LOTO TÁRTAGO		GUARDIA SUPERIOR					
EXTRAS			AMBIENTE				
GUARDIAS (3)							
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		SEDUM GALATEA DALIA LOTO TÁRTAGO GUARDIA SUPERIOR EXTRAS		SEDUM GALATEA DALIA LOTO TÁRTAGO GUARDIA SUPERIOR EXTRAS			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 40							
n.º ESCENA	40	Ext	11	#PÁGINA		Día	
LOCALIZACIÓN		CASTILLO TERRENARIOS - SALA DE REUNIONES					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
CROTON HELIANTEMO BREZO LASTÓN ASTER NADUS AZALEA TÁRTAGO SEDUM							
EXTRAS		AMBIENTE					
GUARDIAS (3)		MESA, SILLAS					
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		PEQUEÑO LIBRO					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		CROTON HELIANTEMO BREZO LASTÓN ASTER NADUS AZALEA TÁRTAGO SEDUM EXTRAS		CROTON HELIANTEMO BREZO LASTÓN ASTER NADUS AZALEA TÁRTAGO SEDUM			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 41									
n.º ESCENA	41	(nt)	Ext	#PÁGINA		D/a	Noche		
LOCALIZACIÓN	CASA DALIA Y GALATEA - DESPACHO ESCONDIDO								
PERSONAJES	DALIA GALATEA LOTO		FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS				AMBIENTE					
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS	LIBROS LIBRO MÁGICO PERGAMINOS		EFECTOS ESPECIALES			
SÓNIDO			VESTUARIO	DALIA GALATEA LOTO		MAQUILLAJE	DALIA GALATEA LOTO		
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 42									
n.º ESCENA	42	Int	<input type="checkbox"/>	#PÁGINA		Día	<input type="checkbox"/>	Noche	<input type="checkbox"/>
LOCALIZACIÓN		PLAZA PRINCIPAL							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
DALIA GALATEA LOTO		TÍA DE LOTO ANCIANA HOMBRE ADULTO MUJER							
EXTRAS			AMBIENTE						
MULTITUD GUARDIAS (5)			PLAZA CENTRAL						
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS			EFECTOS ESPECIALES				
SONIDO		VESTUARIO			MAQUILLAJE				
		DALIA GALATEA LOTO TÍA DE LOTO ANCIANA HOMBRE ADULTO MUJER EXTRAS			DALIA GALATEA LOTO TÍA DE LOTO ANCIANA HOMBRE ADULTO MUJER EXTRAS				
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN							

HOJA DE DESGLOSE # 43							
n.º ESCENA	43	Int	EXT	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
DALIA GALATEA LOTO		GUARDIA ANUNCIADOR					
EXTRAS			AMBIENTE				
GUARDIAS (2) MULTITUD							
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		COLUMNA DE MADERA ARREGLO FLORAL PÉTALOS MEDALLONES					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		DALIA GALATEA LOTO GUARDIA ANUNCIADOR EXTRAS		DALIA GALATEA LOTO GUARDIA ANUNCIADOR			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 44						
n.º ESCENA	44	Int	Ext	#PÁGINA		Di
LOCALIZACIÓN	CASTILLO TERRENARIOS - PASILLO SEGUNDO PISO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS			AMBIENTE			
GUARDIAS (3)			PUERTA			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
VOCES		EXTRAS				
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 45							
n.º ESCENA	45	Int	Ext	#PÁGINA		Pla	Noche
LOCALIZACIÓN		CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO TÁRTAGO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
TÁRTAGO CROTON HELIANTEMO BREZO LÁSTON		GUARDIA SUPERIOR					
EXTRAS			AMBIENTE				
			ESCRITORIO				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		PERGAMINOS					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
LLUVIA		TÁRTAGO CROTON HELIANTEMO BREZO LÁSTON GUARDIA SUPERIOR		TÁRTAGO CROTON HELIANTEMO BREZO LÁSTON GUARDIA SUPERIOR			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 46						
n.º ESCENA	46	(nt)	Ext	#PÁGINA		(pta) Noche
LOCALIZACIÓN	CENTRO CURATIVO MANOS MÁGICAS					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
LOTO		ASISTENTE SANADORA MAMÁ DE LOTO PAPÁ DE LOTO				
EXTRAS			AMBIENTE			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
				SARPULLIDO RAICES		
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
LLUVIA		LOTO ASISTENTE SANADORA MAMÁ DE LOTO PAPÁ DE LOTO		LOTO ASISTENTE SANADORA MAMÁ DE LOTO PAPÁ DE LOTO		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 47							
n.º ESCENA	47	Int	EXT	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	VÍA RURAL						
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
DALIA GALATEA							
EXTRAS			AMBIENTE				
GUARDIAS (10)			RECINTOS				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
CARRETA							
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
PASOS		DALIA GALATEA EXTRAS		DALIA GALATEA			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 48									
n.º ESCENA	48	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN		SENDERO							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
DALIA, GALATEA, TÁRTAGO CROTÓN									
EXTRAS				AMBIENTE					
GUARDIAS (10)									
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS			EFFECTOS ESPECIALES				
CARRETA		ROCA, LIBROS							
SÓNIDO		VESTUARIO			MAQUILLAJE				
		DALIA GALATEA EXTRAS TÁRTAGO CROTÓN			DALIA GALATEA TÁRTAGO CROTÓN				
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN							

HOJA DE DESGLOSE # 49									
n.º ESCENA	49	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	
LOCALIZACIÓN		BOSQUE							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
CROTÓN DALIA GALATEA									
EXTRAS			AMBIENTE						
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS			EFECTOS ESPECIALES				
SONIDO		VESTUARIO			MAQUILLAJE				
		CROTÓN DALIA GALATEA			CROTÓN DALIA GALATEA				
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN							

HOJA DE DESGLOSE # 50						
n.º ESCENA	50	Int	Ext	#PÁGINA		Día Noche
LOCALIZACIÓN	LAGO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
DALIA GALATEA CROTON						
EXTRAS			AMBIENTE			
			NATURALEZA, LAGO, BOSQUE			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
		ROCAS TUNICAS				
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		DALIA GALATEA CROTON		DALIA GALATEA CROTON		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 1						
n.º ESCENA	51	Int	Ext	#PÁGINA		Día Noche
LOCALIZACIÓN	PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS			AMBIENTE			
Habitantes(40) Niños (8) Ancianos (6)			Plaza central Jardin central Velas mesa			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
		Coronas Flores Comida				
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
Lluvia		Habitantes niños ancianos		Habitantes Niños Ancianos		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 52							
n.º ESCENA	52	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL						
PERSONAJES	Croton Heliantemo Tártago		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS	Terrenarios (5) Aldeanos (8)		AMBIENTE	Plaza principal Jardín Central Enredaderas Mesa Tambores			
VEHÍCULOS/ANIMALES	PROPS	Flores Semillas		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO	VESTUARIO	Túnica Croton Heliantemo Tártago		MAQUILLAJE	Croton Heliantemo Tártago		
EQUIPO ESPECIAL (gris)	NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 53							
n.º ESCENA	53	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	DESPACHO CROTON - CASTILLO TERRENARIOS						
PERSONAJES	Croton Galatea Dalia		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS		AMBIENTE	Despacho Croton Castillo Terrenarios Puerta con ventana Puerta de habitación				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS	Libro	EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO	Croton Dalia Galatea	MAQUILLAJE	Croton Dalia Galatea		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 54							
n.º ESCENA	54	(Int)	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	CASTILLO TERRENARIOS - PASILLOS SEGUNDO PISO						
PERSONAJES	Dalia Tártago		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS		AMBIENTE	Castillo Terrenarios Pasillos Despacho Tártago puerta despacho Tártago				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO	Dalia Tártago	MAQUILLAJE	Dalia Tártago		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 5							
n.º ESCENA	55	Int	Ext	#PÁGINA		Día	10
LOCALIZACIÓN		CASTILLO TERRENARIOS - ESCALERAS Y PASILLO PISO 1					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Galatea							
EXTRAS			AMBIENTE				
Guardias			Castillo Terrenarios Escalera castillo Pasillos Puerta con barrotes y pasador				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Galatea		Galatea			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 56									
n.º ESCENA	56	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche		
LOCALIZACIÓN	DESPACHO TÁRAGO - CASTILLO TERRENARIOS								
PERSONAJES	Tártago Dalia		FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS			AMBIENTE	Despacho tártago Castillo Terrenarios Escritorio Silla Ventana estante			VEHÍCULOS/ANIMALES		
SONIDO			PROPS	Baúl			EFFECTOS ESPECIALES		
EQUIPO ESPECIAL (gris)			VESTUARIO	Tártago Dalia			MAQUILLAJE	Tártago Dalia	
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 57							
n.º ESCENA	57	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN	CALABOZOS - CASTILLO TERRENARIOS						
PERSONAJES	Croton		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS	Aideanos		AMBIENTE	Plaza principal Mesa			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS	Plantas		EFFECTOS ESPECIALES		
SONIDO		VESTUARIO	Croton		MAQUILLAJE	Croton	
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 58									
n.º ESCENA	58	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche		
LOCALIZACIÓN	CALABOZOS - CASTILLO TERRENARIOS								
PERSONAJES	Galatea Sedum		FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS	Hombres (6) Mujeres (6)		AMBIENTE	Castillo Terrenarios Velas Candado de la puerta Celda					
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS	Llaves		EFECTOS ESPECIALES	Raices en el cuerpo		
SONIDO			VESTUARIO	Galatea Sedum Extras		MAQUILLAJE	Hombres mal aspecto(6) Mujeres mal aspecto (6) Galatea Sedum		
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 59							
n.º ESCENA	59	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN		PLAZA PRINCIPAL					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Croton Heliantemo							
EXTRAS			AMBIENTE				
Aldeanos (20) Aldeanos enfermos (10)			Plaza principal				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		Semillas plantas Tambores					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
Quejidos Habitantes enfermo		Croton Heliantemo Extras		Croton Heliantemo			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 60						
n.º ESCENA	60	Int	Ext	#PÁGINA	Día	Noche
LOCALIZACIÓN		CASTILLO TERRENARIOS - CALABOZOS				
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
Galatea Sedum						
EXTRAS			AMBIENTE			
			Castillo Terrenarios Barrotes			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
				Raices		
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
Personas gritando		Galatea Sedum		Galatea Sedum		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 61							
n.º ESCENA	61	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		CENTRO CURATIVO MANOS MÁGICAS					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Loto		Manos magicas hombres y mujeres (20)					
EXTRAS			AMBIENTE				
Personas (5) Mamá loto			Centro Curativo				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
Gritos de dolor		Loto personas (5) Mamá Loto manos magicas hombres manos magicas mujeres		Loto personas (5) Mamá Loto manos magicas hombres manos magicas mujeres			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 62								
n.º ESCENA	62	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche	
LOCALIZACIÓN	ENTRADA CALABOZOS - CASTILLO TERRENARIOS							
PERSONAJES	Galatea Sedum		FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO	
EXTRAS	Guardias (3)		AMBIENTE	Escaleras				
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS				EFECTOS ESPECIALES	Raices
SONIDO			VESTUARIO	Galatea Sedum Guardias (3)		MAQUILLAJE	Galatea Sedum Guardias (3)	
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 63							
n.º ESCENA	63	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		CASTILLO TERRENARIOS - PASILLOS PRIMER PISO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Galatea Sedum							
EXTRAS			AMBIENTE				
			Castillo Terrenarios Pasillos castillo				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Galatea Sedum		Galatea Sedum			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 64							
n.º ESCENA	64	Int	<input checked="" type="radio"/> Ext	#PÁGINA		Día	<input checked="" type="radio"/> Noche
LOCALIZACIÓN	PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN						
PERSONAJES	Croton		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS	Aldeanos sanos Aldeanos enfermos Terrenarios		AMBIENTE	Plaza principal - Jardín			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO	Croton Aldeanos sanos aldeanos enfermos Terrenarios	MAQUILLAJE	Croton Aldeanos sanos Aldeanos enfermos Terrenarios		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 65								
n.º ESCENA	65	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche	
LOCALIZACIÓN	CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO TÁRTAGO							
PERSONAJES	Tártago Dalia Galatea Sedum		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS	Enfermos		AMBIENTE	Castillo terrenarios Despacho Tártago con puerta				
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS	Libro Abrecartas Baul		EFECTOS ESPECIALES		
SONIDO			VESTUARIO	Tártago Dalia Galatea Sedum		MAQUILLAJE	Tártago Dalia Galatea Sedum	
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 66							
n.º ESCENA	66	Int	<input checked="" type="radio"/> (Ext)	#PÁGINA		Día	<input checked="" type="radio"/> Noche
LOCALIZACIÓN		PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Croton							
EXTRAS			AMBIENTE				
Aldeanos			Plaza principal Jardin central				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFFECTOS ESPECIALES			
		Coronas de flores					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Croton Aldeanos		Croton Aldeanos			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 67							
n.º ESCENA	67	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		CASTILLO TERRENARIOS - PASILLOS SEGUNDO PISO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Dalia Sedum Galatea							
EXTRAS			AMBIENTE				
			Castillo terrenarios Pasillos castillo Escaleras Despacho Ficus con puertas				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Dalia Galatea Sedum		Dalia Galatea Sedum			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 68							
n.º ESCENA	68	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		CASTILLO TERRENARIOS - DESPACHO FICUS					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Galatea Dalia Sedum							
EXTRAS			AMBIENTE				
			Castillo Terrenarios Despacho Ficus Estantes Puerta				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Dalia Galatea Sedum		Dalia Galatea Sedum			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 70							
n.º ESCENA	70	INT	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	CASTILLO TERRENARIOS						
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO		
Dalia Galatea Sedum							
EXTRAS			AMBIENTE				
Guardias (5)			Castillo Terrenarios Estante puerta				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS			EFECTOS ESPECIALES		
SONIDO		VESTUARIO			MAQUILLAJE		
		Dalia Galatea Sedum Guardias (5)			Dalia Galatea Sedum Guardias		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 1						
n.º ESCENA	71	Int	Ext	#PÁGINA		Día Noche
LOCALIZACIÓN	LAGO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
Dalia Galatea Sedum						
EXTRAS			AMBIENTE			
Guardias (2)			Lago con arboles al lado			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
Cuerno		Dalia Galatea Sedum Guardias (2)		Dalia Galatea Sedum Guardias (2)		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 72											
n.º ESCENA	72	Int	<input type="radio"/>	Ext	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN		PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL									
PERSONAJES			FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO					
Galatea Dalia Sedum Loto			Anunciador								
EXTRAS				AMBIENTE							
Aldeanos (30) soldados (3) Anciana 1 Anciana 2				Plaza principal - Jardín central							
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS			EFECTOS ESPECIALES					
SONIDO			VESTUARIO			MAQUILLAJE					
			Galatea Dalia Sedum Loto Anciana 1 Anciana 2 Habitantes (30) anunciador Soldados (3)			Galatea Dalia Sedum Loto Anciana 1 Anciana 2 Habitantes Anunciador Soldados					
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN								

HOJA DE DESGLOSE # 73							
n.º ESCENA	73	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL						
PERSONAJES	Croton Tártago		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS	Guardias (4)		AMBIENTE	Castillo terrenarios- Despacho Croton Silla Escritorio			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS	Libros Pergaminos Canastas en madera		EFFECTOS ESPECIALES		
SONIDO	Golpe en el escritorio		VESTUARIO	Croton Tártago Guardias		MAQUILLAJE	Croton Tartago Guardias
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 74									
n.º ESCENA	74	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input checked="" type="radio"/>	Noche	
LOCALIZACIÓN		PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
Sedum Dalia Galatea Loto		Pasiflora							
EXTRAS			AMBIENTE						
Guardias (3) Multitud			Plaza principal						
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS			EFECTOS ESPECIALES				
SONIDO		VESTUARIO			MAQUILLAJE				
		Sedum Dalia Galatea Loto Pasiflora Guardias Multitud			Sedum Dalia Galatea Loto Pasiflora Guardias				
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN							

HOJA DE DESGLOSE # 75									
n.º ESCENA	75	Int	<input type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	
LOCALIZACIÓN	CALLES DEL PUEBLO								
PERSONAJES			FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO				
Sedum Dalia Galatea Loto									
EXTRAS			AMBIENTE						
Guardias			Calles						
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS		EFECTOS ESPECIALES				
SONIDO			VESTUARIO		MAQUILLAJE				
			Sedum Dalia Galatea Loto Guardias		Sedum Dalia Galatea Loto Guardias				
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 76							
n.º ESCENA	76	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN		CALLES DEL PUEBLO - CALLEJÓN					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Sedum Dalia Galatea Loto							
EXTRAS			AMBIENTE				
Guardias (5)			Callejón				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Sedum Dalia Galatea Loto Guardias		Sedum Dalia Galatea Loto Guardias			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 11							
n.º ESCENA	22	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		AFUERAS DE LA CIUDAD - ZONA DE CULTIVO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Sedum Dalia Galatea Loto							
EXTRAS			AMBIENTE				
			Casa				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Sedum Dalia Galatea Loto		Sedum Dalia Galatea Loto			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 70							
n.º ESCENA	70	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	CASA ABUELA DE LOTO - ENTRADA						
PERSONAJES	Loto Dalia Galatea Sedum		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS		AMBIENTE	Chimenea caldero de hierro Carbon banco cama comedor losa cortinas				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO	Loto Dalia Sedum Galatea	MAQUILLAJE	Loto Dalia Sedum Galatea		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 79							
n.º ESCENA	79	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		DESPACHO CROTON					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Croton Tártago							
EXTRAS			AMBIENTE				
			Despacho Croton silla escritorio				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Croton Tártago		Croton Tártago			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 80							
n.º ESCENA	80	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		CASA ABUELA DE LOTO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Sedum Dalia Galatea Loto							
EXTRAS			AMBIENTE				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		Libro Baúl					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Sedum Dalia Galatea Loto		Sedum Dalia Galatea Loto			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 81									
n.º ESCENA	81	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche		
LOCALIZACIÓN	CALABOZOS								
PERSONAJES	Sedum Croton Tártago		FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS	Prisionero		AMBIENTE	celda con barrotes puerta entrada al calabozo					
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS				EFECTOS ESPECIALES	Raices	
SONIDO			VESTUARIO	Sedum Croton Tártago prisionero		MAQUILLAJE	Sedum Croton Tártago Prisionero		
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 02											
n.º ESCENA	02	Int		Ext	0	#PÁGINA		Día	0	Noche	
LOCALIZACIÓN		JARDÍN MÁGICO EWIGRUM									
PERSONAJES			FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO				
EXTRAS			AMBIENTE								
			Jardin Maleza								
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS				EFECTOS ESPECIALES				
			Plantas				Musgo				
SONIDO			VESTUARIO				MAQUILLAJE				
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN								

HOJA DE DESGLOSE # 63						
n.º ESCENA	83	int	Ext	#PÁGINA		Noche
LOCALIZACIÓN	JARDÍN MÁGICO EWIGRUM - CUEVA					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS	Hombre	AMBIENTE	Jardin magico cueva			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS	Roca Ataduras			
SONIDO		VESTUARIO	Hombre			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 84									
n.º ESCENA	84	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	
LOCALIZACIÓN		CAMINO MONTAÑA							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
EXTRAS		AMBIENTE Camino Jardín Maleza							
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS			EFECTOS ESPECIALES				
SONIDO		VESTUARIO			MAQUILLAJE				
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN							

n.º ESCENA

84

Int

#PÁGINA

Noche

LOCALIZACIÓN

CAMINO MONTAÑA

PERSONAJES

FIGURANTES

DOBLES DE RIESGO

EXTRAS

AMBIENTE

Camino
Jardín
Maleza

VEHÍCULOS/ANIMALES

PROPS

EFECTOS ESPECIALES

Botas
Huellas

SONIDO

VESTUARIO

MAQUILLAJE

Pasos

EQUIPO ESPECIAL (gris)

NOTAS DE PRODUCCIÓN

HOJA DE DESGLOSE # 85							
n.º ESCENA	85	Int	Ext	#PÁGINA		Die	Noche
LOCALIZACIÓN		JARDÍN MÁGICO EWIGRUM					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
EXTRAS			AMBIENTE				
Hombre			Cueva Jardín				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		Ataduras					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 86									
n.º ESCENA	86	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN	CAMINO MONTAÑA								
PERSONAJES			FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO			
EXTRAS				AMBIENTE					
Hombre				Jardin cueva montaña Eredaderas Maleza					
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS			EFECTOS ESPECIALES			
			Botas						
SONIDO			VESTUARIO			MAQUILLAJE			
			Hombre			Hombre			
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 87							
n.º ESCENA	87	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		JARDÍN MÁGICO EWIGRUM - CUEVA					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Croton Ficus							
EXTRAS			AMBIENTE				
			Jardín Cueva Enredaderas Maleza				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		Botas Medallón					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Croton Ficus		Croton Ficus			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 88							
n.º ESCENA	88	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		DESPACHO FICUS					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Ficus Croton							
EXTRAS			AMBIENTE				
			Despacho Ficus				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		Medallón					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Croton Ficus		Croton Ficus			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 89						
n.º ESCENA	89	mt	Ext	#PÁGINA		Día Noche
LOCALIZACIÓN		JARDÍN MÁGICO EWIGRUM - CUEVA				
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
Croton Ficus						
EXTRAS			AMBIENTE			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
		Medallón Botas				
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		Croton Ficus		Croton Ficus		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 90							
n.º ESCENA	90	Ext	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		CASA ABUELA DE LOTO - COMEDOR					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Sedum Dalia Galatea Loto							
EXTRAS			AMBIENTE				
			Comedor				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
				Musgo			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Sedum Dalia Galatea Loto		Sedum Dalia Galatea Loto			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 91									
n.º ESCENA	91	Int	<input type="checkbox"/>	#PÁGINA		Día	<input type="checkbox"/>	Noche	<input type="checkbox"/>
LOCALIZACIÓN		JARDÍN MÁGICO EWIGRUM							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
Croton Ficus									
EXTRAS			AMBIENTE						
			Jardín Cueva con paredes Silla Enredaderas						
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES					
		Libro Rocas medallon		Musgo					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE					
		Croton Ficus		Croton Ficus					
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN							

HOJA DE DESGLOSE # qz							
n.º ESCENA	qz	Int	Ext	#PÁGINA		Plá	Noche
LOCALIZACIÓN		PLAZA PRINCIPAL					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Croton		Carduus Canna					
EXTRAS			AMBIENTE				
Habitantes mujer			Plaza principal				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
Caretilla							
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Croton Carduus Canna Habitantes Mujer		Croton Carduus Canna Habitantes Mujer			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 93							
n.º ESCENA	93	Int	<input type="checkbox"/>	Ext	<input type="checkbox"/>	#PÁGINA	
LOCALIZACIÓN		CENTRO CURATIVO MANOS MÁGICAS					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Croton		Sanadoras (10) Sanadores (10)					
EXTRAS			AMBIENTE				
Pacientes y su familia			Centro medico				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		Brebajes Cesta					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Croton sanadoras sanadores Pacientes enfermos Familia pacientes		Croton Sanadoras Sanadores Pacientes enfermos Familia Pacientes			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 94							
n.º ESCENA	94	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		PLAZA PRINCIPAL					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Croton Tártago							
EXTRAS			AMBIENTE				
			Arco de piedra				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Croton Tártago		Croton Tártago			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 95						
n.º ESCENA	95	Int	Ext	#PÁGINA		Noche
LOCALIZACIÓN	CASA ABUELA DE LOTO					
PERSONAJES	Loto Galatea Dalia Sedum	FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS		AMBIENTE	Comedor			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS	Medallón Pergamino Hoja con ilustraciones	EFFECTOS ESPECIALES	Secuencia de animación	
SONIDO	Cuerno	VESTUARIO	Loto Galatea Dalia Sedum	MAQUILLAJE	Loto Galatea Dalia Sedum	
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 96									
n.º ESCENA	96	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN		PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
Croton		Guardia Anunciador Guardia defensor Canna							
EXTRAS			AMBIENTE						
Aldeanos			Pedastal jardín central						
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS			EFECTOS ESPECIALES				
		Pergamino							
SONIDO		VESTUARIO			MAQUILLAJE				
		Croton Guardia anunciador Guardia defensor Canna Aldeanos			Croton Guardia Anunciador Guardia defensor Canna Aldeanos				
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN							

HOJA DE DESGLOSE # 97							
n.º ESCENA	97	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	CASA ABUELA DE LOTO						
PERSONAJES	Sedum Dalia Galatea Loto		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO	
EXTRAS			AMBIENTE				
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS			EFFECTOS ESPECIALES	Raices
SONIDO			VESTUARIO	Sedum Dalia Galatea Loto		MAQUILLAJE	Sedum Dalia Galatea Loto
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 98							
n.º ESCENA	98	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN		SENDERO SALIDA DEL PUEBLO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
Dalia Galatea		Guardias (3)					
EXTRAS			AMBIENTE				
			Sendero				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		Dalia con tunica Galatea con tunica Guardias		Dalia Galatea Guardias			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 99						
n.º ESCENA	99	Int	Ext	#PÁGINA	Día	Noche
LOCALIZACIÓN	DESPACHO FICUS (AHORA DE CROTON)					
PERSONAJES	Croton Tártago		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO	
EXTRAS		AMBIENTE	Ventana despacho ficus con puerta			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFFECTOS ESPECIALES		
SONIDO	Golpes en la puerta	VESTUARIO	Croton Tártago	MAQUILLAJE	Croton Tártago	
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 100							
n.º ESCENA	100	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	PASILLOS SEGUNDO PISO - APOSENTO TERRENARIOS						
PERSONAJES	Tártago	FIGURANTES	Guardia jefe	DOBLES DE RIESGO			
EXTRAS		AMBIENTE	Aposento terrenarios- pasillo				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO	Tártago	MAQUILLAJE	Tártago		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 101							
n.º ESCENA	101	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input checked="" type="radio"/>
LOCALIZACIÓN		BOSQUE					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
DALIA, GALATEA							
EXTRAS			AMBIENTE				
			CAMINO DESOLADO, LUCES PUEBLO				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		PLANTAS					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		GALATEA DALIA		GALATEA DALIA			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 102									
n.º ESCENA	102	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	
LOCALIZACIÓN		LAGO							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
DALIA GALATEA		GUARDIA DEFENSOR							
EXTRAS			AMBIENTE						
GUUARDIAS (3)									
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS			EFECTOS ESPECIALES				
		ADORMIDERAS (PLANTAS MORADAS)							
SONIDO		VESTUARIO			MAQUILLAJE				
PASOS		DALIA GALATEA GUARDIA DEFENSOR EXTRAS			DALIA GALATEA GUARDIA DEFENSOR EXTRAS				
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN							

HOJA DE DESGLOSE # 103							
n.º ESCENA	103	(Int)	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	DESPACHO FICUS (QUE AHORA ES DE CROTON)						
PERSONAJES	TÁRTAGO CROTON		FIGURANTES	GUARDIA INFORMANTE		DOBLES DE RIESGO	
EXTRAS			AMBIENTE	ESCRITORIO, PUERTA			
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS	LLAVES		EFFECTOS ESPECIALES	
SÓNIDO			VESTUARIO	TÁRTAGO CROTON GUARDIA INFORMANTE		MAQUILLAJE	TÁRTAGO CROTON GUARDIA INFORMANTE
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 104									
n.º ESCENA	104	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input checked="" type="radio"/>	Noche	
LOCALIZACIÓN	BOSQUE								
PERSONAJES			FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO			
GALATEA DALIA									
EXTRAS				AMBIENTE					
GUARDIAS (3)									
VEHICULOS/ANIMALES			PROPS			EFECTOS ESPECIALES			
			ADORMIDERA (PLANTA MORADA)						
SONIDO			VESTUARIO			MAQUILLAJE			
			GALATEA DALIA			GALATEA DALIA			
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 105					
n.º ESCENA	105	Int	EXT	#PÁGINA	
LOCALIZACIÓN		LAGO			
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO	
DALIA GALATEA		GUARDIA JEFE			
EXTRAS			AMBIENTE		
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES	
		ADORMIDERAS (PLANTAS MORADAS) ROCA MEDALLONES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE	
		DALIA GALATEA GUARDIA JEFE		DALIA GALATEA GUARDIA JEFE	
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN			

HOJA DE DESGLOSE # 106									
n.º ESCENA	106	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input checked="" type="radio"/>	Noche	
LOCALIZACIÓN		OTRO LADO DEL LAGO							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
DALIA GALATEA									
EXTRAS				AMBIENTE					
				LAGO, MONTAÑA					
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS			EFECTOS ESPECIALES			
			ZAPATOS FLORES						
SONIDO			VESTUARIO			MAQUILLAJE			
			DALIA GALATEA			DALIA GALATEA			
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 107									
n.º ESCENA	107	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	
LOCALIZACIÓN		BOSQUE							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
GALATEA DALIA									
EXTRAS				AMBIENTE					
				NATURALEZA					
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS			EFECTOS ESPECIALES				
		MALEZA			MALEZA QUE COBRA VIDA				
SONIDO		VESTUARIO			MAQUILLAJE				
		DALIA GALATEA			DALIA GALATEA				
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN							

HOJA DE DESGLOSE # 108									
n.º ESCENA	108	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input checked="" type="radio"/>	Noche	
LOCALIZACIÓN		BOSQUE							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
DALIA GALATEA									
EXTRAS			AMBIENTE						
			CAMINO, FLORES, NATURALEZA						
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS			EFECTOS ESPECIALES				
					PLANTAS INDICAN EL CAMINO				
SONIDO		VESTUARIO			MAQUILLAJE				
		DALIA GALATEA			DALIA GALATEA				
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN							
		MONTAJE							

HOJA DE DESGLOSE # 109									
n.º ESCENA	109	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	
LOCALIZACIÓN		ENTRADA CUEVA							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
DALIA GALATEA									
EXTRAS				AMBIENTE					
				CUEVA					
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS			EFFECTOS ESPECIALES			
			PLANTAS HOJA CON DIBUJO DEL JARDÍN						
SÓNIDO			VESTUARIO			MAQUILLAJE			
			DALIA GALATEA			DALIA GALATEA			
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 110						
n.º ESCENA	110	Int	Ext	#PÁGINA		Di
LOCALIZACIÓN		DESPACHO HELIANTEMO				
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
CROTON HELIANTEMO						
EXTRAS			AMBIENTE			
			VENTANA, ESCRITORIO, SILLAS			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		CROTON HELIANTEMO		CROTON HELIANTEMO		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 111							
n.º ESCENA	111	(nt)	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	PASILLOS SEGUNDO PISO - CASTILLO TERRENARIOS						
PERSONAJES	CROTON TÁRTAGO		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS		AMBIENTE	PASILLOS				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFFECTOS ESPECIALES			
SÓNIDO		VESTUARIO	CROTON TÁRTAGO	MAQUILLAJE	CROTON TÁRTAGO		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 112											
n.º ESCENA	112	Int	<input type="radio"/>	Ext	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN		JARDÍN MÁGICO									
PERSONAJES			FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO				
DALIA GALATEA											
EXTRAS				AMBIENTE							
				JARDÍN							
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS				EFECTOS ESPECIALES				
			PLANTAS								
SONIDO			VESTUARIO				MAQUILLAJE				
			DALIA GALATEA				DALIA GALATEA				
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN								

HOJA DE DESGLOSE # 113						
n.º ESCENA	113	mt	Ext	#PÁGINA		Día Noche
LOCALIZACIÓN		CUEVA JARDIN mágico				
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
FICUS						
EXTRAS			AMBIENTE			
			ENREDADERAS, CUEVA			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
VOCES GALATEA Y DALIA		FICUS		FICUS		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 114						
n.º ESCENA	114	Int	Ext	#PÁGINA	Día	Noche
LOCALIZACIÓN	JARDÍN MÁGICO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
DALIA GALATEA FICUS						
EXTRAS			AMBIENTE			
			CUEVA			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
		ENREDADERAS				
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		DALIA GALATEA FICUS		DALIA GALATEA FICUS		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 115							
n.º ESCENA	115	Int	<input checked="" type="radio"/> Ext	#PÁGINA		DiTa	Noche
LOCALIZACIÓN		LAGO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
CROTON							
EXTRAS			AMBIENTE				
			LAGO				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		ROCAS					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
GRITO		CROTON		CROTON			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 116						
n.º ESCENA	116	(Int)	Ext	#PÁGINA	(Día)	Noche
LOCALIZACIÓN	CUEVA JARDÍN mágico					
PERSONAJES	FICUS DALIA GALATEA CROTON		FIGURANTES			
EXTRAS			AMBIENTE	MALEZA		
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS	MEDALLÓN FICUS FLOR LIBRO		
SÓNIDO			MAQUILLAJE	FLOR MARCHITA RECOBRA VIDA		
EQUIPO ESPECIAL (gris)			VESTUARIO	FICUS DALIA GALATEA CROTON		
NOTAS DE PRODUCCIÓN			MAQUILLAJE	FICUS DALIA GALATEA CROTON		

HOJA DE DESGLOSE # 117							
n.º ESCENA	117	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		71a	Noche
LOCALIZACIÓN		BOSQUE					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
DALIA GALATEA							
EXTRAS			AMBIENTE				
			MONTAÑA				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		MEDALLÓN LIBRO					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		DALIA GALATEA		DALIA GALATEA			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 118						
n.º ESCENA	118	Int	Ext	#PÁGINA		Día Noche
LOCALIZACIÓN		CASA ABUELA LOTO				
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
DALIA GALATEA LOTO SEDUM						
EXTRAS			AMBIENTE			
			PUERTA			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
		LIBRO				
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		DALIA GALATEA LOTO SEDUM		DALIA GALATEA LOTO SEDUM		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 119							
n.º ESCENA	119	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	DESPACHO DE FICUS (AHORA DE CROTON)						
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
CROTON							
EXTRAS			AMBIENTE				
			BOTELLAS, ESCRITORIO				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
GRITO		CROTON		CROTON			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 120						
n.º ESCENA	120	(Int)	Ext	#PÁGINA		Día Noche
LOCALIZACIÓN	PASILLOS SEGUNDO PISO - APOSENTO TERRENARIOS					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
CROTON TÁRTAGO LASTON BREZO						
EXTRAS			AMBIENTE			
			DESPACHO, PASILLO			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		CROTON TÁRTAGO LASTON BREZO		CROTON TÁRTAGO LASTON BREZO		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 121							
n.º ESCENA	121	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	DESPACHO DE TÁRTAGO						
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
CROTON TÁRTAGO							
EXTRAS			AMBIENTE				
			ESCRITORIO, SILLAS				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		CROTON TÁRTAGO		CROTON TÁRTAGO			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 122							
n.º ESCENA	122	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		CASA ABUELA LOTO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
DALIA GALATEA SEDUM LOTO							
EXTRAS			AMBIENTE				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		LIBRO MEDALLÓN		BROTE DE RAICES RAICES SE QUEMAN			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		DALIA GALATEA SEDUM LOTO		DALIA GALATEA SEDUM LOTO			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 123							
n.º ESCENA	123	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		CASA ABUELA LOTO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
SEDUM GALATEA LOTO DALIA							
EXTRAS			AMBIENTE				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		LIBRO					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		SEDUM GALATEA LOTO DALIA		SEDUM GALATEA LOTO DALIA			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 124							
n.º ESCENA	124	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		SALA DE REUNIONES TERRENARIOS					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
CROTON BREZO LASTÓN ASTER		ASPIDISTRA OLEANDRO ANTURIO CARDOTA PASIFLORA CORCUS SPIREA					
EXTRAS		AMBIENTE					
		GRAN MEA DE PIEDRA, SILLAS					
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		CROTON BREZO LASTÓN ASTER	ASPIDISTRA OLEANDRO ANTURIO CARDOTA PASIFLORA CORCUS SPIREA	ASPIDISTRA OLEANDRO ANTURIO CARDOTA PASIFLORA CORCUS SPIREA	CROTON BREZO LASTÓN ASTER		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 125							
n.º ESCENA	125	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		CASA ABUELA LOTO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
DALIA LOTO SEDUM GALATEA							
EXTRAS			AMBIENTE				
			COCINA				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		LIBRO FRUTAS BANDEJA PANES					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		DALIA LOTO SEDUM GALATEA		DALIA LOTO SEDUM GALATEA			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 126						
n.º ESCENA	Int	Ext	#PÁGINA	Día	Noche	
126	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>			<input checked="" type="radio"/>	
LOCALIZACIÓN		APOSENTO TERRENARIOS/CASA ABUELA LOTO				
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
LOTO SEDUM DALIA GALATEA						
EXTRAS			AMBIENTE			
			PASILLOS, PUERTA			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFFECTOS ESPECIALES		
		PLANTAS NOTAS DE PAPEL LIBRO				
SÓNIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		LOTO SEDUM DALIA GALATEA		LOTO SEDUM DALIA GALATEA		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 127						
n.º ESCENA	127	Int	Ext	#PÁGINA	Día	Noche
LOCALIZACIÓN	DESPACHO DE FICUS (AHORA DE CROTON)					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
CROTON						
EXTRAS			AMBIENTE			
			ESCRITORIO, SILLA, VENTANAS			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
		OBJETOS DEL ESCRITORIO DE CROTON		MAGIA CROTON		
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		CROTON		CROTON		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 128						
n.º ESCENA	128	Int	Ext	#PÁGINA		Día Noche
LOCALIZACIÓN		ENTRADA CASA ABUELA LOTO				
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
ASTER BREZO LASTÓN LOTO						
EXTRAS			AMBIENTE			
			PUERTA			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
		Notas				
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		ASTER BREZO LASTÓN LOTO		ASTER BREZO LASTÓN LOTO		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 129											
n.º ESCENA	129	Int	<input type="radio"/>	Ext	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN		PUEBLO EWIGRUM									
PERSONAJES			FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO					
ASTER LASTÓN BREZO			ANTURIO SPIREA CARDOTA ASPIDISTRA PASIFLORA CORCUS								
EXTRAS				AMBIENTE							
PERSONAS ENFERMAS TRABAJADORES											
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS			EFECTOS ESPECIALES					
						RAICES Y SARPULLIDO DE PERSONAS ENFERMAS					
SONIDO			VESTUARIO			MAQUILLAJE					
			ANTURIO SPIREA CARDOTA ASPIDISTRA PASIFLORA CORCUS EXTRAS			ASTER BREZO LASTÓN					
			ANTURIO SPIREA CARDOTA ASPIDISTRA PASIFLORA CORCUS			ASTER BREZO LASTÓN					
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN								

HOJA DE DESGLOSE # 130											
n.º ESCENA	130	Int	<input checked="" type="radio"/>	Ext	<input type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN		ENTRADA CASTILLO DE LOS TERRENARIOS									
PERSONAJES			FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO				
LASTÓN BREZO ASTER HELIANTEMO			ASPIDISTRA OLEANDRO ANTURIO CARDOTA PASIFLORA CORCUS SPIREA								
EXTRAS			AMBIENTE								
GUARDIAS (10) TERRENARIOS (12)			CASTILLO								
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS				EFECTOS ESPECIALES				
SONIDO			VESTUARIO				MAQUILLAJE				
			LASTÓN BREZO ASTER HELIANTEMO		ASPIDISTRA OLEANDRO ANTURIO CARDOTA PASIFLORA CORCUS SPIREA		ASPIDISTRA OLEANDRO ANTURIO CARDOTA PASIFLORA CORCUS SPIREA		LASTÓN BREZO ASTER		
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN								

HOJA DE DESGLOSE # 131							
n.º ESCENA	131	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		SALA DE REUNIONES DE LOS TERRENARIOS					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
HELIANTEMO TÁRTAGO ASTER LASTÓN BREZO CROTON		ASPIDISTRA OLEANDRO ANTURIO CARDOTA PASIFLORA CORCUS SPIREA					
EXTRAS			AMBIENTE				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		ATADURAS					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		HELIANTEMO TÁRTAGO ASTER LASTÓN BREZO CROTON	ASPIDISTRA OLEANDRO ANTURIO CARDOTA PASIFLORA CORCUS SPIREA	HELIANTEMO TÁRTAGO ASTER LASTÓN BREZO CROTON	ASPIDISTRA OLEANDRO ANTURIO CARDOTA PASIFLORA CORCUS SPIREA		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 132									
n.º ESCENA	132	Int	Ext	#PÁGINA		118	Noche		
LOCALIZACIÓN	PASILLOS APOSENTO TERRENARIOS								
PERSONAJES	HELIANTEMO TARTAGO ASTER BREZO LASTÓN		FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS	GUARDIAS (2)		AMBIENTE	PASILLOS					
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS	ATADURAS		EFECTOS ESPECIALES			
SÓNIDO			VESTUARIO	HELIANTEMO TARTAGO ASTER BREZO LASTÓN EXTRAS		MAQUILLAJE	HELIANTEMO TARTAGO ASTER BREZO LASTÓN		
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 133								
n.º ESCENA	133	Int		Ext		#PÁGINA		
LOCALIZACIÓN		SALA REUNIONES TERRENARIOS						
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO				
HELIANTEMO CROTON LASTÓN BREZO ASTER TÁRTAGO		AZALEA NADUS						
EXTRAS			AMBIENTE					
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES				
		PUERTA						
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE				
GOLPE PUERTA		HELIANTEMO CROTON LASTÓN BREZO ASTER TÁRTAGO		AZALEA NADUS		HELIANTEMO CROTON LASTÓN BREZO ASTER TÁRTAGO		AZALEA NADUS
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 134							
n.º ESCENA	134	(Int)	Ext	#PÁGINA		(Dia)	Noche
LOCALIZACIÓN		CASA ABUELA LOTO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
GALATEA DALIA SEDUM LOTO							
EXTRAS			AMBIENTE				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		BREBAJES ABRIGOS					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		GALATEA DALIA SEDUM LOTO		GALATEA DALIA SEDUM LOTO			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 135							
n.º ESCENA	135	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Noche	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN		PLAZA PRINCIPAL - JARDÍN CENTRAL					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
SEDUM LOTO BREZO LASTÓN							
EXTRAS			AMBIENTE				
GUARDIAS (2)							
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		BREBAJES(2) FLORES BANDEJA SEMILLAS					
SÓNIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		SEDUM LOTO BREZO LASTÓN EXTRAS		SEDUM LOTO BREZO LASTÓN			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 136									
n.º ESCENA	136	Int	<input type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	
LOCALIZACIÓN		LAGO							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
DALIA GALATEA									
EXTRAS				AMBIENTE					
				CAMINO, JARDÍN, MONTAÑA, MALEZA					
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS			EFECTOS ESPECIALES			
			ROCAS FLOR FLORES						
SONIDO			VESTUARIO			MAQUILLAJE			
			DALIA GALATEA			DALIA GALATEA			
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN						

HOJA DE DESGLOSE # 137									
n.º ESCENA	137	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input checked="" type="radio"/>	Noche	
LOCALIZACIÓN		JARDÍN							
PERSONAJES		FIGURANTES			DOBLES DE RIESGO				
DALIA GALATEA CROTON									
EXTRAS			AMBIENTE						
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS			EFECTOS ESPECIALES				
		FLOR LIBRO MEDALLONES			FLORES AL CURARSE				
SONIDO		VESTUARIO			MAQUILLAJE				
		DALIA GALATEA CROTON			DALIA GALATEA CROTON				
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN							

HOJA DE DESGLOSE # 138							
n.º ESCENA	138	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	
LOCALIZACIÓN	PLAZA PRINCIPAL						
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
HELIANEMO							
EXTRAS			AMBIENTE				
ALDEANOS			OSCURO, FESTIVO				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		BREBAJE LORES		FLORES FLORECEN			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		HELIANEMO EXTRAS		HELIANEMO EXTRAS			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					
		MAQUILLAJE ESPACIAL DEL RITUAL					

HOJA DE DESGLOSE # 139							
n.º ESCENA	139	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input checked="" type="radio"/>
LOCALIZACIÓN	JARDÍN						
PERSONAJES	CROTON GALATEA DALIA		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
EXTRAS		AMBIENTE					
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS	PLANTAS MEDALLÓN		EFFECTOS ESPECIALES		
SÓNIDO		VESTUARIO	CROTON GALATEA DALIA		MAQUILLAJE	CROTON GALATEA DALIA	
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 140							
n.º ESCENA	140	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	
LOCALIZACIÓN		PLAZA PRINCIPAL					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
HELIANTEMO							
EXTRAS			AMBIENTE				
TERRENARIOS ALDEANOS			PLAZA				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
		TAMBORES					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		HELIANTEMO EXTRAS		HELIANTEMO EXTRAS			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					
		MAQUILLAJE ESPECIAL DEL RITUAL					

HOJA DE DESGLOSE # 141							
n.º ESCENA	141	Int	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>
LOCALIZACIÓN	JARDÍN						
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
CROTON GALATEA DALIA							
EXTRAS			AMBIENTE				
			ENREDADERAS, MALEZA				
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFFECTOS ESPECIALES			
		ROCA FLORES MEDALLÓN					
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					

HOJA DE DESGLOSE # 142							
n.º ESCENA	142	Int	Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN		PLAZA PRINCIPAL					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO			
HELIANTEMO LOTO SEDUM							
EXTRAS			AMBIENTE				
ALDEANOS							
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES			
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE			
		LOTO SEDUM EXTRAS		LOTO SEDUM EXTRAS			
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					
		MAQUILLAJE ESPECIAL RITUAL					

HOJA DE DESGLOSE # 143						
n.º ESCENA	143	Int	Ext	#PÁGINA	Día	Noche
LOCALIZACIÓN	JARDÍN MÁGICO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
GALATEA DALIA CROTON						
EXTRAS			AMBIENTE			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
		MEDALLÓN CROTON FLOR DE CROTON				
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		GALATEA DALIA CROTON		GALATEA DALIA CROTON		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 144						
n.º ESCENA	144	Int	Ext	#PÁGINA	Día	Noche
LOCALIZACIÓN		LUGAR DE LOS MANOS MÁGICAS				
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
LOTO		PAPÁ DE LOTO MAMÁ DE LOTO				
EXTRAS			AMBIENTE			
PERSONAS ENFERMAS (20) SANADORES						
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
				RAÍCES SE QUEMAN		
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		LOTO EXTRAS PAPÁ DE LOTO MAMÁ DE LOTO		LOTO PAPÁ DE LOTO MAMÁ DE LOTO		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 145						
n.º ESCENA	145	Int	Ext	#PÁGINA		Día Noche
LOCALIZACIÓN	JARDÍN MÁGICO					
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
DALIA GALATEA						
EXTRAS			AMBIENTE			
			JARDÍN			
VEHÍCULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
		FLORES DE CROTON Y FICUS				
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		DALIA GALATEA		DALIA GALATEA		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 146													
n.º ESCENA	146	Int	<input type="radio"/>	Ext	<input checked="" type="radio"/>	#PÁGINA		Día	<input type="radio"/>	Noche	<input type="radio"/>		
LOCALIZACIÓN		Pueblo EWIGRUM											
PERSONAJES			FIGURANTES				DOBLES DE RIESGO						
DALI GALATEA HELIANTEMO			ASPIDISTRA OLEANDRO ANTURIO CARDOTA PASIFLORA CORCUS SPIREA										
EXTRAS				AMBIENTE									
ALDEANOS				ARCO DE PIEDRA									
VEHÍCULOS/ANIMALES			PROPS				EFECTOS ESPECIALES						
SONIDO			VESTUARIO				MAQUILLAJE						
			ASPIDISTRA OLEANDRO ANTURIO CARDOTA PASIFLORA CORCUS SPIREA				DALI GALATEA HELIANTEMO		ASPIDISTRA OLEANDRO ANTURIO CARDOTA PASIFLORA CORCUS SPIREA			DALI GALATEA HELIANTEMO	
EQUIPO ESPECIAL (gris)			NOTAS DE PRODUCCIÓN										

HOJA DE DESGLOSE # 147						
n° ESCENA				#PAGINA		
147		Int		Ext		Noche
LOCALIZACIÓN		DESPACHO DE SEDUM				
PERSONAJES		FIGURANTES		DOBLES DE RIESGO		
Dalia Galatea Sedum						
EXTRAS			AMBIENTE			
			Despacho con ventanas y plantas Escritorio			
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS		EFECTOS ESPECIALES		
SONIDO		VESTUARIO		MAQUILLAJE		
		Dalia Galatea Sedum		Dalia Galatea Sedum		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN				

HOJA DE DESGLOSE # 148							
n° ESCENA	148	Int	<input checked="" type="radio"/> Ext	#PÁGINA		Día	Noche
LOCALIZACIÓN	PLAZA PRINCIPAL						
PERSONAJES	Loto	FIGURANTES	Padres de Loto	DOBLES DE RIESGO			
EXTRAS	Aldeanos Cocineros (amos del fuego)	AMBIENTE	Plaza				
VEHICULOS/ANIMALES		PROPS	Tartas Rosas blancas	EFFECTOS ESPECIALES			
SONIDO	Cocina	VESTUARIO	Loto Aldeanos Padres de loto	MAQUILLAJE	Loto		
EQUIPO ESPECIAL (gris)		NOTAS DE PRODUCCIÓN					