



**UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO**

**Facultad de Humanidades y Educación**

**Escuela de Comunicación Social**

**Mención: Artes Audiovisuales**

**Trabajo Especial de Grado**

**Año Académico: 2011**

## **Permanecer en el Castillo**

**Propuesta Visual de un Largometraje Animado**

Tesista:

Nairm A. MENDOZA GUZMÁN

Tutora:

Keyla Bernal

Caracas, Septiembre 2011

# Formato G:

## *Planilla de evaluación*

Fecha: \_\_\_\_\_

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

En nuestro carácter de Jurado Examinador del Trabajo de Grado titulado:

---

---

---

dejamos constancia de que una vez revisado y sometido éste a presentación y evaluación, se le otorga la siguiente calificación:

**Calificación Final:** En números \_\_\_\_\_ En letras: \_\_\_\_\_

Observaciones \_\_\_\_\_

---

---

---

---

Nombre:

---

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

---

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

*A Dios, por ser el guionista del Universo  
y la inspiración para esta historia.*

## AGRADECIMIENTOS

Siempre he escuchado que hay que ser agradecido en todo momento, porque Dios nunca nos pondrá pruebas que no podamos superar, y que en los momentos difíciles veremos quienes están realmente allí para nosotros, es por eso que quiero aprovechar para agradecer a todas esas personas que me han ayudado, regañado y apoyado durante todo este viaje:

Agradezco primeramente a Dios porque gracias a Él, lo tengo todo y sé que nunca me faltará nada.

A mis padres, por ser siempre mis principales porristas y por siempre creer en mi, incluso cuando yo no lo he hecho, son la mejor bendición que he recibido.

A mi hermana, por trasnocharse conmigo, dibujar conmigo y por estar siempre pendiente de mi, a su manera.

A mi amiga Patricia, por llenar de color cada uno de mis bocetos y por estar pendiente de mi siempre a pesar de la distancia y la diferencia horaria.

A mi amiga Adriana, por estar todo el tiempo dispuesta a ayudarme en lo que sea necesario, por siempre tener palabras de aliento que dan justo en el clavo.

A mis amigas Mercedes e Irialis, por ayudarme siempre aunque las ponga a correr, por los tutoriales y el diseño de la portada del cd.

A mi Tutora, Keyla Bernal, por estar disponible siempre, así fuese para la duda más insignificante, por estar siempre pendiente de todos los detalles y por su dedicación.

A mi amiga Francesca Astorino por ser quien me presentara la historia del Castillo.

A Juan Manuel Guzmán, Mario Tafuro y Cristina Martinez, por darles vida a mis personajes con sus voces y siempre estar dispuestos con una sonrisa en sus rostros.

## ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
MARCO TEÓRICO	
I. El Guión	5
II. El Anime	18
III. Jerry Ross	38
IV. La Pre-Producción de un animado	41
MARCO METODOLÓGICO	
1. Objetivos	53
2. Planteamiento del Problema	53
3. Delimitación	54
4. Fuentes de información	55
5. Tipo y diseño de investigación	56
6. Limitaciones	56
I. EL PROYECTO	
1.1 Guión Literario	57
1.2 Guión grabado	58
1.3 Personajes, Locaciones y Objetos	60
1.3.1 Personajes	61
1.3.2 Locaciones	61
1.3.3 Objetos	62
1.4 Bocetos	63
1.5 Música	63
II. PERMANECER EN EL CASTILLO	

2.1 Idea	63
2.2 Sinopsis	64
2.3 Escaleta	65
2.4 Tratamiento	81
2.5 Guión Literario: <i>Permanecer en el Castillo</i>	82
2.6 Personajes, Locaciones y Objetos	215
2.6.1 Personajes	215
2.6.2 Locaciones	219
2.6.3 Objetos	221
2.7 Diseño y Dirección de Arte	222
2.8 Pista de voces	224
2.9 Música	224
CONCLUSIONES	225
BIBLIOGRAFÍA	227

## INTRODUCCIÓN

Para Algunas personas, el cine es un arte, para otras un ritual, algunas personas simplemente van al cine para matar el tiempo, pero para los que están detrás de las cámaras, el cine es una forma de vida.

Las películas son proyectos que llevan mucho tiempo en realizarse y son el fruto del trabajo de muchas personas, estas personas son las responsables de que podamos disfrutar de esas historias inolvidables, cómicas o que nos llevaron a reflexionar.

En el mundo del cine, el ser humano le da rienda suelta a su imaginación, concibiendo mundos nunca antes vistos, seres extraordinarios y objetos fantásticos. Todo lo que se creía imposible se volvió posible cuando llegó la animación. La animación representa ese último escalón que el ser humano no podía alcanzar para crear sin límites.

La animación se ha expandido como género alrededor del mundo desde principios del siglo pasado y el anime apareció a mediados de siglo rompiendo paradigmas sobre el cine de animación, dejando en claro que la animación no era únicamente dirigida a niños pequeños, puede llegar a explorar temas profundos de la naturaleza humana.

Con la expansión del anime alrededor del mundo y la influencia que tiene en la juventud actual, es el arma perfecta para dejar en el público algo más que horas de risas entretenimiento, si tienes las herramientas para dejarle algo bueno a otras personas es prácticamente un crimen no hacerlo.

En las siguientes páginas se presenta una historia que nació en un pueblo de Estados Unidos, le ha dado la vuelta al mundo y será adaptada para la propuesta visual de un largometraje con la estética del anime.

# I. EL GUIÓN

## 1.1 El guión y su estructura

El guión cinematográfico es el punto de partida de cualquier película. Es un sistema de engranaje que permite darle vida a la narración audiovisual. En las novelas somos normalmente guiados por la perspectiva de un personaje, el protagonista de la historia. En las obras de teatro somos espectadores invisibles que husmean las vidas de los personajes. En el cine vemos una o varias historias desarrollándose simultáneamente con una presentación distinta, los realizadores juegan con la audiencia transmitiendo diferentes mensajes por medio de las imágenes que ellos han escogido para enviar su mensaje de una forma determinada, muestran el paso del tiempo con un reloj, o con las hojas de un árbol que van cambiando según las estaciones. “Un guión es una historia contada en imágenes, diálogos y descripciones, colocada dentro del contexto de la estructura dramática” (Field, 1984, p.8)

Este sistema de engranaje es el que le da vida a la narración audiovisual, las diferentes piezas de este sistema son las que permiten que la historia avance. Según Syd Field (1984), un guión siempre debe moverse hacia adelante. Los personajes y sus situaciones de cada historia, siempre tendrán algo en común, todo relato consta de un inicio, el desarrollo y el desenlace. El orden de estos factores no altera el objetivo principal de todo guión, atrapar al espectador. Syd Field (1984) compara el guión como producto con el ajedrez, cada pieza es indispensable sin el tablero, las reglas y las piezas no hay juego. Así pasa con los guiones, sin la acción, los personajes, las escenas, la música, las locaciones, los actos uno dos y tres, etc. no se forma un guión.

### 1.1.1 Idea

El guión es el producto final de todo un proceso imaginativo por el que pasa el guionista, empezando con la idea, el punto de partida para toda historia.

La idea “es un argumento dramático completo que sintetiza planteamiento, nudo y desenlace en un párrafo (...) es un almacén dramático que irá complicándose a medida que el guión atraviese las fases de desarrollo” (Sánchez – Escalonilla, 2001, p.82)

Según Syd Field (1984), mientras más se explore lo que plantea la idea, se irán conectando todos los elementos, detalles, que conforman la historia, el guión muestra al personaje principal haciendo lo que normalmente hace en su vida diaria, esa es la “acción” y al hablar de la idea del guión se habla de la acción y el personaje, se habla de lo que está sucediendo y a quién le está sucediendo.

### 1.1.2 Sinopsis

Según Sánchez – Escalonilla (2001), la sinopsis es “una elaboración de la historia en forma de relato breve”.

En algunos casos se escribe la escaleta antes que la sinopsis, para que sea más sencillo el proceso de identificar los nudos de acción y tener la historia esquematizada de principio a fin.

### 1.1.3 Escaleta

La escaleta es un esquema detallado de los nudos de acción de la historia, según Sánchez – Escalonilla (2001) “la escaleta es una guía fundamental que crea la historia y desarrolla su estructura”.

Se puede realizar por nudos de acción, o escenas, pero en ambos casos describiendo sin diálogos la acción correspondiente. Cada párrafo se enumera para mayor comodidad del guionista y según Sánchez – Escalonilla (2001) consta de un total de tres o cuatro páginas.

En el tipo de escaleta por escenas, cada escena debe estar precedida por la cabecera de escena correspondiente, siendo la cabecera, el único elemento del formato de guión que se emplea en este tipo de escaleta.

#### 1.1.4 Tratamiento

En contraste con la sinopsis que plantea un relato breve de la historia, el tratamiento nos presenta la historia de una forma muy detallada, según Sánchez – Escalonilla (2001) su extensión varía entre las treinta (30) y cuarenta y cinco páginas (45).

Se narra en tiempo presente, exponiendo de manera dinámica la acción con descripciones concisas pero detalladas de la historia, de manera tal que al leer el tratamiento, sea fácil visualizar la acción.

Puede incluso presentar algunos diálogos de los personajes sin el formato de guión, puede contener algunos tecnicismos cinematográficos como tipos de planos y movimientos de cámara.

Al igual que en el caso de la escaleta, existen dos esquemas utilizados para la redacción del tratamiento, por nudos de acción o por escenas.

“El tratamiento por nudos de acción consiste en la redacción del argumento a partir de los nudos establecidos en la escaleta. Su aspecto es una sucesión ininterrumpida de párrafos no numerados, sin mención alguna a tipos de peripecias, recursos dramáticos o división en actos.” (Sanchez-Escalonilla, 2001, p. 176)

El tratamiento por escenas, utiliza la misma estructura que la escaleta por escenas, pero puede incluir algunos diálogos sin el formato de guión.

### 1.1.5 Guión Literario

En el guión literario es donde se relata la historia de manera más detallada, con las descripciones de las escenas y los diálogos.

Según Bernal y Bilbao (2004) “el formato de este guión se caracteriza por estar dividido en escenas cuyos encabezados numerados contienen información acerca del ambiente en el cual se desarrolla (Interior o Exterior), el lugar y el tiempo (Día o Noche)” (Bernal y Bilbao, 2004, p. 26)

## 1.2 El viaje del héroe de Christopher Vogler

El viaje del héroe de Vogler presenta el esquema en el que vemos todos los retos que debe superar el héroe para llegar hasta su objetivo. Al igual que el paradigma de los tres actos de Syd Field, Vogler presenta un esquema que sirve de guía al guionista para que pueda desarrollar su historia y ver a su héroe crecer en el proceso, denominado *Etapas del viaje del héroe*, en las que el héroe también se verá enfrentado con diferentes tipos de personajes denominados *arquetipos* los cuales formarán parte clave de su viaje.

### 1.2.1 Los Arquetipos de Vogler

Los arquetipos son diferentes tipos de personajes que Vogler propone para ayudar al héroe a crecer ya sea sirviéndole de aliados, o representando obstáculos a superar en su viaje.

- a. **Héroe:** “El héroe es alguien que está dispuesto a sacrificar sus propias necesidades por el bienestar de otros, como un pastor que se sacrifica por su rebaño. En los más profundo, la idea del Héroe está conectada con el sacrificio” (Vogler, 1998, p. 35).

- b. **Antihéroe:** “El antihéroe no es lo opuesto al héroe, es un tipo de héroe específico, aquél que puede ser visto como un criminal o villano desde el punto de vista de la sociedad, pero con quien la audiencia se identifica” (Vogler, 1998, p.41)
- c. **Mentor:** “Este arquetipo es expresado en todos los personajes que enseñan, protegen y le dan regalos al héroe” (Vogler, 1998, p.47)
- d. **El guardián del umbral:** “En cada entrada hacia un nuevo mundo hay poderosos guardianes en el umbral, ubicados allí para evitar la entrada de aquellos que fuesen indignos de entrar. Presentan un rostro amenazante ante el héroe, pero si se entienden de una manera apropiada pueden incluso llegar a convertirse en aliados” (Vogler, 1998, p. 57)
- e. **Heraldo:** “Comunica al protagonista la llamada a la aventura” (Sánchez – Escalonilla, 2001, p. 144)
- f. **La Sombra:** “El arquetipo conocido como la sombra representa la energía del lado oscuro, lo que nunca se ha expresado, lo inadvertido, o aspectos rechazados de algo. Usualmente es el hogar de los monstruos reprimidos en nuestro mundo interior.” (Vogler, 1998, p. 71)
- g. **El bufón:** “El arquetipo del bufón personifica las energías de picardía y deseo de cambio. Todos los personajes que dentro de la historia son payasos o el compañero chistoso del héroe expresan este arquetipo” (Vogler, 1998, p. 77)

### 1.2.2 Las etapas del viaje del héroe

- a. **El Mundo Ordinario:** En la primera etapa del viaje del héroe de Vogler se nos presenta al héroe en su ambiente natural, sirve de introducción para el personaje del héroe, nos ayuda a conocerlo desde el punto de partida, como es antes de empezar su transformación, y es el momento en el que la audiencia se identifica con el héroe

antes de que emprenda su aventura. “Comparado con el mundo especial, el mundo ordinario puede parecer aburrido y calmado, pero semillas de emoción y desafío usualmente pueden ser encontradas ahí. Los problemas y conflictos ya están presentes en el mundo ordinario, esperando ser activados” (Vogler, 1998, p. 86)

- b. **El Llamado a la aventura:** Es el momento en el que la vida cotidiana del héroe se ve interrumpida, se presenta la oportunidad de dar un vuelco a las cosas, la llegada de un mensaje induce al héroe a salir de su comodidad y explorar un mundo desconocido. Por lo general, este llamado es hecho por el Herald.

“Varias teorías de la escritura de guiones le otorgan otros nombres al *Llamado a la Aventura* como la iniciación, el incidente iniciador, el catalizador, o el gatillo. Todos coinciden en que algún evento es necesario para dar inicio a la historia, una vez que el trabajo de presentar al personaje principal está hecho”. (Vogler, 1998, p. 99)

- c. **El Rechazo de la Llamada:** En esta etapa el héroe ya sea por miedo o dudas con respecto a si mismo y sus capacidades, se niega a involucrarse en la aventura ya sea poniendo excusas o alegando que gracias a sus experiencias anteriores, no sería una buena idea involucrarse. No es hasta que su deseo interno por la aventura despierta, o una motivación mayor aparece (como el secuestro de un familiar o tener encima la tensión de que exista un plazo de tiempo específico para que terribles consecuencias se hagan presentes) que el héroe toma la decisión de aceptar el reto de la aventura.

- d. **Encuentro con el mentor:** El mentor es la guía del héroe, es quien le proporciona las herramientas para superar las pruebas a lo largo de la aventura. Puede estar representado por uno o varios personajes, que le sirven de maestros al héroe en diferentes puntos del viaje.

“El mentor suele ser un personaje que conoce el camino tendido ante su discípulo. Ha sufrido las mismas tensiones y afrontando los mismos peligros que aguardan al futuro héroe, y posee la sabiduría práctica que debe transmitir durante el proceso de instrucción.”(Sanchez-Escalonilla, 2001, p. 307).

- e. **Cruzando el primer umbral:** Representa el momento en el que el héroe se compromete por completo con la aventura, después de esto no hay vuelta atrás y avanza hacia el mundo extraordinario.
- f. **Pruebas, aliados y enemigos:** Según Vogler (1998) en esta etapa, el héroe pasa por una serie de obstáculos y pruebas, que tienen como propósito prepararlo para pruebas mayores que enfrentará más adelante. En medio de las pruebas el héroe se encontrará con diferentes personajes a quienes deberá identificar como aliados o enemigos.
- g. **Acercamiento a la cueva más profunda:** Es la etapa de preparación para la ordalía suprema, en esta etapa el héroe debe trazar su plan, estudiar al enemigo y armarse con todas las herramientas posibles para el gran enfrentamiento.

“Los héroes saben que se enfrentarán a la Ordalía Suprema y son lo suficientemente sabios como para estar tan listos como jamás lo estarán, como guerreros puliendo y afilando sus armas, o estudiantes afinando los detalles finales antes del gran examen.” (Vogler, 1998, p. 149)

- h. **Ordalía Suprema:** En este punto de la historia el héroe se enfrenta con el mayor reto o adversario, es un punto de muerte y resurrección para el héroe, la cual no necesariamente tiene que significar una muerte física, según Vogler (1998) el héroe se enfrenta a la *muerte* en la forma de sus peores miedos, el fracaso en una relación. El héroe regresa de la *muerte* cambiado, renovado.
- i. **Recompensa:** El héroe es recompensado tras su encuentro con la muerte y posterior resurrección, ya sea que obtiene nuevos poderes, recupera un tesoro, o recibe información que será clave para el avance de su viaje. En esta etapa es finalmente reconocido como un héroe en el mundo especial tras haber vencido a la muerte.

- j. **Camino de regreso:** Según Vogler (1998) después de que las lecciones han sido aprendidas y las recompensas recibidas, el héroe se debe enfrentar a la decisión de continuar en el mundo especial, o regresar a su mundo ordinario. Usualmente escogen regresar al mundo ordinario volviendo al punto de partida, o continúan el viaje desde otra ubicación. Su plan de volver a la realidad se ve truncado por la sombra o sus aliados, quienes no permitirán que el héroe salga victorioso tan fácilmente y le presentan un nuevo desafío.
  
- k. **Resurrección:** A esta etapa también se le da el nombre de *climax* y según Vogler (1998) el último y más peligroso encuentro con la muerte. Una vez más, se renueva y purifica para poder regresar al mundo ordinario. El guionista debe hallar la manera de mostrar de forma evidente el cambio, la *resurrección* del héroe.
  
- l. **Retorno con el elixir:** El héroe regresa a su punto de partida, luego de superar todas las pruebas y vencer al mal, vuelve a su mundo ordinario.

“Tras haber sobrevivido todas las ordalías, y haber vivido después de la muerte, los héroes regresan a su punto de partida, vuelven a casa, o continúan su viaje. Pero siempre vuelven con la sensación de estar comenzando una nueva vida, una que será diferente para siempre gracias a al camino que han recorrido. Si son héroes verdaderos regresan con el elixir del mundo especial; algo para compartir con otros, o algo con el poder para sanar una tierra que ha sido lastimada.” (Vogler, 1998, p. 221)

### 1.3 El Personaje

Los personajes son quienes le dan vida a las historias, son quienes llevan a cabo las acciones, muchas veces se crean historias a raíz de personajes, en lugar de crear personajes para las historias.

Según Syd Field (1984) la palabra personaje implica:

- a. **Punto de Vista:** Es la manera en la que el personaje ve el mundo, es contexto. Aprecia el mundo desde su posición.
- b. **Actitud:** “una forma de actuar o un sentimiento que revela la opinión de una persona.” (Field, 1984, p. 37)
- c. **Personalidad:** Representa como el personaje se muestra hacia los demás.
- d. **Comportamiento:** “La esencia del personaje son sus acciones, lo que una persona hace, es lo que esa persona es.”(Field, 1984, p. 39)
- e. **Revelación:** El proceso mediante el cual la audiencia va conociendo las diferentes facetas del personaje a lo largo de la historia.
- f. **Identificación:** La conexión que se establece entre el espectador y los personajes, el poder identificarlos como algo conocido.
- g. **Acción:** Los personajes son definidos por sus acciones, por lo que hacen, mas no por lo que dicen ser.

A la hora de crear un personaje, Syd Field (1984) recomienda al guionista hacerse preguntas sobre el personaje y estudiar en la vida real los factores que pueden influenciar su forma de ser o de actuar, por ejemplo, si el personaje principal tiene una prótesis, el guionista debería estudiar el comportamiento de las personas que tengan prótesis como la del personaje y las cosas que llevaron a esas personas a esa situación, un accidente, una enfermedad, y como ese cambio en el estilo de vida afecta sus relaciones con otros y su actitud ante determinadas situaciones. En el caso de las profesiones de los personajes,

según Seger (1990) lo más recomendable es entrevistar a la mayor cantidad de personas posibles que ejerzan esa profesión, para que el guionista pueda crearse un esquema de aspectos comunes entre los entrevistados y dibujar en su cabeza un contexto d como se desarrollarán las vidas profesionales de sus personajes.

El guionista debe estar consciente de las necesidades de su personaje, que busca, cual es su anhelo, su meta, que es lo que lo lleva a participar en la historia. Conocer las necesidades del personaje, ayuda al guionista a saber hacia dónde se moverá la historia y que obstáculos puede colocar en el camino del personaje que lo ayuden a crecer y alcanzar su destino final. Por esta razón debe dividir la vida de sus personajes en dos categorías básicas, su vida interior, la cual va desde el momento en el que el personaje nace, hasta el inicio de la película, y su vida exterior, que va desde el principio de la película, hasta su resolución final.

Según Seger (1990), existen ciertas etapas por las que el guionista debe pasar a la hora de crear a sus personajes:

- a.** Crear en su cabeza una idea general de cómo será el personaje a basándose en lo aprendido durante el proceso de observación y sus experiencias personales.
- b.** Enlistar los rasgos generales de la personalidad del personaje.
- c.** Encontrar el “centro” del personaje, su esencia, lo que lo mueve, para poder darle consistencia, encontrar los puntos resaltantes de su personalidad, sin caer en estereotipos.
- d.** Enfrentar las “paradojas” del personaje, los aspectos contradictorios que le dan complejidad, esas características o habilidades inesperadas, como un sacerdote que en su juventud fue vaquero rebelde, por ejemplo.

- e. Añadir emociones: éstas humanizan al personaje; actitudes: ayudan a construir el punto de vista del personaje ante determinadas situaciones; valores: refleja aquello en lo que cree el personaje, sus creencias espirituales o filosóficas.
- f. Encontrar y agregar esos detalles o características que hacen único al personaje, esos detalles que permiten que un personaje sea recordado por eso en específico, como el sombrero de Indiana Jones o el largo cabello de Rapunzel.

Según Syd Field (1984), para conocer bien a los personajes, el guionista debe escribir su biografía, teniendo en cuenta, las tres P, las tres P son los componentes que hacen que un personaje sea multidimensional, su vida profesional, su vida personal, y su vida privada.

En cuanto a su vida profesional, el guionista debe definir, que hace el personaje para ganarse la vida, a que se dedica, si trabaja en una oficina, es desempleado, se lleva bien con sus compañeros, tiene una buena relación con su jefe, siente resentimiento hacia sus superiores, si disfruta o no su trabajo, todos los detalles necesarios para que el guionista esté al tanto de cómo es su vida profesional.

La vida personal se refiere a las interacciones sociales del personaje, si tiene muchos amigos o ninguno, si está casado, viudo, divorciado, a punto de casarse, por amor o por compromiso, como es su relación con sus padres, el entorno familiar.

Según Seger (1990), uno de los principales atractivos de las películas son las relaciones entre los personajes y la química entre ellos. Seger (1990) plantea una combinación de características en los personajes y sus relaciones que provocan que éstas sean atractivas para el público:

- a. Los personajes tienen algo en común, que los une y los mantiene juntos. Su atracción gira en torno a ese punto común.

- b.** Existe un conflicto que amenaza la relación de los personajes y los mantiene separados. Lo cual dependiendo de cómo sea manejado por el guionista, puede proveer mucho drama o humor a la historia.
- c.** Los personajes poseen cualidades contrastantes, son polos opuestos. Esto les brinda fuerza a los personajes como individuos, el hecho de que cada uno tenga su posición bien marcada les da credibilidad.
- d.** Los personajes tienen la capacidad de cambiar al otro, tienen gran influencia el uno sobre el otro, ya sea para bien o para mal.

En cuanto a los personajes secundarios, Seger (1990) plantea que los personajes secundarios deben cumplir algún tipo de función y si tienen una relación cercana con el protagonista, deben complementarlo de alguna manera, deben tener como fortalezas, las debilidades del protagonista.

La vida privada trata aquellas cosas que hace el personaje cuando está solo, sus pasatiempos, las cosas que le gusta hacer, sus talentos, si tiene mascotas o no, si practica algún deporte en particular o prefiere pasar las tardes durmiendo.

#### 1.4 El guión de largometraje

Según Ramos y Marimón (2002) un largometraje es:

“Película de más de una hora de duración cuyo guión puede estar estructurado según los cánones de la construcción clásica en tres actos, o bien a partir de cualquiera de las diversas alternativas.” (Ramos y Marimón, 2002, p. 351)

De acuerdo con Syd Field (1984) la mayoría de los largometrajes europeos tienen una duración aproximada de noventa minutos, mientras que los largometrajes estadounidenses tienen por lo general una duración que va de los noventa a los ciento veinte 120 minutos

## 1.5 La Adaptación cinematográfica

De acuerdo con Syd Field (1984), el término adaptar, significa “traspasar de un medio a otro (...) modificar algo para crear un cambio en la estructura, la función y la forma, lo cual produce un mejor ajuste”.

En las novelas, según Syd Field (1984) se suele lidiar con la vida interna de alguien, narrando la misma situación en un párrafo, o tal vez en una página entera, describiendo las reacciones internas, pensamientos y sentimientos de los personajes. En cambio en un guión cinematográfico, se lidia con lo externo, utilizando los detalles como recursos, es una historia narrada por medio de imágenes dentro del contexto de una estructura dramática.

Syd Field (1984) también plantea que hay que tener muy en claro que el material que se está adaptando es el punto de partida para una historia nueva basada en ese material original, pero sin embargo el guionista no está obligado a permanecer fiel al material original. Puede ser que el guionista se vea en la necesidad de añadir escenas, personajes o eventos que no estaban en el material original, pero que son necesarios para el ritmo de la adaptación.

Según Ramos y Marimón (2002) una adaptación cinematográfica es:

“La adaptación al lenguaje audiovisual de obras procedentes del teatro, la novela o el cuento plantea el reto de la fidelidad al original literario. Eso implica la supresión de todo lo que no puede expresarse en imágenes y sonidos y, por lo general, lo demasiado descriptivo. Aunque suele mantenerse respecto del original el retrato de los personajes, el argumento puede experimentar diversas reestructuraciones que lo simplifiquen y, si es necesario que destaquen una trama principal apoyada por tramas secundarias que converjan en ella. Los diálogos, por último, acostumbran a rehacerse. Respecto a la selección del material, el guionista debe sintetizarlo para adaptarlo a la duración de un film o de una serie televisiva, lo que implica apartarse a menudo de la estructura original de la obra.” (Ramos y Marimón, 2002, p. 16, 17)

## **II. EL ANIME**

La animación más que un género, o un conjunto de técnicas que le dan vida y movimientos a objetos y dibujos, es un mundo distinto al que conocemos, nos transporta a realidades alternas, irreales, pero fantásticas. El anime es un género de animación de origen japonés. Es muy fácil diferenciar el anime de cualquier otro género de animación, es inevitable ver dibujos con grandes ojos y cabellos de colores extravagantes sin asociarlos con el anime.

El anime es un universo aparte dentro del mundo de la animación. El anime se caracteriza según Ramos y Marimón (2002) por pertenecer al género de la ciencia ficción, el terror, con altos grados de violencia y con historias de tono épico, y para los fanáticos del anime, es así, épico, cada serie, cada historia, es un mundo lleno de emociones y características únicas, con personajes que terminan convirtiéndose en seres cercanos a ellos, cada historia tiene algo especial y la manera en la que el anime se adentra en el tema de las emociones permite crear una conexión especial con sus fanáticos.

### **2.1 Historia del Anime**

En la actualidad el anime es algo más grande que un tipo de animación o un elemento cultural de Japón, es un fenómeno mundial celebrado por millones de fanáticos a través de eventos como convenciones que se realizan año tras año alrededor del mundo que le rinden culto a las historias de animación japonesa.

La pieza de animación más Antigua hecha en Japón, fue descubierta en 1907, está comprendida por tres minutos de animación cuadro a cuadro en la que aparece un muchacho vestido de marinero escribiendo las palabras *Imágenes en movimiento*, se voltea y saluda a la audiencia.

A pesar de que la industria del cine en Japón ya estaba en desarrollo a principios del siglo XX, el cine de animación adquiere popularidad en Japón después de la Segunda Guerra Mundial.

Según Jolliffe (2001), la principal influencia sobre el anime japonés fue Walt Disney. Durante la guerra toda forma de arte en Japón era utilizada para llamar al nacionalismo, para enviar mensajes de apoyo a las tropas. Se puede apreciar la influencia de Disney en la animación japonesa en todas las animaciones entre 1940 y 1950, pero especialmente en la película *Momotaro y los divinos guerreros del mar* (1944) dirigida por Mitsuyo Seo, a quien se le encargó la creación de una película de propaganda política para el apoyo del bando japonés en la guerra, encargo hecho por el ministerio naval del Japón. La película tiene una duración de 74 minutos, se estrenó el 12 de abril de 1945. La influencia de Disney se puede apreciar en el hecho de que está inspirada en la película de Disney, *Fantasia* (1940).

En el año 1958 se estrenó la primera película de anime japonesa a color, producida por *Toei Doga*, la que llegó a convertirse en la mayor productora de animación japonesa, la película se llama *Hakujaden (La leyenda de la serpiente blanca)* (1958). *Toei Doga* lanza alrededor de cinco largometrajes animados en Japón entre las décadas de 1960 y 1980, En el año 1993 vuelven a hacer historia en la animación japonesa siendo los pioneros de la animación digital en su país.

El anime empezó a tomar más fuerza a partir de 1960 gracias a la influencia de Osamu Tezuka, denominado por expertos en el género como Helen McCarthy “El Dios del manga”. Tezuka comenzó como dibujante de mangas, pero su interés en la animación comenzó cuando empezó a verse involucrado con *Toei Doga* durante la filmación de *Alakazam el grande* (1960), película inspirada en uno de sus mangas, que llevaba este mismo nombre.

En lugar de continuar en el negocio del cine animado, Tezuka decidió explorar otras opciones, como la animación para televisión, es el creador y productor de la primera serie de anime hecha para televisión que además fue su primera y más popular de sus creaciones:

*Astro Boy* (1963), la cual está basada en el manga que lleva el mismo nombre y se convirtió en un éxito inmediato.

A partir de ese momento, la animación japonesa empieza a dejar atrás las influencias de Disney y empieza a tomar forma como elemento cultural de Japón. A diferencia del mundo occidental, donde la animación es dirigida principalmente a un público infantil, la animación japonesa, bajo la influencia de Tezuka empezó a expandirse hacia diferentes géneros, alcanzando públicos distintos, permitiendo que fuese algo que tanto adultos como jóvenes pudiesen disfrutar.

En la década de los años setenta surge un nuevo género que absorbería la atención del público: *Mecha* un género de anime en el cual las historias tienen a robots como protagonistas o parte fundamental de la trama ya sea en batallas, tripulados por humanos o como miembros de la sociedad. En 1972 se estrena por *Fuji TV* el primer episodio de uno de los principales representantes de este género *Mazinger Z* (1972-1974), historia basada en el manga del mismo nombre, creado por Gō Nagai.

La denominada “época dorada” del anime comenzó a finales de los setenta y principios de los ochenta con la llegada de *Space Battleship Yamamoto* (1974-1981), la cual es la primera serie de anime que no está enfocada hacia un público infantil gracias a su contenido, es el primer anime en el que se tratan temas trágicos como la guerra, emociones profundas, trágicas, y se incorpora el romance entre los protagonistas como parte importante de la historia.

*Space Battleship Yamamoto* (1974-1981), tuvo tal éxito que trascendió más allá de la televisión, generando una secuela de cinco películas.

Para 1980 ya el anime era una industria sumamente popular no sólo en Japón, sino alrededor del mundo gracias a series como *Meteoro* (1967-1968) y *Mazinger Z* (1972-1974), En 1984 la industria del anime da un paso más adelante con la creación de las OVAs (Original Video Animation), largometrajes de anime que salían directamente en video con una calidad superior a la de las series de televisión y que facilitaban la distribución en masa del producto.

La primera OVA en ser distribuida en las tiendas de videos fue *Dallos* (1983), dirigida por Mamoru Oshii y distribuida por *Bandai*.

Ya para principios de los noventa Japón estaba presentando un período difícil a nivel económico, lo cual tuvo un impacto fuerte sobre la distribución de los animes tanto en el cine como en la televisión. Gracias a las nuevas tecnologías, los costos para la producción de anime se habían incrementado de manera considerable, y dada la situación económica del país, se había vuelto un negocio poco rentable. Sin embargo, la industria logró sobrevivir por la popularidad que estaba adquiriendo en occidente, especialmente en los Estados Unidos.

Como ejemplo de esta situación está el caso de *Akira* (1989), una de las producciones de anime más importantes de todos los tiempos, era para el momento, la película de anime más costosa en términos de producción que se había filmado y representó una gran decepción en las taquillas japonesas. Mientras generaba grandes pérdidas en Japón, estaba rompiendo records de taquilla y convirtiéndose en un ícono de anime a nivel internacional, sobretodo en Estados Unidos.

A partir de 1989, hasta nuestros días, el anime se ha convertido en un gran monstruo en occidente, con la aparición de series como *Dragon Ball* (1989-2011) de Akira Toriyama cuya producción continúa a través de secuelas y OVAs hasta el 2011; *Saint Seiya* (1986-1989) o *Caballeros del Zodiaco* de Masami Kurumada, la cual a pesar de haber concluido su producción en 1989, fue en 1992 que llegó a Latinoamérica, y en el año 2002 a Estados Unidos; *Capitán Tsubasa* (1994-1995) o *Supercampeones* de Yōichi Takahashi, *Rurouni Kenshin* (1996-1998) o *Samurái X* de Nobuhiro Watsuki, *Card Captor Sakura* (1998-2000) creación del grupo CLAMP; *Neon Genesis Evangelion* (1995-1996) del director Hideaki Anno; *Sailor Moon* (1992-1997) y uno de los grandes gigantes del mundo del anime, *Pokemón* (1997-2010) de Satoshi Tajiri, que llegó para revolucionar al mundo occidental convirtiéndose en una franquicia más allá de la serie de televisión reconocida como una marca dentro del mercado internacional, incluyendo dentro de los productos dos parques de diversiones.

En el año 2002 el anime termina de consolidarse a nivel internacional tras la victoria de *El viaje de Chihiro* en los premios de la academia, en la nominación a la mejor película de animación, éxito nunca antes alcanzado por una película japonesa.

El anime es un motor de ventas a nivel mundial y que cada vez se expande más hacia otras culturas ajenas a Japón, está constantemente renovándose y ajustándose a los diferentes tipos de audiencia ofreciendo cada año nuevas propuestas que están marcado pauta y que gracias a su popularidad prometen un buen futuro para la empresa del anime, como es el caso de *K-ON!* (2009-presente) del ilustrador y escritor japonés Kakifly, la cual fue estrenada en el 2009 y ya cuenta con una temporada a la venta en DVD, una película y una segunda temporada en producción.

## **2.2 Clasificaciones del Anime**

En el cine y la televisión, las películas y programas, están identificados por géneros, románticos, de acción, aventura, terror, etc. El anime como universo aparte dentro del género animado, tiene sus propias clasificaciones, las cuales se dividen en otros géneros, ya sea por su temática, o por su demografía.

### **2.2.1 Demográfica**

#### **2.2.1.1 Kodomo**

Tipo de anime dirigido a niños pequeños, por debajo de los diez años de edad. *Hamtaro* (2000-2006), un anime que trata sobre las aventuras de un grupo de hamsters; *Doraemon* (1973-presente), el cual es probablemente el Kodomo más exitoso de todos los tiempos, ya que su transmisión por televisión no ha cesado desde su estreno en 1973, cuenta la historia de un gato robot cósmico que viene del futuro para ayudar a un chico con los inventos futuristas que saca de su bolsillo mágico y asegurarle un buen futuro a sus familiares en el siglo XXII.

### 2.2.1.2 Shōnen

Tipo de anime dirigido a chicos adolescentes donde las batallas y aventuras son temas centrales, los héroes suelen ser sumamente musculosos o vistosos, con aspecto rudo o llamativo, si poseen un corazón puro e inocente sus ojos suelen ser grandes y expresivos, mientras que si es un héroe con un pasado misterioso, sus ojos tienen a ser más pequeños, según (2007). *Naruto* (2007-presente), Anime que trata sobre las aventuras y entrenamiento de un ninja adolescente y sus amigos con quienes recorre las diferentes aldeas que conforman *Las Cinco Grandes Naciones Shinobi*. *Dragon Ball* (1989-2011), que narra las aventuras de un chico de otro planeta llamado Goku y sus aventuras durante la búsqueda de las *Bolas de Dragón*.

### 2.2.1.3 Seinen

Tipo de anime dirigido a hombres jóvenes y adultos del sexo masculino. Trata de una manera más profunda que el Shonen temas como el sexo y la violencia. Su héroe no tiene que ser necesariamente el bonachón musculoso, en el Seinen es un poco más difícil identificar al héroe, sus ojos suelen ser profundos, pero en ellos no se ve pureza ni bondad, ni son necesariamente atractivos o llamativos, según Brenner (2007). *Hellsing*, anime que se centra en la historia de los últimos miembros descendientes de Abraham Van Helsing, y quienes conforman la *Orden de Caballeros Protestantes Reales*, cuya misión es la de proteger a la reina y las fronteras del país de toda amenaza sobrenatural. *Cowboy Bebop* (1998-1999), esta serie narra la historia de unos cazadores de recompensas que viajan alrededor del Sistema Solar.

### 2.2.1.4 Josei

Tipo de anime dirigido a mujeres jóvenes y adultas, al igual que el Seinen, trata los temas de violencia y sexo con mayor profundidad que el Shōjo. El personaje principal suele ser una mujer, una heroína, aunque existen excepciones cuyos ojos sin importar la edad

siempre son grandes, expresivos, con un iris muy pronunciado, mientras más joven sea la heroína, más redondos serán sus ojos, tienen unos cuerpos exuberantes y delgados. *Nana* (2006-2007), anime que narra la historia de dos chicas, ambas llamadas Nana, que se conocen en un tren que va a Tokio y deciden alquilar un apartamento juntas y a pesar del contraste de sus personalidades, logran cultivar una gran amistad. *Nodame Cantabile* (2007-2010), narra la historia de Shinichi y Megumi, alias Nodame, quienes se enamoran en el conservatorio dónde estudian.

#### 2.2.1.5 Shōjo

Tipo de anime dirigido a chicas adolescentes, sus temas giran en torno a las emociones y las relaciones. La heroína siempre posee una belleza increíble, sus ojos son grandes, redondos, con un iris muy pronunciado, como en el Josei, pero en el Shōjo los ojos reflejan pureza, inocencia, muestran “el amor y los sueños” (Nakayama 1997, p. 7), abundan las flores, plumas, objetos delicados, haciendo referencia a la belleza de la heroína.

Sus vestimentas son hermosas, muy llamativas. El héroe también se distingue por su belleza, pero a diferencia del héroe del Shonen, el héroe del Shōjo es hermoso, más no es musculoso, ni tiene como principal característica rasgos masculinos llamativos, está diseñado de una manera hermosa y delicada, sin dejar de verse masculino.

Sus ojos también suelen ser grandes y expresivos. Las características que según Brenner (2007) definen la personalidad de la heroína, son su bondad, simpatía, y determinación. Sin importar el contexto, puede ser ciencia-ficción, historia, el futuro lejano o el mundo medieval, la historia siempre tendrá como tema principal, las relaciones, sobre todo, relaciones amorosas.

Según Shamoan (2008), además de mostrar el mundo de las relaciones, el otro objetivo del Shōjo es reflejar el desarrollo psicológico y emocional de los personajes, se busca crear una cierta intimidad con el espectador mostrando con énfasis planos del rostro o planos medios de los personajes permitiéndole al público concentrarse en los sentimientos del personaje en ese momento. *Card Captor Sakura* (1998-2000), cuya historia se centra en

Sakura Kinomoto, una niña que descubre sus poderes mágicos tras liberar de manera accidental un conjunto de cartas que se encontraban dentro de un libro lo que la lleva a conocer a Kerberos, el guardián de las cartas, que se convertirá en su mentor al emprender la aventura de recuperar las cartas antes de que se produzca alguna catástrofe en la ciudad de Tokio. *Candy Candy* (1976-1979), gira alrededor de una huérfana llamada Candice White quien a lo largo de la serie va creciendo y enfrenta todos los problemas, amores y desamores con su alegría y picardía características.

## 2.2.1 Temática

### 2.2.1.1 Mahô shôjo

En este género del anime, las historias giran en torno a las denominadas *Magical girls*, chicas ordinarias, por lo general estudiantes, que un día descubren que no son tan ordinarias, de una forma u otra adquieren poderes y la misión de salvar su mundo. Muchos de los anime de este género son también ubicados dentro de la categoría de shôjo, por lo que físicamente, la heroína del Mahô shôjo puede poseer todas las características de una protagonista de shôjo, según Brenner (2007). *Corrector Yui* (1999-2000), anime que se centra en Yui, una niña que vive en Japón, en el año 2020, quien termina siendo la elegida para salvar la *RedCom*, y combatir a los corruptores, quienes planean junto con su líder, apoderarse de la *RedCom* y controlar la vida de los seres humanos. *Princess Tutu* (2002-2003) narra la historia de Ahiru, una bailarina de ballet que es parte ave y se transforma en pato de manera espontánea, tiene un colgante mágico que la transforma en su alter ego, *Princess Tutu*, quien sólo tiene como objetivo tener su final feliz con su príncipe.

### 2.2.1.2 Mahô shônen

En este género del anime, las historias giran en torno a chicos mágicos, con súper poderes o habilidades extraordinarias, chicos que se encuentran en una búsqueda constante de la aventura, las historias están llenas de acción y físicamente, el aspecto del héroe puede

variar, no tiene que ser musculoso pero si tener algo llamativo que denote su magia. *Yu-Gi-Oh!*(1998-2004) narra la historia de Yugi, un niño que recibe un regalo por parte de su abuelo, un antiguo artefacto egipcio llamado *Puzzle Milenario*. Yugi pasó ocho años intentando unir todas las piezas, una vez que lo logra, es poseído por un antiguo faraón egipcio llamado Atem. A partir de ese momento, Yugi y sus amigos se enfrentan a una gran cantidad de villanos con el fin de encontrar las cartas de los dioses egipcios, para recuperar los recuerdos perdidos del faraón a través de los *Duelos de Monstruos* en los *Juegos de las sombras*. *Hikaru no Go* (2001-2003) narra la historia de Hikaru, un chico que consigue un tablero de un juego de mesa en su desván, y su viaje para convertirse en el mejor maestro de Go de todos los tiempos con la ayuda de Fujiwara no Sai un legendario maestro de Go cuyo espíritu fue absorbido por el tablero y se convierte en el compañero y mentor de Hikaru.

### 2.2.1.3 Bishōjo

Este género del anime, traducido al castellano significa literalmente, *joven bella*. Se refiere a muchachas jóvenes de gran belleza como protagonistas de la historia, las cuales, según Brenner (2007) están diseñadas para llamar la atención del público masculino gracias a su gran busto, rostro inocente, pequeña cintura y grandes ojos. *Sailor Moon* (1992-1997), este anime narra la historia de Serena Tsukino, una estudiante de secundaria, torpe e inmadura, quien un día se encuentra con una gata parlante llamada Luna, quien le revela su destino de convertirse en Sailor Moon, una *campeona de amor y justicia* y que junto a otras Sailor Scouts debe combatir el mal que invade a Tokio desde el Reino Oscuro. *¡Oh, Mi Diosa!* (2005-2007) cuenta la historia de un chico universitario llamado Keiichi, quien llama de manera accidental a una *línea de ayuda técnica de las diosas* y aparece detrás de él una diosa llamada Belldandy, quien se ofrece a concederle un deseo, el chico, desea que ella se quede con él para siempre y ella cumple su deseo, las cosas se complican cuando las hermanas de Belldandy se van a vivir con ellos.

### 2.2.1.1 Bishōnen

Este género, traducido al castellano significa literalmente, *joven bello*. Se refiere a historias en las que los protagonistas tienen como principal atributo ser jóvenes sumamente atractivos, altos, delgados, con facciones finas, con una belleza alucinante, no es muy común que sean grandes y musculosos, pero cuando lo son, sus rostros siguen siendo diseñados para verse hermosos, según Brenner (2007). *Starr Sky* (2010), narra la historia de Tsukiko Yahisa quien es la única mujer de una escuela que antes era sólo para chicos. Ahí la acompañan Kanata Nanami y Suzuya Tohzuki, quienes son sus fieles amigos y son los otros protagonistas de esta historia, ellos la protegen de los otros estudiantes de la academia. *Ouran High School Host Club* (2006), este anime relata las aventuras de Haruhi, una chica que se hace pasar por chico para ingresar a un internado para chicos de la alta sociedad, y como tras romper un valioso jarrón debe unirse al *Ouran Host Club*, para pagar los daños ocasionados a la escuela.

#### 2.2.1.2 Mecha

Las historias pertenecientes a este género, son historias de ciencia ficción que giran en torno a los robots, ya sea en batallas, tripulados por humanos o como miembros de la sociedad. Sus pilotos suelen ser adolescentes inexpertos en batalla y sobre ellos recaen las esperanzas de la ciudad a la que pertenecen, según Brenner (2007). *Mazinger Z* (1972-1974), Serie de anime que narra las aventuras de Kori, piloto del Mazinger Z y su compañera Sayaka, piloto del Afrodita A, mientras luchan contra los planes malvados del Doctor Hell para apoderarse del mundo. *The Transformers* (1984-1988), este anime trata la historia de la guerra entre serie de robots con la habilidad de transformarse en otros objetos.

#### 2.2.1.3 Ecchi

Este género se refiere a anime con contenido provocativo, y humor pícaro, sin llegar a ser pornográfico. *Golden Boy* (1995), trata la historia de Kintaro, un chico que ha abandonado la universidad y pasa por distintos trabajos, en cada trabajo que consigue se relaciona con alguna chica y se encuentra en medio de situaciones que resultan jocosas para el espectador. *Love Hina* (2000-2001), es una serie de anime que cuenta la historia de

Keitaro, un joven que aspira entrar a la Universidad de Tokio, pero al fracasar se va a vivir con su abuela, quién es dueña de una pensión sólo para señoritas y le da trabajo a Kintaro quien ahora debe lidiar con una casa llena de mujeres.

#### 2.2.1.4 Gore

Es un género de anime con una temática muy sangrienta y escenas fuertes de violencia, sangre, decapitaciones y desmembramientos, recomendable sólo para adultos. *Elfen Lied* (2004), narra la historia de Lucy, una *Diclonius*, una mutación del Homo Sapiens que se dice ha sido seleccionada por Dios para destruir a la humanidad, tiene cuernos en su cabeza y un sexto sentido que le da poderes telepáticos. *Gantz* (2004), narra la historia de Kei y Kato, dos chicos que tras un trágico accidente, se ven involucrados en un juego violento de cacería de aliens y otras amenazas para los seres humanos.

#### 2.2.1.5 Chibi

El término Chibi, se refiere a un niño, bebé o a la versión infantil de un personaje de anime, que es mayor en la serie original. Una versión chibi de un personaje es usualmente presentado para propósitos cómicos. A veces es usado el término como un modificador de nombre para denotar una versión infantil del personaje, según Brenner (2007) sus rasgos son exagerados en unos cuerpos diminutos con el objetivo de despertar ternura y humor. También Brenner (2007) explica que cuando un personaje está siendo dominado por una emoción muy fuerte, ya sea amor, rabia o miedo, su cuerpo se deforma y se convierte en una versión más pequeña del personaje, dejando el cabello como la única característica física que permanece igual para poder identificarlo fácilmente. *Las Aventuras de una mini-diosa* (1998-1999), serie de anime conformada por una serie de parodias jocosas de las aventuras de los personajes de *¡Oh, Mi Diosa!* (2005-2007). *Pita-Ten* (2002) narra las aventuras de Misha, un aprendiz de ángel que viene a la tierra a brindarle alegría a un niño llamado Kotaro.

#### 2.2.1.6 Spokon

Este género gira en torno a animes con temática deportiva. *Capitán Tsubasa* (1983-1995) o *Súper Campeones*, es una serie de anime en la que se narra la historia de Tsubasa, un niño que llega al pueblo Nankatsu con aspiraciones a convertirse en el mejor jugador de soccer del mundo. A lo largo de la serie se va profundizando en la historia de Tsubasa, sus relaciones, los entrenamientos del equipo y todos los partidos que juega junto a su equipo. *Ace o nerae!* (1973-1974), es una serie de anime en la se muestra la vida de Hiromi y su lucha por convertirse en una gran tenista, a lo largo de la historia entran factores como su familia, los amigos que la rodean y sus enamoramientos, y como todo esto afecta su juego.

#### 2.2.1.7 Cyberpunk

La historia sucede en un mundo donde los avances tecnológicos toman parte crucial en la historia, junto con algún grado de desintegración o cambio radical en el orden social, alta tecnología y baja calidad de vida, según Brenner (2007) la mayoría de las historias de este género se fusionan con mecha y gore, dado que suelen involucrar grandes guerras o conflictos sociales. *Akira* (1989), es una película de anime que se desarrolla en el año 2019, años después de la III Guerra Mundial, en la ciudad Neo-Tokyo donde se tiene cautivo a un grupo de niños que poseen habilidades psíquicas y a los que el gobierno les está haciendo pruebas con drogas para potenciar sus poderes. Uno de estos niños, logra escapar y de manera accidental involucra a una pandilla de motociclistas en su huida, uno de los motociclistas, llamado Tetsuo, sale lastimado y jamás vuelve a ser el mismo. Gracias al accidente se activaron los poderes psíquicos que ni siquiera Tetsuo sabía que tenía y es capturado por el gobierno. Tras una serie de pruebas, se descubre que su potencial psíquico es excepcional. Tetsuo empieza a sufrir alucinaciones y otros trastornos que lo llevan a enfrentarse al ejército y a emprender la búsqueda para encontrar a Akira, el niño responsable por la explosión nuclear que dio inicio a la guerra dado que ahora Tetsuo se cree su sucesor, desencadenando una lucha y el alzamiento de grupos que ven a Tetsuo como su salvador. *Ghost in the Shell* (2002-2004), este anime trata la historia de Motoko Kusanagi, quien es un *cyborg*, un cerebro humano dentro de un cuerpo artificial que le

permite tener habilidades sobrehumanas. Kusanagi se encuentra en una misión de espionaje especializada en crímenes tecnológicos.

#### 2.2.1.8 Harem

En este género las historias son protagonizadas por muchas mujeres hermosas que son atraídas por un mismo hombre y están constantemente compitiendo por su amor, según Brenner (2007). *Saber Marionette J* (1996-1997), Esta historia se desarrolla en un futuro lejano, en el cual no hay mujeres, sólo hombres, por lo que se han creado marionetas con aspecto de mujer, una especie de androides. Algunas de estas marionetas han recibido *corazones* especiales, que en realidad son unos circuitos que les permiten a las marionetas tener emociones y una personalidad como la de cualquier ser humano. Las protagonistas de esta historia son Lima, Cereza y Zarzamora, tres marionetas que han sido encontradas por un joven llamado Otaru quien de una forma u otra las “adopta” y de quien las tres se enamoran perdidamente, gracias al trato humano que él les da. *Steel Angel Kurumi* (2001-2002) narra la historia de un chico llamado Nakhito y tres androides hermanas con corazones de ángeles, una de ellas es despertada accidentalmente por Nakhito, la segunda, llega a la tierra para destruir a su hermana y termina aliándose con ella y Nakhito en su lucha contra el mal. La tercera hermana también viene a la tierra a destruir a la primera, en vista de que Saki (la segunda androide) falló. Finalmente termina uniéndose al bando de Nakhito y sus hermanas, a partir de ese momento las tres compiten por el amor del joven.

#### 2.2.1.9 Nekketsu

Tipo de manga en el que abundan las escenas de acción protagonizadas por un personaje exaltado que defiende valores como la amistad y la superación personal. *Saint Seiya* (1986-1989) o *Caballeros del Zodiaco*, esta serie de anime, trata la historia de Seiya, un joven que está siendo entrenado para ser uno de los caballeros de Atenas y recibe la armadura de Pegaso, aprende a utilizar su “cosmos” o energía interior, puños y armadura para la defensa de Atenas. *One Piece* (1999-presente) es una serie que narra las aventuras de Luffy Monkey D. quién emprende un viaje para convertirse en el *Rey de los Piratas*,

cuando era niño, comió de un fruto que lo convirtió en un hombre de goma incapacitado para nadar, por lo que requiere de una tripulación adecuada y leal para poder vencer a los adversarios en alta mar y encontrar el tesoro *One Piece*.

#### **2.2.1.10** Post-Apocalíptico

Este tipo de anime se caracteriza por predecir el fin del mundo o narran una segunda oportunidad que se le ha otorgado a la humanidad después de ser casi exterminada como castigo por sus pecados. *Neon Génesis Evangelion* (1995-1996), serie de anime que se desarrolla en el año 2015, cuando el joven Shinji Ikari es trasladado a la ciudad de Tokio-3, donde reside su padre a quien no ve desde que era muy pequeño. Todo esto sucede quince años después del ataque de un ser conocido como “ángel” al planeta Tierra, lo cual produjo un cataclismo mundial que erradicó a más de la mitad de la población del planeta, a este acontecimiento se le denominó “segundo impacto”. Shinji, junto con dos adolescentes más, son los escogidos para pilotear los robots EVA, los cuales están equipados para combatir a los “ángeles”. *Desert Punk* (2004-2005), esta serie narra la historia de Kanto un asesino a sueldo en el desierto que solía ser la ciudad de Tokio. Está ambientado en el año 3000 D.C. después de una gran guerra nuclear, a lo largo de la historia una serie de eventos llevan a Kanto a formar parte de una revolución que tiene como fin derrocar al gobierno.

#### **2.2.1.11** Otros géneros

Como ya se ha podido ver por medio de este trabajo de investigación, el anime no está diseñado únicamente para niños. Existen otros géneros que tratan temas sexuales, pornográficos y que van dirigidos a una audiencia adulta, como el *Hentai* (en japonés significa literalmente *perverso* y se refiere a los anime pornográficos), *Yuri* (trata temas de romance homosexual entre mujeres con contenido pornográfico), *Yaoi* (este género de anime gira en torno a los romances homosexuales entre hombres con contenido pornográfico); también existen distintos géneros de anime dirigidos específicamente a una

audiencia homosexual, como el *Shojo-ai* (anime cuya temática trata temas de romance homosexual entre mujeres), el *Shonen-ai* (anime cuya temática gira en torno a temas de romance homosexual entre hombres).

### 2.3 Casas Productoras de Anime

Algunas de las series más famosas dentro del mundo del anime, como *Naruto* (2007-presente), *Card Captor Sakura* (1998-2000), *Pokemón* (1997-2010) y *Saint Seiya* (1986 – 1989) son adaptaciones a la televisión de los mangas correspondientes a estas historias, sus respectivos creadores son los autores de la historia e ilustradores de los mangas. Al momento de llevar sus obras al cine o a la televisión, estos artistas se han puesto en contacto con casas productoras de animación como es el caso de *Madhouse*, *Bandai* y *OLM Inc.* Así como los autores de estos mangas que inspiraron estas series e anime han sido ilustradores y escritores a la vez, también existe un grupo de escritoras, e ilustradoras que combinaron sus talentos para darle vida a grandes éxitos del anime como lo son *Card Captor Sakura* (1998-2000), *TSUBASA: Reservoir Chronicles* (2003-2009) y *×××HOLiC* (2003-2011).

#### 2.3.1 CLAMP

Inicialmente, las integrantes del grupo de dibujantes japonesas hoy conocido como CLAMP consistía de 11 integrantes y se hacían llamar grupo de *dōjinshi Amarythia*. Se inician a mediados de los años 80 en el mercado de los *dōjinshi* o *fanzines* (revistas independientes, amateur, donde la mayoría de sus publicaciones son parodias de animes famosos); su primer manga original, *Seiden* (1988), aparece en la revista *South*, según Brenner (2007).

A principios de 1988 el grupo comienza a tener mayor actividad, publicaban un *doujinshi* por lo menos una vez al mes. Sus colaboraciones con otros grupos cada vez eran menos frecuentes y es ahí cuando el grupo empieza a reducirse con la partida de Yuzuru

Inoue. En la primavera de 1989 saltan al estrellato con su primera creación importante, *RG Veda* (1989-1994), inspirada en la mitología hindú.

Para Julio de 1989 el *Estudio CLAMP* ya era una realidad y empiezan una nueva serie llamada *El ladrón de las 100 caras* (el cual está aún en pre-publicación). En agosto de ese año comenzaron también otras dos series: *Hagunshou Senki* y *Tenshi no Bodyguard*.

Desafortunadamente, ninguno de estos dos proyectos tuvo mucho éxito, *Hagunshou Senki* (1989) es simplemente abandonada, mientras que *Tenshi no Bodyguard* (1989) sólo consta de una historia. A pesar de esto CLAMP continúa trabajando en varios proyectos en paralelo. Para finales del año 1989 CLAMP sólo cuenta con siete de sus fundadoras: Mokona Apapa, Satsuki Igarashi, Mick Nekoi, Nanase Ohkawa, Tamayo Akiyama, Sei Nanao y Leeza Sei.

Sei Nanao abandon el grupo en Julio de 1990 y sus dos colegas, Leeza Sei, y Akiyama Tamayo, se fueron en Octubre de 1992. Cada quien tenía sus proyectos fuera del grupo, Tamayo publicó *Derayd* (1990) por su cuenta, aunque con la firma de CLAMP. A pesar de ser un proyecto independiente, fue publicado en los fanzines de CLAMP.

Los primeros Mangas de CLAMP fueron publicados y distribuidos por la casa editorial *Kadokawa*, luego comenzaron a trabajar con la se convertiría más adelante en su editorial principal, *Kodansha*, con quienes lanzan en 1994 el primer manga de *Las Guerreras Mágicas* (1994-1996).

Para este momento CLAMP está conformado por las cuatro ilustradoras y guionistas que permanecen hasta el día de hoy, Satsuki Igarashi, Ageha Ohkawa, Tsubaki Nekoi, y Mokona.

En el año 1996 se lanzan *Wish* (1996-1998) y *Card Captor Sakura* (1996-2000), por la editorial *Kodansha*, esta última en la revista mensual japonesa de manga *Shōjo Nakayoshi*, hasta que en junio de 2000 se publicó el duodécimo volumen, Luego el manga fue adaptado a una serie de anime por los estudios *Madhouse*, la cual se emitió en Japón

desde el 7 de abril de 1998 hasta el 21 de marzo de 2000. Además, ha sido adaptada a dos películas, videojuegos y libros suplementarios, como *artbooks*, y álbumes ilustrados.

*Suki Dakara Suki* (1999-2000) y *Angelic Layer* (1999-2001) son lanzadas a mediados de 1999 y sus últimos tomos son publicados en el año 2000 y 2001 respectivamente.

En el año 2001 lanzan *Chobits* (2001-2002), una de las pocas creaciones de CLAMP que se sale de la categoría shōjo, es un seinen que cuenta la historia de un joven en el Tokio futurista, en el que las computadoras están diseñadas para tener comportamientos similares a los de los seres humanos, y su última publicación fue en el año 2002.

En el 2003 llegan *TSUBASA: Reservoir Chronicles* (2003-2009) y *×××HOLiC* (2003-2011). En el Caso de *TSUBASA: Reservoir Chronicles* (2003-2009) se publicó por primera vez en la revista *Shōnen Magazine* de la editorial *Kodansha*, otra de las obras de CLAMP que no pertenece al género shōjo, es un shonen. El anime salió al aire por primera vez en abril del año 2005 hasta noviembre del 2006.

*×××HOLiC* (2003-2011) se publicó por primera vez en la revista *Seinen Young Magazine*, de la editorial *Kodansha*. En el 2010 empezó a ser publicada en *Bessatsu Shōnen Magazine*, dónde fue publicado de manera mensual hasta febrero de 2011, sumando diecinueve volúmenes. En el año 2005 se estrenó en Japón la película titulada *×××HOLiC: El sueño de una noche de verano*, gracias al éxito de la película, salieron en televisión dos series de anime. La primera se emitió en Japón desde abril hasta septiembre de 2006, la segunda, esta vez titulada *×××HOLiC: Kei* se emitió desde abril del 2008 hasta junio de ese mismo año.

Algo que caracteriza a las CLAMP es su gusto por los “crossovers”, en la gran mayoría de sus historias tienden a introducir elementos, objetos o personajes de alguna de sus otras obras, el caso más notorio se da con *TSUBASA: Reservoir Chronicles* (2003-2009) y *×××HOLiC* (2003-2011) en los que no sólo aparecen personajes de las obras de CLAMP en ambas historias, llega un punto en el que ambas tramas se entrelazan y juegan un rol importante en el desarrollo de los acontecimientos de las dos series.

### 2.3.1.1. Card Captor Sakura

Este anime estrenado en el año 1998 narra la historia de Sakura Kinomoto, una niña de doce años que descubre un libro mágico en la biblioteca de su casa, al abrirlo, montones de cartas salieron volando del libro esparciéndose por todo Tokio. Luego de esto aparece Kerbero, el guardián de las cartas *Clow*, quien le encomienda la misión de recuperar todas las cartas *Clow* para evitar una catástrofe en el mundo.

A partir de este momento, Saura emprende la aventura de recuperar todas las cartas *Clow* en compañía de Kerbero y la mejo amiga de Sakura, Tomoyo, quien graba con su cámara de video cada una de las aventuras de Saura y le confecciona trajes especiales para luchar contra cada carta.

En la búsqueda y captura de las Cartas *Clow*, conocen al rival de Sakura por la posesión de las cartas, Shaoran Li, con quien Sakura pelea constantemnte, pero con el tiempo termina convirtiéndose en su amigo, aliado e interés romántico.

Personajes Principales:



Sakura Kinomoto: tiene unos grandes ojos verdes muy brillantes y expresivos el cabello corto y castaño. Es de contextura delgada y en cada capítulo luce un nuevo traje llamativo y colorido confeccionado por su amiga Tomoyo.



Shaoran Li: Como los chicos en los Shojo, no es esencialmente guapo y musculoso, pero es presentado como un chico hermoso, con ojos grandes y llamativos, símbolo de la inocencia, cabello castaño y contextura delgada.



Tomoyo Daidoji: Tiene unos grandes y pacíficos ojos color morado y una larga cabellera negro azabache, suele llevar un cintillo en la cabeza y su piel es muy blanca.

## **2.4 El Anime en Venezuela**

El anime como fenómeno mundial, también está presente en Venezuela. Los fanáticos del manga y anime en nuestro país son fanáticos fieles, conocen las canciones en su idioma original, han visto todas las OVAs y capítulos de cada temporada de sus series favoritas.

Uno de los eventos en Venezuela más esperado cada año por los fanáticos del anime, es la *Semana Cultural de Japón*, en este evento organizado por la Embajada de Japón en Venezuela. En este evento, se exponen obras de arte japonesas, se recrea una

*fiesta de té*, típica de los japoneses. También hay bazares, seminarios, y puestos de venta de manga y anime.

Cada año, los fanáticos del anime asisten a esta celebración de la cultura japonesa, en algunos casos, vestidos como los personajes principales de sus series favoritas, intercambian revistas de mangas, o información sobre páginas web en las que pueden conseguir información sobre sus animes favoritos.

Desde hace cuatro años, se están celebrando fielmente los *Animexpo Venezuela*. Esta convención sobre manga y anime, recibe aproximadamente cincuenta mil personas cada año, en el centro comercial *Citymarket*, en la ciudad de Caracas.

El *Animexpo Venezuela* consta de actividades como foros, charlas, y concursos en los cuales los fanáticos pueden compartir y poner a prueba sus conocimientos, también está una serie de puestos de ventas de anime y manga.

El anime, y sus fanáticos están presentes en varias ciudades de Venezuela, no sólo en la capital, el pasado mes de marzo, en la ciudad de Valencia, se llevó a cabo una convención para fanáticos del anime en la que además de puestos de ventas de anime, también hubo actividades de entretenimiento como Karaoke, *performances* de fanáticos vestidos como sus personajes favoritos y juegos.

El próximo mes de octubre, se realizará en San Cristóbal, estado Táchira, la primera convención de anime y cultura japonesa en esa ciudad, donde contarán con actividades como, Karaoke, secciones para la utilización de videojuegos gratis, concursos, coreografías con las canciones de algunas series, y presentaciones de bandas en vivo.

### **III. JERRY ROSS**

#### **3.1 Biografía del escritor de “Permanecer en el Castillo”**

El Pastor Cristiano estadounidense Jerry Ross empezó a congregarse a muy temprana edad en *la Rock Run Baptist Church* en Brazil, Indiana. Empezó a predicar en el año 1979 poco tiempo después de haberse graduado de *Blessed Hope Baptist School* en Jasonville, Indiana. Al terminar sus estudios en la secundaria, entró en *Hyles-Anderson Bible College* de donde egresó en el año 1987 con un título en Teología Pastoral, fue allí donde conoció a su actual esposa Sheryl Ross, con quien tiene tres hijas.

Luego de su graduación estuvo sirviendo como pastor en *Central Baptist Church* en su natal Brazil, Indiana; posteriormente pasó a ocupar el puesto a tiempo completo de pastor asistente *Blessed Hope Baptist Church*(BHBC) en Jasonville, Indiana; donde es actualmente pastor principal. (BHBC, Trans 2011, ¶ 1)

En 1998 publicó la primera edición del que vendría siendo su primer libro *Permanecer en el Castillo*, a raíz de su publicación, Ross y su esposa crearon *Ultimate Goal Publications* editorial en la que Ross ha publicado varios libros escritos por el mismo, dirigidos a un público adolescentes, y libros con herramientas para alcanzar a los jóvenes dentro de las iglesias cristianas.

#### **3.2 Permanecer en el Castillo**

*Permanecer en el Castillo*, Narra la historia de una princesa que vive con su padre, el Rey, en un castillo cercano a un pequeño pueblo. La princesa ha pasado toda su vida en el castillo, recibiendo las enseñanzas y amor de su padre cada uno de los días de su vida, pero no puede evitar sentir un vacío en su vida. No conoce a nadie fuera del castillo y todas las

noches se sienta a escuchar por su ventana, las fiestas y risas de las personas que viven en el pueblo cercano al castillo.

Un día, la princesa decide pedirle permiso a su padre para conocer el pueblo, pero este se niega, la princesa frustrada exige respuestas, dado que no entiende porque se le priva de la felicidad que toda la gente del pueblo parece experimentar.

Su padre, le explica la verdadera razón de las lecciones diarias que ha recibido desde pequeña y por qué no es conveniente que se pasee por el pueblo y se relacione con la gente fuera del castillo. Las lecciones tienen como fin, preparar a la princesa para la llegada de su príncipe, y permitirle interacciones con el pueblo simplemente la distraería de su preparación.

Mientras tanto en otro castillo, el príncipe también está siendo preparado para venir a buscarla, cuando el también haya recibido sus lecciones y esté preparado para casarse y dirigir su reino.

Con el pasar el tiempo, la princesa va perdiendo la fe en la llegada del príncipe, y conoce a un pueblerino que la invita a escapar durante la noche a conocer el pueblo, la princesa empieza a asistir a las fiestas del pueblo a escondidas de su padre.

Un día la princesa le notifica a su padre que ha decidido abandonar el castillo porque el chico del pueblo le ha propuesto matrimonio, su padre le advierte que si deja el castillo, él la seguirá amando como su hija, pero que todo lo demás en su vida cambiará porque el castillo nunca fue un castigo, siempre fue una decisión

Un año más tarde, la princesa se encuentra haciendo los quehaceres en su nuevo hogar, muy adolorida dado que está en los últimos meses de embarazo y las constantes peleas con su esposo la tenían abatida. Mientras barre el porche ve a lo lejos un caballo blanco llegar al castillo, y se da cuenta de que ese era el príncipe por el que ella esperó en el castillo, sí existía y había ido a buscarla, la princesa había perdido su oportunidad y ve como el príncipe se marcha del castillo sin su princesa.

Este cuento contiene valores humanos que han afectado la vida de quienes han leído el cuento.

En el mundo cristiano, el tema de matrimonio es sumamente importante, y el escoger bien, esperar, y guardarse para esa persona especial, son aspectos de gran peso. En el cuento se trata este tema y se le hace un ataque frontal a las consecuencias de escoger mal, por no esperar y dejarse llevar por las apariencias.

Otro de los valores que hace que este cuento haya tenido tanto impacto sobre las vidas de los jóvenes que lo han leído es el respeto a los padres, dado que muestra como los padres hacen cosas que a los hijos pueden parecerles injustas, pero las hacen con el fin de protegerlos y cuidarlos, porque quieren algo mejor para ellos.

La sabiduría, para los cristianos es sumamente importante leer la Biblia todos los días, y mantener una vida de oración, la Biblia es su manual de vida, es la guía bajo la que se rigen a la hora de tomar decisiones y para llevar su día a día, de ahí sacan los consejos prácticos para aplicar en muchas situaciones.

Lidiar con las consecuencias es otra de las lecciones que deja este cuento, todo lo que hacemos trae consecuencias, ya sean buenas o malas y de eso se trata esta historia, como una chica debe lidiar con las consecuencias de las decisiones que ha tomado.

Muchas veces los jóvenes olvidan que es lo correcto o lo mejor por pensar en lo inmediato, por eso los valores que transmite este cuento son sumamente importantes

### **3.1 Otros trabajos publicados por el Autor**

*Ultimate Goal Publications* la editorial de Jerry Ross cuenta con nueve libros escritos por él. El primero de estos, *Permanecer en el Castillo* inspiró a la creación del segundo libro de esta editorial, *Las siete leyes de la realeza para cortejar* donde inspirado en las enseñanzas de *Permanecer en el Castillo* Ross determina ciertos parámetros que deberían seguirse dentro de las relaciones entre cristianos. Cuenta con varios títulos que contienen herramientas para el funcionamiento y crecimiento de los grupos de jóvenes dentro de las iglesias. Una de sus más recientes publicaciones es *La Gracia me guiará a casa* donde Ross narra la historia de cómo un soldado en la guerra se aferra a su fe para superar

diferentes pruebas y volver victorioso a su hogar. Finalmente Ross adaptó el cuento *Permanecer en el Castillo* a un corto guión para una obra de teatro pensada para ser desarrollada en grupos juveniles dentro de las iglesias.

#### **IV. EL PROCESO DE PREPRODUCCIÓN DE UN ANIMADO**

Cuando vamos al cine a ver una película le atribuimos el éxito del trabajo a las destacadas actuaciones de los actores y a los grandes directores y actores que hicieron de la historia algo cercano a la realidad, con personas de carne y hueso.

Muchas veces no se reconoce de igual manera el trabajo del equipo de producción detrás de las películas animadas, dado que no vemos a personas reales, y justamente por eso merecen ser reconocidos, en las películas se crean historias, pero en las películas animadas, se crea un universo totalmente distinto, algo fuera de nuestra realidad y cuyos detalles están meticulosamente cuidados para hacerlo creíble dentro de su contexto.

##### **4.1 La pre-producción**

Según Winder y Dowlatabadi (2001, p.159) la pre-producción es la fase en la que los elementos que completan los fundamentos de la producción están ensamblados. Para comenzar la fase de pre-producción es necesario contar con lo siguiente:

- Un guión final (Para series de televisión, proyectos hechos específicamente para video o largometrajes).
- La “biblia” de la series (en caso de que sea un proyecto para televisión)
- Una propuesta de Arte.
- Un presupuesto y horario, previamente aprobados.
- Un resumen de expectativas.

- Un plan de equipo.

Según Winder y Dowlatabadi (2001, p.159) la pre-producción se divide en los siguientes pasos:

- Diseño y Dirección de Arte.

- La pista de voces.

- El *Storyboard*.

- Cronometrado.

- Las canciones.

#### 4.1.1 Diseño y dirección de arte

En un largometraje animado todos los elementos presentes en escena, locaciones, personajes, utilería, deben estar meticulosamente presentados de forma coherente dentro del mundo nuevo que se está creando.

Según Winder y Dowlatabadi (2001) usando el guión como referencia el director de arte debe resaltar todos los elementos que serán desarrollados, personajes, ya sean principales o incidentales, las locaciones, los objetos, etc. Los cuales una vez compilados son referidos a guía de estilo visual, el paquete de modelos principales, o al paquete de modelos genéricos.

La fase de diseño de un nuevo proyecto suele ser la parte más emocionante, según Winder y Dowlatabadi (2001), dado que es el momento en el que se concibe este nuevo mundo y los personajes que habitan en él.

Para crear un nuevo mundo animado, según Winder y Dowlatabadi (2001), se deben desarrollar tres categorías: los personajes, los objetos importantes y las locaciones o ambientes.

En el caso de los personajes, Winder y Dowlatabadi (2001) los dividen en principales e incidentales. Los protagonistas de la historia son los personajes principales, y los secundarios son los personajes incidentales.

Los objetos importantes son aquellos objetos que tienen algún tipo de rol importante dentro de la historia.

Las locaciones o ambientes son todos los lugares en los que se le da lugar a la acción.

Se debe escoger una paleta de colores que debe ser respetada a lo largo de cada una de las escenas.

Dentro del proceso de diseño visual y artístico del proyecto, Winder y Dowlatabadi (2001) hablan sobre la elaboración de la guía visual, la cual debe contener la información básica que será entregada al equipo de producción. Dependiendo del presupuesto del proyecto, esta guía visual puede contener mucha información detallada, o sólo los elementos básicos.

El diseño de cada uno de los elementos presentes en escena debe estar presentado por medio de maquetas u hojas de guía las cuales incluyen en el caso de los personajes, sus poses, frontales, laterales y de espalda. Las acciones más comunes del personaje como caminando, durmiendo o sentado. El mapa de la boca, el cual muestra como pronuncia ciertas letras y un *lineup* de los personajes para presentar la diferencia de tamaños entre ellos.

En el caso de las locaciones se deben tener tomas de los exteriores, tomas interiores, un mapa esquemático del set, y una guía de iluminación que de una referencia de las fuentes de luz.

Winder y Dowlatabadi (2001) plantean que en el caso de los objetos deben ser presentados desde el ángulo frontal, desde atrás y su interior (si aplica), junto con su *lineup* en comparación con los personajes.

El ambiente y lo que transmite el mundo imaginario a nivel visual, se logra a través del color gracias al ilustrador de fondos. Los fondos se colorean en base a la paleta de colores previamente establecida, la cual dependiendo de cuál sea la escena o punto en la historia, deberá transmitir determinadas sensaciones por medio de los colores.

con el propósito de ver como se relacionan los personajes entre ellos, con el ambiente y si logran desarrollar determinados objetivos visuales, Winder y Dowlatabadi (2001), recomiendan utilizar un fondo previamente coloreado como guía para la paleta de colores, hacer un *lineup* de los personajes ya coloreados, como por ejemplo, que todos los personajes principales están vestidos con colores cálidos, mientras que los villanos están diseñados con colores fríos y así poder crear una armonía cromática.

#### 4.1.2 Pista de voces

“La correcta elección de los actores durante el casting, combinado con una excelente actuación durante la grabación, son dos de los más críticos pasos en el proceso de producción. La pista de voces sirve como una guía y fuente de inspiración para los animadores; si ésta es débil, ni siquiera los mejores animadores pueden producir buenas actuaciones” (Winder y Dowlatabadi, 2001, p. 175)

El primer paso para grabar la pista de voces es realizar el casting en el que se escogerá a los actores que prestarán sus voces para darles vida a los personajes.

Según Winder y Dowlatabadi (2001), el trabajo del productor en este punto es el de conocer las expectativas del director, productor ejecutivo y el creador de la historia, para poder hacer la elección adecuada. Si entre los actores seleccionados se encuentra alguna celebridad, esto puede servir como herramienta para la promoción de la película.

Antes del *casting* según Winder y Dowlatabadi (2001), los talentos reciben un material que facilita su preparación para el *casting*. Este material consta de:

- La biblia del proyecto: ahí se encuentra la descripción del proyecto, el diseño visual de los personajes, su edad, personalidad y alguna cualidad especial que sea necesaria en su voz.
- Guión: es importante proporcionarles la versión más reciente del guión.
- Hoja de información general: esta hoja incluye la hora del llamado y la dirección de la locación.
- *Sides*: los *sides* son porciones específicas del guión en las que se refleja de manera importante la personalidad del personaje. Los actores que asisten al *casting* deben leer los *sides* que se les indiquen en el momento del *casting*.
- Material visual: Esto incluye todo el trabajo del departamento de arte que incluye a los personajes y su entorno. Si el proyecto se basa en algún material previamente publicado, es bueno tener a la mano las ilustraciones del material original.

El *casting* se realiza en el estudio de grabación y se guardan las pistas para luego ser revisadas por el equipo encargado de la selección de talentos y llevar a cabo la selección.

Una vez seleccionaos los actores, se procede a llevar a cabo los ensayos fuera del estudio de grabación con todos los actores, esto sirve para ver el desenvolvimiento de los actores entre ellos y le permite al guionista y al director ver que partes del guión requieren ser modificadas.

Al momento de grabar, según Winder y Dowlatabadi (2001), existen dos tipos de grabación, *scratch recording* o diálogo temporal: es una grabación en estudio realizada por el productor, el director y el animador, los actores no participan. Graban todo el guión y se busca experimentar con l diálogo y la línea de la historia. El otro tipo de grabación citado por Winder y Dowlatabadi (2001) es el Diálogo de producción, es aquí cuando todos los actores graban de manera individual sus diálogos bajo la dirección del productor, director y en algunas ocasiones un director de voces.

Winder y Dowlatabadi (2001) sugieren en algunos casos, grabar en video las sesiones de grabación de voces para que los animadores puedan utilizar las expresiones faciales de los actores como recurso a la hora de animar al personaje.

### 4.1.3 El Storyboard

“Fase muy avanzada del proceso de guionización, propio del cine de animación del de efectos especiales y del cine publicitario, que consiste en transformar el guión técnico en esquemas y dibujos que incluyen los movimientos de cámara y las acciones de los personajes.”(Ramos y Marimón, 2002, p. 544)

Para el momento en el que se empieza a hacer el storyboard, ciertos elementos ya deben estar listos y de le entregan a la persona encargada del storyboard, según Winder y Dowlatabadi (2001):

- “El guión.
- Las pistas de voces (opcional)
- Modelos de los personajes.
- Diseños de las locaciones.
- Diseños de los objetos importantes.
- Espacio de oficina y suministros (si el artista trabaja en su casa)
- Papel y tableros.
- Muestra completa de paneles de *storyboards* que ilustre el estilo visual del proyecto y su nivel de complejidad.”

Inicialmente, el director divide el guión en secuencias. Cada secuencia se divide en escenas que se convierten en unidades individuales y que al finalizar el proceso del storyboard se ensamblan juntas para contemplar la historia armada.

En el caso de los largometrajes, el guión pasa a segundo plano como elemento de referencia para conocer el desarrollo de la historia, es a través del storyboard que realmente se aprecia cómo se desarrollarán las acciones.

El proceso de hacer un storyboard, consta de tres etapas según Winder y Dowlatabadi (2001):

-*Thumbnails*: el artista dibuja en unos paneles pequeños, del tamaño de la primera falangeta del pulgar, para ilustrar la acción para poder visualizar mejor e manera rápida el desarrollo de la historia.

-*Rough Pass*: los dibujos se hacen en paneles más grandes que los *thumbnails*, la proporción de los cuadros es 1.85:1. Esto permite apreciar de manera más detallada cada cuadro, estos paneles se escanean y se utilizan para la construcción del animatic.

-*Storyboard final*: esta es la versión que se le presenta a todos los ejecutivos del proyecto para su revisión, y limpieza de los paneles. La versión “limpia” se presenta una vez más al equipo principal del proyecto, y se realiza un *pitch* para onseguir la aprobación del proyecto final.

#### 4.1.4 El cronometrado

Una vez que se tiene aprobado el storyboard, se procede a asignarle tiempos a cada una de las secuencias para tener un estimado de la duración final de la película.

Se sincronizan las pistas de voces junto con las imágenes y la música para poder crear un *animatic*.

##### a. *Story reels* y *animatics*

Un story reel, según Ramos y Marimón (2002), es:

“Filmación del *storyboard*, otorgando a cada dibujo o viñeta, que representa un plano, el tiempo que se estima que habrá de tener en el montaje final. La realización de un *storyboard* es habitual en la animación y en el cine publicitario.” (p. 545)

El *story reel* es utilizado para medir el tiempo de duración de la película.

Un *Animatic* es la visualización en digital de todas las secuencias del *storyboard* en un programa de edición no lineal, asignándole la duración necesaria a cada panel.

Según Winder y Dowlatabadi (2001) el término *Animatic* es utilizado porque es una forma rápida y económica de compilar las imágenes, digitalizando los paneles del *storyboard*, con el *soundtrack* final, en un programa de edición lineal.

### **b. Hojas de exposición**

Una vez que se conoce la duración de la película se crean las hojas de exposición, las cuales según Winder y Dowlatabadi (2001) “operan como el mapa de lo que sucederá en la escena. Son descripciones cuadro a cuadro de cada detalle de la historia.” (p. 201)

Según Winder y Dowlatabadi (2001, p. 201), estas hojas contienen la siguiente información:

- “Número de la escena y longitud.
- Descripción de la escena.
- Nombre del animador.
- Número del acto de la secuencia.
- Número de la página.
- Descripción de la acción.
- Una columna para el diálogo.
- Información sobre los movimientos de la boca (si aplica)
- Una columna para los niveles de arte.
- Descripción de los efectos visuales.
- Notas de cámara.
- Número de la producción.

La hojas de exposición se dividen en filas y columnas, cada fila representa un cuadro de la animación, deben ser lo más concisas posibles para que sirvan de herramienta comunicacional entre el director y los animadores.

#### 4.1.5 Las canciones

Según Winder y Dowlatabadi (2001), existen dos razones por las que a nivel creativo y comercial, las películas animadas incluyen canciones.

“Para algunos, la combinación de la animación con la música es casi la más elevada forma de arte.” (Winder y Dowlatabadi, 2001 p. 204)

Otra de las razones por las que las películas de animación y la forma en la que usan las canciones, tienen tanto éxito a nivel global radica en el hecho de que esta combinación trasciende barreras de idiomas y culturales.

Las canciones también son utilizadas en ocasiones como elementos narrativos, cuando las letras están relacionadas con la historia, ayudan a su movimiento.

Desde la perspectiva comercial, según Winder y Dowlatabadi (2001), las canciones aportan otra fuente de comercialización para la película, si los intérpretes de las canciones del *soundtrack* son artistas populares, el *soundtrack* traerá ganancias adicionales. La popularidad de los artistas que participan en el *soundtrack* sirve para atraer a un público diferente a ver la película, personas que no se sientan atraídas por el género de la animación, pueden ir a ver la película por el simple hecho de que su cantante favorito es quien interpreta la canción principal de la película.

A lo largo de la historia de las películas animadas, las canciones han jugado un rol importante, en algunos casos, un rol decisivo en cuanto al éxito de la película, dado que en algunos casos, las canciones le han ganado a la película galardones como un premio de la Academia. En otros casos, la película ha sido un fracaso en taquilla, pero el *soundtrack* ha perdurado en el tiempo.

Las canciones, según Winder y Dowlatabadi (2001), deben ser discutidas desde la elaboración del guión. Se debe establecer, el número de canciones, a que género musical pertenecerán, si los personajes serán quienes las interpreten, cual es el propósito de la canción y en qué momento de la historia serán introducidas. Para conocer todos estos detalles, el director, el productor, el compositor y la persona encargada de escribir las letras de las canciones deben trabajar juntos y tener la misma visión.

## **4.2 La Producción**

Según Winder y Dowlatabadi (2001) luego de todo el proceso de pre-producción se pasa a la preparación del *workbook* que es una ayuda para el artista de bocetaje, El *workbook* le permite saber cómo se mueven los personajes, desde que ángulo deben ser vistos, donde se colocan todos los elementos de cada secuencia, el ambiente, etc.

Una vez que se tienen los bocetos aprobados, el animador pasa a simular el movimiento de los personajes por medio de cientos de dibujos bajo la técnica de animación lineal, luego se presentan los bocetos al director, quien debe dar el visto bueno para poder continuar a la siguiente etapa, que es limpiar los bocetos. Tras haber limpiado los bocetos, se pasa a trabajar en los efectos visuales, mientras que a la par se van coloreando los fondos para recrear el ambiente final de la película.

Una vez aprobadas todas las secuencias, se procede a entintar los bocetos para que luego de obtener el visto bueno del director sean filmados cuadro a cuadro, todas las secuencias.

## **4.3 La Post-Producción**

En el proceso final de la producción de un largometraje animado se unen las imágenes con las pistas de voces, música y efectos especiales. Se hace la mezcla de audio, la corrección de color y presentación final ante el *crew*, procesos seguidos muy de cerca por

el productor incluyendo materia de llevar un cronograma con todas las fechas y horas de edición que ameritó la película, también está entre sus labores durante esta etapa final, llevar un control de los créditos aprobando el orden de los cargos.

Según Winder y Dowlatabadi (2001), el cronograma de trabajo del equipo de post-producción debe incluir fechas y horas correspondientes a cada una de las sesiones de trabajo con el productor y debe contar con los siguientes recursos:

- “Editor y su equipo.
- Compositor.
- Editor musical.
- Supervisor de la post-producción.
- Supervisor de sonido.
- Equipo de edición de audio.
- Facilidades de audio y video y/o laboratorio (si aplica)
- La película final.”

El proceso de post-producción pasa por una serie de etapas:

-La edición: El editor de televisión normalmente empieza a trabajar una vez finalizado el proceso de post-producción, en los largometrajes el editor juega un rol central, dándole forma a la historia desde el momento en el que se hace el *storyboard*. Su principal objetivo es ayudar al director a hacer de su visión una realidad. A lo largo del proceso de producción, el editor está al tanto de todos los avances en el tema del soundtrack y de imagen. Al momento de montar las secuencias de manera lineal, ya la mayor parte del trabajo de edición está hecho.

-La música: La música representa la esencia de la película y es sumamente importante a la hora de determinar el ritmo que llevará la película, la música permite la conexión entre el espectador y la historia, va guiando al espectador y lo ayuda a discernir las situaciones que se presentan ante sus ojos, si está presenciando una escena de suspenso, acción, trágica, etc.

-*Reshooting*: Éste término se refiere a la repetición de aquellas escenas o secuencias que no funcionan en la película.

-Post-producción del audio: En esta etapa se editan los diálogos de la película, se crean archivos temporales con pruebas de efectos de audio, para luego escoger cual es el más apropiado para la secuencia que se esté editando, y se vuelven a grabar aquellos diálogos que fueron grabados en baja calidad, o que no hayan quedado como se esperaba.

-Post-producción de la película: En esta etapa se procede a revisar por última vez el estilo visual de la película, se hace la corrección de color, se cortan los negativos, se añaden los créditos, y se realiza el doblaje o subtítulo.

-Distribución y exhibición: Se revisa todo el material para comprobar que se cumplen todos los requisitos necesarios para la distribución de la película. Al momento de la distribución, se incluyen elementos como, el rollo de película de 35mm la cinta de Digi Betacam y dependiendo del formato se pueden incluir elementos como el guión, la música de la película o *score*, los efectos de audio o las letras de las canciones.

## MARCO METODOLÓGICO

### 1. Los Objetivos

Cuando se presenta el anteproyecto en el octavo semestre de la carrera, una de las principales cosas en las que se hace énfasis, es en los objetivos del proyecto, es en ese momento, en el que los tesistas marcan cual será el aspecto que tendrá ese sueño, o como muchos lo llaman, *hijo*, que pasarán año y medio creando, alimentando hasta verlo completo, real.

Durante ese año y medio a medida que los tesistas se involucran con su proyecto, descubren que les gusta, que no, que cosas desean cambiar, y cuales permanecerán iguales a como se las plantearon desde octavo semestre, pero todos estos cambios tienen el mismo fin, ver esos objetivos vueltos una realidad.

- Objetivo general

Diseñar una propuesta visual para un largometraje animado con la estética del animé, basado en el cuento *Permanecer en el Castillo* de Jerry Ross.

- Objetivos específicos

1. Aplicar elementos presentes en la estética de los personajes del anime *Card Captor Sakura* de CLAMP en la propuesta visual.
2. Identificar los valores presentes en el cuento que contribuyen en la elaboración del guión para largometraje.

### 2. El problema

La animación ha estado presente en el mundo del cine desde principios del siglo XX, en el caso del anime, desde mediados del siglo XX, igualmente, la

animación se ha hecho presente en el mundo de la publicidad, propaganda política, como herramienta educativa y en el mundo del entretenimiento.

El anime ha crecido hasta convertirse en una industria de alcance mundial y emblema de la cultura japonesa, con seguidores alrededor del mundo.

Venezuela no se queda fuera de la lista de países llenos de seguidores del anime y gracias a esa cantidad masiva de seguidores, es un gran arma comunicacional.

Con sus mundos dentro de otros mundos, el anime es un género que resulta visualmente fascinante, por lo que fue escogido para este proyecto.

Ese es el problema de este trabajo de grado, diseñar una propuesta visual para un largometraje animado con la estética del anime, crear a partir de un mundo existente en forma de cuento corto, un mundo nuevo, un largometraje con la estética del anime.

### **3. Delimitación**

La adaptación del cuento *Permanecer en el Castillo* y el diseño de su propuesta visual, son las bases de este proyecto. Escribir el guión para adaptar esta historia a un largometraje de noventa (120) minutos, basándose en las etapas del *Viaje del Héroe* de Christopher Vogler.

Como técnica de animación, se escogió el anime, dada su particular estética y específicamente el tipo de estética muy femenina que se expone en el anime *Card Captor Sakura* (1998-2000). Los ojos grandes de los personajes, y su delicado diseño fueron la principal inspiración para los bocetos de este proyecto.

Los personajes del género Shojo están diseñados como personajes hermosos, dado que más allá de llamar la atención por cuerpos voluptuosos o musculosos, tienen como objetivo principal expresar emociones, las historias

pertenecientes a este género, tratan viajes emocionales y sus tramas tienen siempre como tema principal las emociones, por eso las características físicas de los personajes de *Card Captor Sakura* (1998-2000) encajan con lo que se quiere reflejar con los personajes de este trabajo de grado.

El anime es popular entre otras cosas, por la introducción de criaturas fantásticas, habilidades sobrehumanas y viajes a mundos y dimensiones apartadas del mundo como lo conocemos.

La historia de *Permanecer en el Castillo*, gira en torno al viaje de la princesa en búsqueda de su destino y aprendiendo a lidiar con las consecuencias de sus propias decisiones, y sólo se limita a tomar del anime su estética visual, el aspecto de los personajes, sin dimensiones alternas, ni guerreros batallando por armas mágicas.

#### **4. Fuentes de información**

La principal fuente consultada y utilizada como referencia para la adaptación del cuento, fue el *Viaje del Héroe* (1998) de Vogler, el cual sirvió como guía para poder convertir esta búsqueda en una aventura.

El libro *Screenplay* (1984) de Syd Fiel, también fue una referencia muy útil para poder comprender y conocer las herramientas necesarias para la elaboración de un guión y la creación de los personajes. Para poder conocer a profundidad los elementos que son necesarios para la elaboración del guión, una de las fuentes indispensables fue *Estrategias del guión cinematográfico* (2000), de Antonio Sánchez - Escalonilla.

Para poder entrar y conocer el mundo del anime fueron indispensables los libros *Understanding Manga and Anime* (2007), de Robin Brenner y *The Anime Encyclopedia: a guide to japanese Animation since 1917* (2006) de Jonathan Clements y Helen McCarthy.

En cuanto a la propuesta para la pre producción, fue utilizada como fuente principal, el libro escrito por las productoras Catherine Winder y Zhara Dowlatabadi, *Producing Animation* (2001).

Para el diseño de la dirección de arte, la referencia utilizada para las locaciones en cuanto a la paleta de colores fue el libro *The Art of Tangled* (2011) de Jef Kurtti.

## **5. Tipo de Investigación**

El tipo de investigación utilizada en este proyecto es del tipo exploratoria, dado que este es el tipo de investigación que tiene como objetivo facilitar una mayor comprensión del problema, en este caso, es el tipo de investigación adecuado para poder profundizar en lo que conlleva la pre producción de un largometraje animado.

Gracias al hecho de que en esta investigación no existe la manipulación o control de distintas variables, el tipo de diseño es no experimental, no se estarán examinando tendencias ni resultados basados en las muestras tomadas a una población.

Por el tipo de diseño seleccionado, la información necesaria para llevar a cabo esta investigación ha sido extraída de material bibliográfico, páginas web y material audiovisual como películas y series animadas.

## **6. Limitaciones**

Una de las grandes limitaciones de este trabajo fue lo poco accesible que es la información respaldada por un autor sobre la historia, géneros y estética del anime, a pesar de la existencia de múltiples sitios web dedicados a la cultura del anime, son muy pocos los que tienen bibliografía respaldada por algún autor, lo cual hacía que el origen de esta información pudiera tornarse dudoso.

La bibliografía consultada para este trabajo está en casi su totalidad, escrita en inglés, por lo que se requirió de tiempo extra para el análisis de estos textos, sobre todo aquellos referentes al anime, dado que son términos japoneses llevados al inglés por lo que se complicaba un poco más la comprensión del texto.

## **I. EL PROYECTO**

### **1.1. Guión Literario**

El proceso de escribir el guión de *Permanecer en el Castillo*, parte de haber leído el cuento original, tomar la historia, su esencia y adaptarla para un guión de largometraje, utilizando como guía, el *Viaje del Héroe* de Christopher Vogler, y sus arquetipos.

Escogí el *Viaje del Héroe* como guía para la construcción del guión y de los personajes porque *Permanecer en el Castillo* es una historia de búsqueda y crecimiento, y al adaptar este cuento en un guión, esa búsqueda en torno a la cual gira la historia, podía convertirse en una aventura, una aventura con un final feliz.

La historia original cuenta sólo con cuatro personajes, la princesa, el rey, el pueblerino, y el príncipe. Al momento de convertir *Permanecer en el Castillo* en un guión, siguiendo las etapas del *Viaje del Héroe*, se ajustó cada uno de estos personajes a los arquetipos planteados por Vogler y con el desarrollo de la historia se aprecia como una princesa solitaria e inocente, crece y conoce la diferencia entre el bien y el mal, una vez que decide tomar ella misma las riendas de su destino.

## 1.2. Guión grabado

Una de las partes más importantes en la pre-producción de una película animada es la grabación de las voces de los personajes, lo cual más adelante le puede servir de herramienta a los animadores a la hora de dar vida a las expresiones de los personajes.

En el caso particular de este proyecto, al ser una propuesta visual para el largometraje animado, se grabaron extractos del guión para tener una referencia del tipo de voz que le convendría a cada personaje.

Para escoger a los actores que prestarán sus voces durante una grabación, por lo general se hace un casting, o en una reunión entre el guionista, el director, el productor ejecutivo y el animador, discuten que actores o actrices conocidos cuyas voces serían apropiadas para los diferentes personajes, los contactan, se les hace una prueba y si cumplen con las expectativas del equipo de producción, se les asigna el papel.

En el caso de *Permanecer en el Castillo*, no se realizó un casting, a medida que se ha ido desarrollando el guión he podido visualizar a las personas ideales para darle vida a estos personajes.

- Cristina Martínez. 25 años. Licenciada en Comunicación Social y actriz de Teatro.

Personajes: Elizabeth, niña y adulta; Sinay, la bruja.

Cristina es una talentosa actriz, que comenzó en el mundo del teatro por medio de Teatro UCAB, ha interpretado diversos roles y desde que comencé a desarrollar el personaje de *Elizabeth*, la princesa, podía imaginar la voz alegre y llena de energía de Cristina dándole vida a la heroína de esta historia, tanto en los flashbacks como *Elizabeth*, la niña, como a *Elizabeth* adulta.

Gracias a la capacidad que posee Cristina de interpretar diversos personajes, también fue ella la escogida para darle vida a *Sinay*, la bruja a la que *Elizabeth* recurre en varias ocasiones.

- Juan Manuel Guzmán. 47 años. Actor y Director de doblaje profesional.

Personaje: El Rey.

Juan Manuel tiene una trayectoria de diecinueve años en el mundo del doblaje en Venezuela, especialmente en el doblaje de animes, su experiencia abarca un total de treinta series de anime, aproximadamente cincuenta series y películas animadas y otros programas para televisión como novelas y series.

Conoce bien el género del anime y su voz gruesa, jovial, pero a la vez paternal ha sido desde el principio de este proyecto, la voz ideal para personificar al bondadoso rey, padre de Elizabeth.

- Mario Tafuro. 25 años. Estudiante de Comunicación Social.

Personaje: Quentin.

Mario, también tiene experiencia actoral y una voz muy versátil y llena de energía, gracias a que su voz no es ni muy aguda ni muy gruesa, es el candidato ideal para el papel de *Quentin*, el chico del pueblo, quien termina convirtiéndose en el esposo de *Elizabeth*, y principal motivo de conflicto entre la princesa y su padre, el rey.

- Nairim Mendoza. 23 años. Estudiante de Comunicación Social y autora del presente trabajo de grado.

Personaje: Gwen.

*Gwen*, es un personaje que no estaba incluida en la historia original, surgió de mi imaginación y es una chica del pueblo, contemporánea con *Quentin* y *Elizabeth*, mi experiencia actoral se limita a las prácticas de radio en la universidad y un curso de locución realizado años atrás, pero mi tono de voz encaja con el tono

nasal y agudo que tenía en mente en el momento en el que se diseñó el personaje de *Gwen*.

### **1.3 Personajes, locaciones y objetos.**

#### **1.3.1 Personajes**

A pesar de que este trabajo es una adaptación de un cuento y los personajes ya existían antes de la elaboración de este trabajo, por ser un cuento tan corto, no se profundiza en las personalidades de los personajes. Al momento de adaptar esta idea para mi proyecto, conté con el cuento original como guía de cómo debían ser las personalidades de *Elizabeth*, el rey, y *Quentin*, los cuales son los personajes originales de la historia.

Aunque a lo largo de todo este proceso me he mantenido fiel a los aspectos más resaltantes de las personalidades de estos personajes en el cuento, también me he apegado a lo que explica Syd Field (1984) con respecto a las adaptaciones, el autor plantea que las adaptaciones son historias nuevas, basadas en otro material, y es por esto que los personajes poseen las características que les dio Jerry Ross . Éstas son sólo parte de las personalidades de los personajes, el resto de sus actitudes, características, fortalezas y debilidades nacen desde mi perspectiva personal frente al cuento.

*Elizabeth*, es presentada en la historia original como una joven obediente y solitaria, pero la *Elizabeth* que yo percibo no es sólo eso, también es valiente, alegre y decidida. Una joven que lucha por lo que cree que es lo mejor y que puede incluso llegar a ser bastante terca, mantiene su esencia obediente a su padre mientras está en el castillo y también se siente desesperadamente sola, pero esto no le impide ser alegre y decidida.

El Rey es el personaje que guarda mayor parecido con su versión original, mantiene en todo momento su esencia bondadosa y todo lo que hace, lo hace por amor a su hija.

*Quentin*, en el cuento es presentado como un chico atrevido y que luego se convierte en un esposo abusivo, desinteresado y alcohólico, pero al igual que en el caso de *Elizabeth*, yo percibo más cosas en *Quentin*, un chico enérgico, jovial, con intenciones no del todo claras en todos los momentos de la historia, definitivamente tiene segundas intenciones que no se detectan a primera vista.

*Sinay*, este personaje no estaba en la historia original, pero me pareció necesario introducirla en la historia, dado que una vez que *Elizabeth*, abandona el castillo, está a la deriva, a pesar de que *Quentin* nunca se aparta de su lado, ya no tiene los consejos de su padre y empieza a olvidar las enseñanzas del gran libro, y encuentra en *Sinay*, alguien mayor que pareciera entenderla y que con sus revelaciones y poderes hace que *Elizabeth* se sienta segura.

*Gwen*, es otro personaje que tampoco aparece en el cuento original, pero que era necesario para el desarrollo de la historia dado que conoce bien a *Quentin* y aunque no siente más que desprecio por *Elizabeth*, ante los ojos de la princesa, sus intenciones siempre son dudosas, es bastante directa a la hora de decir lo que piensa.

### 1.3.2 Locaciones

En la versión original de *Permanecer en el Castillo*, sólo se conocen el castillo y el pueblo, pero sin darle a ninguno de estos una detallada descripción. Al momento de adaptar la historia, tomé como inspiración para las locaciones películas de Disney, como *La Bella y la Bestia* (1991), *Pinocho* (1940) y principalmente, *Enredados* (2011).

Doug Rogers (2011), uno de los ilustradores de *Enredados* (2011), describe los castillos de Disney como “un grupo de torres, torrecitas y edificios

compactados en uno solo” (p. 132), así imaginé yo el castillo de esta historia, un gran castillo conformado por diferentes torres que transmitiera esa cálida pero imponente sensación que transmiten los castillos de Disney.

En cuanto al pueblo, en el cuento jamás lo describen, solo se refieren a él como un lugar que estaba constantemente de fiesta. El pueblo en esta nueva versión del cuento, está conformado por pequeñas casas, de aspecto humilde y locales como *La Taberna*, donde *Elizabeth* y *Quentin* se reúnen con *Gwen*. No hay altos edificios, y se buscó hacerlo visualmente distinto al castillo utilizando recursos como el tamaño de los edificios, mientras el castillo es grande e imponente, los edificios del pueblo son pequeños y humildes.

También está el lago, locación que no está incluida en el cuento, pero que representa un punto clave en esta nueva versión dado que es el lugar especial donde *Elizabeth* decide abandonar el castillo y a la vez, el mismo lugar en el que se sienta a pensar y considerar la idea de volver.

Otra locación que no estaba en el cuento pero que ha sido incluida en esta adaptación, es la tienda de *Sinay*, una tienda con aspecto de carpa de circo, que resalta entre los edificios del pueblo,

### 1.3.3 Objetos

Tanto en el cuento como en esta adaptación, hay un objeto de especial importancia en la historia, *El Gran Libro*, este libro está lleno de las enseñanzas necesarias para que la princesa esté lista para abandonar el castillo y comenzar su vida junto con el príncipe que ha sido escogido para ella.

*El Gran Libro*, forma parte de la vida de *Elizabeth*, desde que era una niña este libro la ha acompañado y sus enseñanzas, es una de las cosas que *Elizabeth* más extraña desde que inicia su nueva vida en el pueblo.

*EL Gran Libro*, tiene un aspecto desgastado y esto se debe a que es un libro que ha pasado por muchas generaciones en la realeza y ha sido una especie de manual de vida para ellos.

## **1.4 Bocetos**

Desde pequeña me ha gustado mucho dibujar, y cuando descubrí el mundo de *Cardcaptor Sakura* (1998-2002), empecé a dibujar una y otra vez a los personajes de esta historia.

Desde que decidí llevar a cabo este proyecto, visualicé el aspecto físico de los personajes de *Cardcaptor Sakura* (1998-2002) como la inspiración para los personajes de *Permanecer en el Castillo*, y dado que conozco bien a los personajes de este anime y a los de *Permanecer en el Castillo*, decidí elaborar yo misma los bocetos de los personajes, con sus respectivos estudio de cara, expresiones y acciones frecuentes; al igual que los bocetos de las locaciones y *El Gran Libro*.

## **1.5 Música**

En cuanto a la música se propone un tema que inspire nostalgia y a la vez sea delicado, dado que la historia gira en torno a la nostalgia y búsqueda, como referencia se tomó el tema *River Flows In You* del pianista y compositor coreano Yiruma. La manera en la que el ritmo varía a lo largo de la pieza sirvió como inspiración para plasmar el viaje emocional por el que pasa la heroína.

# **II. PERMANECER EN EL CASTILLO**

## **2.1 Idea**

Una Princesa vive con su Padre en un castillo mientras se prepara para la llegada de su príncipe, hasta que conoce a un joven que la llevará a un pueblo donde la princesa vivirá aventuras que la alejarán de su destino como realeza.

## 2.2 Sinopsis

Una Princesa vive en un palacio a las afueras de un pueblo común y corriente. La princesa vive con su padre, el Rey. Llevaba una vida feliz, su padre proveía todo lo que la princesa necesitaba, pero aún así a medida que la princesa crecía, se iba sintiendo cada día más sola.

Cada día la princesa recibía lecciones guiadas por su padre con el Gran Libro, y por las noches escuchaba hasta tarde las risas y música provenientes de las fiestas en el pueblo.

Un día después de una de las lecciones, la princesa le pide a su padre permiso para asistir a una de las fiestas del pueblo, su padre se niega y le explica la verdadera razón de las lecciones diarias con el gran libro. Las lecciones tienen como fin, preparar a la princesa para la llegada de su príncipe.

Con el pasar el tiempo, la princesa va perdiendo la fe en la llegada del príncipe, un día conoce a un pueblerino que la invita a escapar durante la noche a una fiesta en el pueblo y aunque la primera vez, no acepta, la princesa empieza a asistir a las fiestas del pueblo en contra de la voluntad de su padre durante meses.

Una noche, la princesa no vuelve a casa y su padre, el Rey, pasa la noche buscando desesperado a su hija, cuando por fin la encuentra la mañana siguiente, la princesa le notifica a su padre que ha decidido abandonar el castillo porque se casará con el chico del pueblo, su padre le advierte que si deja el castillo, él la seguirá amando como su hija, pero que todo lo demás cambiará.

Un año más tarde, la princesa se encuentra llevando un estilo de vida miserable, intenta salvar su matrimonio, pero descubre que su esposo se unió a ella por conveniencia y la engaña con otra mujer, la princesa está embarazada y desesperada por recuperar su vida en el Castillo, por lo que le pide ayuda a la bruja del pueblo, quien le da un veneno para poder intercambiar las vidas de aquellos que le hicieron daño a la princesa por su vida en el Castillo, todo lo vivido una vez que dejó el Castillo, sería eliminado. Las constantes peleas con su esposo la tenían abatida y aceptó la propuesta de la bruja.

Cuando está a punto de llevar a cabo su plan, se arrepiente y su corazón se rompe cuando sale al porche, porque ve a lo lejos un caballo blanco llegar al castillo, y se da cuenta de que ese era el príncipe por el que ella esperó en el castillo, sí llegó y ella ya no estaba allí, había perdido su oportunidad por una vida mucho menos grata. Al darse cuenta de todo esto la princesa rompe a llorar, y despierta sobresaltada, estaba en su cama, en el Castillo, todo había sido un sueño, una vez que retoma su vida normal el esperado príncipe llega a buscarla

### **2.3. Escaleta**

#### **1. INT. HABITACIÓN DE ELIZABETH CASTILLO - DÍA**

Elizabeth a sus nueve (9) años despierta en su cuarto, se pone el vestido que la sierva dejó en su closet y se sienta a desayunar.

#### **1A. INT. GRAN SALÓN CASTILO - DÍA**

Elizabeth entra al Gran Salón para su lección del día, su padre le explica que cuando sea grande entenderá mejor lo que significa cada lección. Al terminar la lección, Elizabeth s va a practicar ballet

#### **2. INT. HABITACIÓN CASTILLO - DÍA**

Elizabeth a los diecisiete (17) años despierta en su habitación, se levanta de la cama con pereza, se pone el vestido que cuelga en su closet y se sienta a desayunar.

## **2A. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - DÍA**

Elizabeth se encuentra con su padre en el Gran Salón para la lección del día, hablan las consecuencias que tienen las acciones, estudian hasta que anochece.

## **3. INT. HABITACIÓN DE ELIZABETH CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth está en su habitación observando por la ventana los fuegos artificiales en el cielo que son lanzados desde el pueblo, escucha la música y las risas de la gente, se acuesta a dormir.

## **4. INT. GALERÍA DE ELIZABETH CASTILLO - DÍA**

Elizabeth está pintando fuegos artificiales en su galería, escucha risas desde afuera, se asoma por la ventana y ve a una familia riéndose mientras van hacia el pueblo, Elizabeth continúa pintando en la pared.

## **5. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - DÍA**

Elizabeth está con su padre recibiendo la lección del día y pide permiso para ir al pueblo, su padre le explica porque no es prudente que vaya al pueblo y el objetivo de las lecciones.

## **6. INT. HABITACIÓN DE ELIZABETH CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth está en su habitación y antes de acostarse a dormir cierra la ventana muy animada.

**7. INT. HABITACIÓN ELIABETH CASTILLO - DÍA**

Sucesión de imágenes, en la que Elizabeth está en su rutina diaria una y otra vez, su ánimo va mermando poco a poco.

**8. INT. COCINA CASTILLO - DÍA**

Elizabeth está en la cocina del castillo esperando a que estén listos unos ponqués, alguien toca la puerta de la parte de atrás de la cocina y ve a Quentin, un repartidor del pueblo que la invita al festival de otoño y le cuenta sobre las noches en el pueblo.

**9. INT. HABITACIÓN ELIZABETH CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth está sentada al borde la ventana viendo las luces del pueblo y escuchando la música que se mezcla con las risas y gritos de emoción, con un suspiro se levanta del borde de la ventana, la cierra y se acuesta dormir.

**10. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - DÍA**

El Rey le dice a Elizabeth durante el tiempo de preparación que van a celebrar su cumpleaños número dieciocho (18) con una fiesta de máscaras.

**11. INT. COCINA CASTILLO - DÍA**

Quentin invita a Elizabeth a la celebración en honor a su cumpleaños que hacen en el pueblo cada año, ella le dice que no puede ir y él insiste en esperarla a las afueras del castillo en caso de que cambie de opinión.

**12. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth entra al gran salón para la fiesta de máscaras y cuando va a saludar a su padre, Quentin la sorprende y le ofrece una vez más la oportunidad de ir al pueblo a celebrar ahí su cumpleaños. La princesa acepta y se van de la fiesta.

**13. EXT. EL PUEBLO - NOCHE**

Elizabeth y Quentin esquivan a la multitud que celebra en el pueblo para poder llegar hasta la puerta de una taberna.

**14. INT. TABERNA DEL PUEBLO - NOCHE**

Quentin y Elizabeth se reúnen en la última mesa de la esquina con Gwen, la amiga de Quentin y comparten anécdotas divertidas del pueblo.

**15. EXT. JARDÍN DEL CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth y Quentin llegan al Castillo, ya las luces están apagadas, la fiesta terminó, se despiden

**16. INT. COCINA DEL CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth entra a la cocina, cerrando la puerta de atrás de

ella, todo está muy oscuro, no hay nadie en los alrededores, sube a su habitación lo más rápido posible sin hacer ruido.

**16A. INT. HABITACIÓN DE ELIZABETH CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth entra a su habitación y se acuesta a dormir con el mismo vestido de la fiesta aún puesto, feliz y escuchando los sonidos de alegría provenientes del pueblo.

**17. INT. GRAN SALÓN DEL CASTILLO - DÍA**

Elizabeth espera a su padre para comenzar la lección del día y su padre la regaña por haberse ido de la fiesta organizada en su honor, Elizabeth le cuenta lo fascinante que fue su visita al pueblo, pero su padre sigue molesto.

**18. INT. HABITACIÓN DE ELIZABETH EN EL CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth entra a su habitación, lentamente, cansada por lo largo que resultó el día, se detiene por un momento a observar a través de la ventana y luego se acuesta en su cama viendo hacia el techo, mientras escucha las risas y la música provenientes del pueblo.

**19. INT. GALERÍA DE ELIZABETH EN EL CASTILLO - DÍA**

Elizabeth está en su galería pintando y ve por la ventana a Quentin llegando a dejar los paquetes, la princesa sale corriendo de la galería.

**19A. INT. COCINA DEL CASTILLO - DÍA**

Elizabeth habla con Quentin en la cocina sobre la conversación que tuvo con su padre después de la fiesta y de cómo su padre no le prohibió ir al pueblo. Quentin la invita al circo.

**19B. INT. HABITACIÓN ELIZABETH CASTILLO - DÍA**

Elizabeth está en su cuarto sentada leyendo un libro sobre circos sentada al borde de la ventana, al escuchar las risas y e la gente del pueblo a través de la ventana se pone su capa y sale del cuarto.

**20. EXT. AFUERAS DEL CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth sale lentamente del Castillo y se encuentra con Quentin para ir juntos al circo.

**21. EXT. EL PUEBLO - NOCHE**

Elizabeth y Quentin caminan por el pueblo, hasta que se detienen frente a una carpa gigante, Gwen se les une y hablan sobre el supuesto pueblo del que proviene Elizabeth.

**21A. INT. CIRCO - NOCHE**

Elizabeth, Quentin y Gwen disfrutan del espectáculo del circo.

**21B. EL PUEBLO - NOCHE**

Elizabeth, Quentin y Gwen salen de la carpa del circo, Gwen se despide y se va a su casa, Quentin camina con Elizabeth de regreso al Castillo.

## **22. AFUERAS DEL CASTILLO - NOCHE**

Quentin acompaña a Elizabeth hasta el muro que separa el Castillo del resto del pueblo, hablan sobre la experiencia del circo. Se despiden y Elizabeth entra al Castillo.

## **23. EXT. EL PUEBLO - NOCHE**

Elizabeth camina en silencio por la calle con Quentin en medio de la multitud, hacia la taberna.

## **23A. INT. TABERNA DEL PUEBLO - NOCHE**

Quentin, Elizabeth y Gwen hablan en la taberna, Gwen descubre que Elizabeth es la princesa y hablan sobre las visitas de Elizabeth al pueblo.

## **24. EXT. AFUERAS DEL CASTILLO - NOCHE**

Quentin acompaña a Elizabeth hasta el muro que separa al castillo del pueblo. Quentin le confiesa a Elizabeth que está enamorado de ella. Se despiden y Elizabeth regresa al Castillo.

## **25. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - DÍA**

Elizabeth está distraída en la lección del día y su padre le llama la atención, empiezan a hablar el yugo desigual y como según el Gran Libro es dañino para la realeza.

**26. EXT. AFUERAS DEL CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth se encuentra con Quentin en las afueras del castillo y le dice que no es conveniente que salgan al pueblo ese día, Quentin acepta, pero le pide que le prometa que se verán el sábado porque tiene algo especial preparado para ella.

**27. INT. GALERÍA DE ELIZABETH - DÍA**

Elizabeth entra a su galería y encuentra al Rey contemplando sus dibujos, el Rey le dice que se siente orgulloso de ella y de cómo ha crecido.

**30. EXT. CLARO - NOCHE**

Elizabeth sale de los terrenos del Castillo y camina con Quentin hasta un sendero que se forma en medio de unos árboles y entran a un claro, se sientan en una manta que estaba extendida en el suelo, y Quentin le pide matrimonio a Elizabeth.

**31. EXT. CLARO - DÍA**

Elizabeth y Quentin están dormidos sobre la manta y son despertados por el Rey quien busca desesperadamente a su hija desde la noche anterior. El Rey le exige a Elizabeth que

regrese al Castillo con él y Elizabeth le dice que no piensa volver, se va al pueblo con Quentin dejando al Rey solo en el claro.

### **32. EXT. CLARO - DÍA**

Quentin y Elizabeth se casan en una ceremonia íntima, sólo están ellos dos jurándose amor y lealtad.

### **33. INT. CASA DE QUENTIN - DÍA**

Elizabeth y Quentin entran a la casa de Quentin por primera vez como esposos, la casa está llena de polvo y muy desordenada, con muchas cosas por todas partes. Elizabeth y Quentin discuten sobre las intenciones del Rey con Elizabeth y Quentin se va dejando a Elizabeth sola en la casa.

### **34. INT. TABERNA EL PUEBLO - NOCHE**

La taberna está llena de gente y con su habitual mezcla de olores, Quentin y Gwen están hablando en su mesa de siempre al fondo de la taberna. Gwen se molesta por no haberse enterado antes de la boda.

### **35. EXT. CASA DE QUENTIN - DÍA**

Se ven las palabras "ocho (8) meses después".  
Elizabeth está parada en el porche pensativa, viendo

fijamente hacia el Castillo de su padre pensando en si él la extrañará como ella a él, decide ir a dar un paseo por el pueblo para despejar su mente.

**36. EXT. PUEBLO - DÍA**

Elizabeth va caminando por el pueblo y se sorprende al ver al final de la calle una pequeña carpa azul.

**37. INT. CASA DE QUENTIN - NOCHE**

Elizabeth y Quentin cenan en su casa y Elizabeth le pregunta a Quentin sobre la carpa al final del pueblo. Quentin le dice a quien pertenece y le aconseja que se aleje.

**38. INT. TABERNA PUEBLO - NOCHE**

Elizabeth y Quentin llegan al pueblo y ven a los gitanos haciendo sus trucos para ganar dinero.

**39. EXT. PUEBLO - DÍA**

Elizabeth camina por el pueblo en búsqueda de telas para un vestido nuevo, una vez más ve la carpa de la bruja Sinay, mira a su alrededor para ver si alguien la observa y se acerca lentamente hacia la carpa, una vez más está lo suficientemente cerca como para entrar a la carpa, vuelve a mirar a los alrededores para comprobar que nadie la ve y se decide a entrar.

**40. INT. TIENDA DE SINAY - DÍA**

Elizabeth entra a la carpa y es bombardeada por la bruja, recibe información que pensó que sólo estaba en su cabeza y otras predicciones.

**41. INT. TABERNA PUEBLO - NOCHE**

Sucesión de imágenes, Elizabeth, Quentin y Gwen beben al mismo tiempo de sus vasos compitiendo para ver quien termina primero; ríen; y comen. Quentin se molesta cuando Gwen plantea que Elizabeth 'puede tener amigos del sexo masculino.

**42. EXT. CASA DE QUENTIN - DÍA**

Elizabeth sale al porche de la casa a observar el paisaje por la mañana, dedicándole un tiempo especial a observar el Castillo de su amado padre, luego de contemplarlo un rato, voltea su mirada hacia el Sendero del Rey. Voltea hacia la mecedora que está junto a la puerta y ve una flor con una nota. Lee la nota y dice: "Para la mejor esposa de todas". Con una gran sonrisa, Elizabeth entra nuevamente a la casa.

**43. EXT. PUEBLO - DÍA**

Elizabeth camina por el pueblo camino a comprar víveres

para la cena Gwen la intercepta y le pide que sean amigas.

**44. INT. TIENDA SINAY - DÍA**

Elizabeth entra en la tienda y encuentra nuevamente a la bruja Sinay sentada en la mesa, observándola, como si tuviese tiempo esperándola. Elizabeth se acerca y toma asiento frente a la adivina. Elizabeth admite que está buscando respuestas.

**45. EXT. CLARO - DÍA**

Elizabeth está sentada junto al lago con la mirada perdida pensando en lo que le dijo la adivina.

**46. INT. CASA DE QUENTIN - NOCHE**

Elizabeth y Quentin discuten sobre la conversación que tuvieron Gwen y Elizabeth.

**47. EXT. PUEBLO - DÍA**

Quentin camina por el pueblo viendo hacia todos lados furioso buscando a Gwen y la confronta. Gwen le asegura que está embarazada.

**48. EXT. CASA DE QUENTIN - NOCHE**

Quentin llega ebrio a casa, Elizabeth lo espera asustada.

**49. INT. CASA DE QUENTIN - NOCHE**

Elizabeth entra corriendo detrás de Quentin y lo encuentra sentado en el mueble a punto de quedarse dormido, toda la casa está impregnada con olor a alcohol. Quentin la insulta y vuelve a irse.

**50. INT. CASA DE QUENTIN - DÍA**

Elizabeth se alista para ir a buscar a su esposo y Gwen la detiene antes de que pueda abandonar la casa, Gwen le cuenta toda la verdad y Elizabeth admite estar embarazada también.

**50A. EXT. CASA DE QUENTIN - DÍA**

Elizabeth está sentada en la mecedora que está en el porche de la casa y viene Quentin a pedirle perdón por todo lo que paso. Elizabeth se va.

**51. EXT. CLARO - DÍA**

Elizabeth entra al claro y se sienta en la grama a pensar en lo que ha sucedido y en su padre, en como extraña su vida de antes.

Sucesión de imágenes, de Elizabeth siendo feliz en el castillo.

**51A. EXT. CLARO - DÍA**

Elizabeth se levanta del suelo y camina fuera del claro con pesadez en dirección hacia el pueblo.

**52. EXT. PUEBLO - DÍA**

Elizabeth camina por las calles del pueblo sin ver a la gente a su alrededor, camina lentamente hasta llegar a una carpa azul y esta vez sin dudarlo, decide entrar sin importar que la vean o no.

**53. INT. TIENDA SINAY - DÍA**

Elizabeth entra a la tienda y le pide a Sinay que le de alguna poción o cualquier cosa que pueda ayudarla a revertir lo que ha hecho. Sinay le da el veneno para que mate a Quentin y a Gwen, a cambio de su vida en el Castillo.

**54. EXT. CLARO - DÍA**

Elizabeth llega al claro y se sienta en la orilla del lago, se quita los zapatos y mete los pies en el lago, luego vuelve a tomar en sus manos el frasco con el veneno y lo observa pensativa mientras decide que hacer.

**55. INT. CASA DE QUENTIN - NOCHE**

Elizabeth empieza a preparar la cena a la que le pondrá el veneno, pero Quentin y Gwen no llegan.

Se ven las palabras "Dos (2) horas más tarde"

Quentin y Gwen llegan a la casa, Elizabeth les ofrece comida y se arrepiente a último minuto de hacer aceptado el trato del veneno, sale de la casa.

**56. EXT. CASA DE QUENTIN - NOCHE**

Elizabeth sale resignada y abatida de la casa, se sienta en la mecedora del porche y empieza a llorar desconsoladamente, ve hacia el castillo de su padre y ve al Príncipe que ha ido a buscarla, pero que no la conseguirá. Aparece de la nada Sinay, Elizabeth le confiesa que no pudo cumplir el trato. Sinay le dice que su trabajo allí ha terminado.

**57. INT. HABITACIÓN ELIZABETH CASTILLO**

Elizabeth se despierta sobresaltada en su cama en el Castillo, se arregla y baja al Gran Salón.

**58. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - DÍA**

Elizabeth entra corriendo al Gran Salón y abraza fuertemente a su padre, tienen su tiempo de preparación del día.

**59. INT. COCINA CASTILLO - DÍA**

Elizabeth entra a la cocina a buscar un porquercito y tocan la puerta, al no haber nadie más allí, se acerca a abrir. Sus ojos se abren de la sorpresa al ver a Quentin en la puerta. Quentin la saluda como la primera vez que se vieron y la princesa le cierra la puerta en la cara.

**60. INT. GALERÍA DE ELIZABETH EN EL CASTILLO - DÍA**

Elizabeth está dibujando en una esquina de su galería una pequeña carpa azul muy brillantes con una sonrisa en su rostro.

**61. INT. HABITACIÓN DE ELIZABETH CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth entra a su cuarto a leer un libro antes de dormir, se recuesta en su cama a leer y empieza a escuchar las risas provenientes del pueblo, sigue leyendo y empiezan a lanzar fuegos artificiales en el pueblo. Elizabeth se levanta de la cama, cierra la ventana, las cortinas y continúa leyendo.

**62. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - DÍA**

Elizabeth entra al Gran salón lista para su lección del día y ve a su padre aún viendo por la ventana, al sentir el ruido de la puerta, se voltea hacia su hija, le sonrío y le pide que lo acompañe a la entrada porque tiene una sorpresa para ella.

**63. EXT. AFUERAS DEL CASTILLO - DÍA**

Elizabeth y su padre llegan hasta la entrada del Castillo y una gran sonrisa se forma en el rostro de Elizabeth y no puede evitar contener las lágrimas de felicidad al ver frente a ella a un apuesto príncipe sonriéndole.

## 2.4. Tratamiento

La princesa Elizabeth vive con su padre el Rey en un palacio a las afueras de un pueblo común y mundano. Su día a día era bastante rutinario, se levantaba temprano, desayunaba, e iba a sus lecciones diarias con el Rey, al terminar su lección podía practicar ballet, hornear ponquesitos o simplemente pintar en su galería. Así había sido desde que la princesa era una pequeña niña, a veces tenía tiempo de jugar, otros días terminaban la lección ya entrada la noche y la princesa estaba tan agotada que se iba directo a dormir. Cada noche desde que era pequeña se sienta en la ventana de su cuarto a observar las luces, fuegos artificiales y a escuchar las risas y gritos de júbilo provenientes del pueblo. Ahora que ya era grande, después de las lecciones se iba a su habitación y cada noche escuchaba las risas y música provenientes de las fiestas y festivales que celebraban constantemente en el pueblo, lo cual le daba gran curiosidad y a la vez un poco de resentimiento hacia su padre por mantenerla encerrada en ese palacio privándola de la posibilidad de disfrutar como el resto de la gente y tener amigos.

Un día la princesa estaba aburrida en medio de su lección diaria y decidió interrumpir al rey con algo que tenía ya tiempo rondando su mente. Le preguntó cuál era el fin de las lecciones, porque nunca terminaban, cuál era el sentido de esforzarse tanto hasta el punto de que su vida girara en torno a eso, cuando ni siquiera tenía algún conocido fuera del castillo con quien pudiera compartir sus conocimientos, porque siempre estaba sola. El rey la observó por un rato y decidió que había llegado el momento de decirle la verdad, le contó la tradición real, y como esas lecciones eran importantísimas para su futuro.

Cuando la princesa era pequeña el Rey emprendió una búsqueda en los castillos aledaños para encontrar al candidato indicado, digno de su princesa. El pacto que había hecho el rey con otro rey, el padre del príncipe consistía en que los príncipes no se conocerían, hasta que estuviesen totalmente preparados para su encuentro, y se prepararían estudiando las lecciones de *El Gran Libro* cada día, hasta que ambos estuviesen listos, y ese día, el príncipe vendría al castillo a buscar a su princesa para empezar su vida juntos.

Esta noticia emocionó el corazón de la princesa, le dio ánimo para seguir esmerándose en sus lecciones y aislar de su mente la música y las fiestas que se escuchaban desde su ventana.

Los años siguieron pasando, la princesa siguió aferrándose a esperar la llegada de su príncipe, para continuar sus lecciones pero cada día se hacían más tediosas y aunque intentaba llenar el poco tiempo libre aprendiendo a cocinar, leyendo o dibujando en su galería, el ruido del pueblo empezó a hacerse sentir de nuevo mermando el optimismo de la princesa.

La rutina y la espera la habían amargado y había empezado a creer q su padre la había estado engañando todo este tiempo, manteniéndola encerrada en el palacio por el simple placer de mantenerla allí como un trofeo.

Un día la princesa estaba en la cocina del palacio haciendo ponquecitos para matar el tiempo y relajarse un poco. De repente alguien toca la puerta de la cocina, por donde entraban los sirvientes y llegaban los víveres el mercado. La princesa mira a los lados y asume que en cualquier momento algún sirviente irá a atender la puerta, siguen tocando la puerta con insistencia y al ver que no venía nadie, la princesa decide abrir ella misma la puerta.

Al abrir la puerta ve a un chico de su edad, con vestimenta humilde y bastante simpático. El muchacho la confunde con una de las sirvientas y empieza a halagar su belleza, la princesa le aclara quien es ella en realidad y el joven la invita a un festival que tendría lugar esa misma noche en el pueblo. La princesa titubea pero le responde que no tiene permitido ir, el chico le insiste en que él puede escoltarla y en que él cuidará de ella toda la noche, estuvieron hablando un rato, el chico le contaba anécdotas del pueblo, y la princesa escuchaba todo detenidamente, a pesar de que se anhelaba aceptar la invitación, decidió ser fiel a su padre y quedarse esa noche en el Castillo.

Esa noche luego de su lección se despidió del rey y se fue a su habitación, como todas las noches escuchaba las risas y música provenientes del pueblo para luego irse a dormir.

Al día siguiente el Rey le dice a Elizabeth que para celebrar su cumpleaños número dieciocho (18), haría una fiesta de máscaras en su hornos, e invitaría a otros miembros de la realeza. La princesa no encontraba esa idea atractiva en absoluto, no habría nadie de su

edad, y lo que ella realmente quería era poder visitar el pueblo, y presenciar una de esas maravillosas fiestas que noche tras noche escuchaba desde su ventana.

Ese día, la princesa vuelve a ver a Quentin, y le cuenta los planes de su padre para su cumpleaños, Quentin la invita a la celebración anual que el pueblo hace por la princesa el día de su cumpleaños. Elizabeth no podía creer que hubiese un día en el cual celebraran su cumpleaños, un montón de desconocidos celebraban su cumpleaños con júbilo y ella debía asistir a una fiesta de máscaras.

Quentin insiste e incluso se ofrece a esperarla en las afueras del Castillo esa noche, en caso de que cambie de opinión.

Cuando Elizabeth llega a la fiesta de máscaras, intenta acercarse a su padre, pero alguien la hala hacia un rincón antes de que logre alcanzar a su padre, es Quentin, quien entró en la fiesta a escondidas para saber cómo estaba celebrando la princesa y para ver si aceptaría o no su propuesta.

La princesa decide irse con Quentin por pocas horas para que nadie notara su ausencia, fueron a la taberna del pueblo, donde Elizabeth conoce a Gwen, la mejor amiga de Quentin, empiezan a hablar los tres y le cuentan a Elizabeth anécdotas del pueblo. Para el momento en el que llegan al castillo, ya la fiesta había terminado. El miedo empieza a atacar a Elizabeth, su padre estaría furioso. Se despide de Quentin y sube lo más discretamente posible a su habitación, debatiéndose entre la culpa y la felicidad de haber conocido un mundo distinto al que ella conocía.

Al día siguiente, al momento de la lección diaria, tiene una conversación con su padre con respecto a los eventos de la noche anterior, su padre estaba decepcionado y molesto, Elizabeth intenta calmarlo contándole lo maravilloso que fue conocer ese lugar, el Rey le aclara una vez más que ella no pertenece allí, pero que ella es dueña de sus decisiones y que si ella decidía ir al pueblo, nadie la detendría porque el Castillo no es una prisión sino una decisión, pero ella sería responsable de enfrentar las consecuencias de sus acciones, lo cual la princesa lo tomó como que si ella quería podía ir al pueblo, asumiendo los riesgos.

Un día, Elizabeth estaba pintando en su galería y vio a Quentin llegar al Castillo para dejar los pedidos de víveres, corre a su encuentro en la cocina y este la invita al circo.

La princesa duda si debería ir, pero termina cediendo y pasándola muy bien dado que sólo había visto circos en los libros.

En la siguiente lección, el Rey le explica a Elizabeth qué es el yugo desigual y como puede afectar a la realeza, lo cual genera preocupación en la princesa, y aunque a raíz de esto intenta marcar límites con Quentin, él le pide que se vean el sábado porque ya tiene algo preparado especialmente para ella.

La noche del sábado, Quentin invitó a la princesa a una salida especial, la llevó a un picnic nocturno junto a una laguna en las afueras del pueblo, donde bebieron, le preparó una pequeña cena romántica y le pidió matrimonio, sin darse cuenta llegó el amanecer y ellos seguían allí, se quedaron dormidos, hasta que el Rey, muy molesto y preocupado, los despertó, cuando la princesa despertó lo primero que vio fue la cara furiosa de su padre, lo cual la indignó aún más porque sentía que su padre se empeñaba en negarle la oportunidad de ser feliz en el maravilloso mundo que había descubierto a sus espaldas. Se debatía entre el miedo, la vergüenza y el resentimiento.

El Rey, aunque furioso y decepcionado, se dirigió a la princesa con respeto y paciencia para pedirle que regresara al castillo con él. La princesa, furiosa y frustrada se niega a volver al palacio con su padre, le dice todo lo que ha estado pensando, que el cuento del príncipe que llegará es una farsa, que no puede seguir esperando por algo que jamás sucederá mientras hay todo un mundo nuevo y maravilloso fuera del palacio, un mundo del cual él la ha privado durante tanto tiempo, le dice que el joven del pueblo le ha pedido matrimonio, que muchas noches escapó del palacio para conocer las maravillas del pueblo y que no piensa volver al castillo más nunca.

El Rey le dejó muy en claro a la princesa que a pesar de su decisión él siempre la amaría, pero también le dejó claro el hecho de que si ella abandonaba el castillo, el Rey siempre la amaría, pero que todo lo demás cambiaría, nada volvería a ser lo mismo, ella no volvería a ser la misma.

La princesa se fue con los ojos llenos de lágrimas en compañía de su prometido al pueblo, dejando a su padre parado solo en medio del claro.

Al poco tiempo de su última conversación con su padre, vemos a la princesa casándose con el joven del pueblo, la noche de bodas terminó en una pelea por la poca paciencia de Quentin. No tenían dinero para una luna de miel por lo que permanecerían allí en el pueblo. Al poco tiempo empezaron las peleas, él trabajaba para mantenerlos a ambos, pero el dinero empezó a desaparecer constantemente, al igual de Quentin, quien decide irse cada vez que él y Elizabeth tienen un desacuerdo.

Elizabeth extraña a su padre, extraña su antigua vida y cada vez que el tema sale a flote la tensión crece entre ella y su esposo. Cada vez que Quentin se va y deja a Elizabeth sola, se ve con Gwen, con quien tiene un romance a espaldas de su esposa.

Gracias al aburrimiento por estar todo el día metida en casa, Elizabeth pasea por el pueblo, o va en busca de víveres, un día ve una pequeña carpa en una esquina del pueblo. Le pregunta a Quentin que es eso y él le explica que es una bruja y que debería mantenerse alejada de ella.

Otro día Elizabeth se encuentra en el pueblo y se consigue a Gwen, la amiga de Quentin que jamás la ha tratado del todo bien, y le propone que sean amigas, lo que Elizabeth no sabe es que sus verdaderas intenciones, son acabar con su matrimonio dado que siempre ha estado enamorada de Quentin.

Ese mismo día Elizabeth sucumbió ante la curiosidad y entró en la carpa de la bruja, quien no sólo le predijo muchos obstáculos en su futuro, sino que también le respondió una pregunta que constantemente pasaba por la mente de Elizabeth, el príncipe del que hablaba su papá, ¿realmente existía? Y de ser así ¿Ya habría ido a buscarla? A lo que la adivina respondió que él no estaba listo aún, sorprendiendo notablemente a Elizabeth.

Ese día, Elizabeth le comenta a Quentin sobre su conversación con Gwen y como habían acordado ser amigas, Quentin rechazó la idea y le aconsejó a Elizabeth que se mantuviera alejada de Gwen.

Al día siguiente, Quentin confronta a Gwen, sobre sus intenciones con Elizabeth y Gwen le afirma estar embarazada, lo cual descontrola a Quentin llevándolo a emborracharse y tratar mal a Elizabeth.

Una vez que Elizabeth descubre toda la verdad, empieza a anhelar más que nunca recuperar su antigua vida.

Destrozada, va a buscar a la gitana para obtener respuestas y lo que consigue es un trato que le produce mucho miedo y sentimiento de culpa a Elizabeth. Un frasco de veneno, para liberarse de sus enemigos, y con eso se haría un intercambio, las vidas de ellos por la de Elizabeth.

Elizabeth está a punto de seguir el plan de la gitana e ir a envenenar a Gwen y a Quentin, pero se da cuenta de que ellos no eran la causa de todos sus problemas y que ella no iba a poder cargar con esa culpa.

Elizabeth decide tomar aire fresco en el porche y algo capta su atención, ve un caballo blanco, hermoso que se acerca al castillo. Las puertas del castillo se abren y su padre el Rey sale al encuentro de la persona que está cabalgando el hermoso caballo blanco. Elizabeth intenta identificar quien es la persona que montaba el caballo, ese hombre se bajó del caballo y abrazó a su padre, Elizabeth ve como su padre lo recibe y empieza a hablar con él, luego se siente intimidada porque ve como el Rey señala vagamente hacia el pueblo, al igual que el hombre del caballo blanco. La ex princesa siente como su estómago da un vuelco y no puede evitar dejar caer unas lágrimas al darse cuenta de quién era ese hombre y de porque estaba allí, observa con dolor e impotencia como el hombre vuelve a montar su caballo y despidiéndose del rey se devuelve por el mismo camino por el que llegó.

Desesperanzada, Elizabeth se pone a llorar, de la nada aparece Sinay y cuando Elizabeth le confiesa que no pudo hacerlo, Sinay la anima a alegrarse, porque actuó como la realeza que es.

En ese momento, la princesa se despierta sobresaltada, ve a su alrededor y se da cuenta de que está en su habitación en el palacio, mira hacia abajo y ve que su vientre está perfectamente plano, corre hacia el espejo y sigue viendo a la misma princesa de antes que dedicaba sus días al estudio del gran libro, en ese momento una de las sirvientas del castillo entra a su habitación para despertarla y la princesa se da cuenta de que todo fue un sueño, un terrible sueño, enseguida se alista para la lección del día y sin esperar al rey empieza a estudiar el gran libro. La lección de ese día fue maravillosa y ese día pasó volando.

Al día siguiente Elizabeth se levanta con la misma energía a recibir su lección diaria, pero cuando el Rey entra al salón donde día a día enseñaba a la princesa esta lo recibe con un fuerte abrazo y el Rey complacido con el crecimiento de su hija le anuncia que hay una sorpresa esperándola en la entrada principal del palacio, la princesa no entiende muy bien pero acompañada de su padre baja a la entrada principal.

Una vez en la puerta la princesa se queda paralizada de la impresión, no da crédito a sus ojos, justo ahí, frente a ella, estaba el hombre del caballo blanco, esperándola, al verla, el príncipe desciende de su caballo y se acerca a ella, presentándose y diciéndole que está allí porque su preparación ha llegado a su fin, y había llegado el momento en el que ambos estaban listos para empezar su vida juntos, la princesa no tiene palabras solo asiente con la cabeza muy emocionada y luego le da otro fuerte abrazo a su padre, antes de marcharse con su príncipe y empezar la vida por la que tanto había esperado.

## **2.6 Personajes, locaciones y objetos**

### 2.6.1 Personajes

#### **Elizabeth:**

Elizabeth nació durante un 29 de noviembre en el mismo castillo donde creció. Durante el proceso del parto, la madre de Elizabeth muy débil por lo larga que fue la jornada de parto fallece a los pocos días del nacimiento de su hija, dejándola sola con su amoroso padre y los siervos del Castillo.

Su cabello es largo y castaño claro, lacio hasta la cintura, su piel es pálida como una muñeca de porcelana, y sus ojos son grandes y muy expresivos, de un color verde olivo. Es una chica delgada y le encanta cocinar dulces, su especialidad son los ponquesitos de chocolate.

Todos sus días comienzan temprano en la mañana, desayuna todos los días en su cuarto y baja a tener la sesión de preparación real con su padre en el Gran Salón del castillo.

Algunos días son más largos que otros, a veces terminan la lección del día a tiempo para almorzar, otras veces se pone el sol antes de que hayan logrado terminar, muchas de estas lecciones no le parecen útiles a la princesa, pero su padre siempre le dice que debe atesorarlas en su mente y su corazón, porque algún día le serán útiles.

Elizabeth siempre se ha caracterizado por ser una chica muy alegre, y a pesar de ser la única princesa y en el castillo y es consentida por todos los que allí habitan, es muy humilde y servicial, siempre está dispuesta a tomar la escoba y barrer, aunque este plan nunca ha funcionado porque las sirvientas se atemorizan de sólo pensar en la cara que pondría el Rey si viera a su princesa trabajando con los sirvientes.

Cuando la princesa no está preparándose con su padre, estudia ballet, le encanta bailar y aunque no toca ningún instrumento, disfruta mucho la música. Y cuando no está practicando ballet, está pintando en su galería, en realidad era una de las habitaciones del castillo que estuvo sin usarse durante años y desde pequeña Elizabeth entraba a esa habitación y dibujaba en las paredes. Un día una de las sirvientas del palacio la descubrió y se lo dijo al Rey, quien le permitió utilizar la habitación para pintar en las paredes, siempre y cuando fuese la única habitación en la que dibujaría.

Todas las noches después de cenar, Elizabeth vuelve a su habitación, y observa desde su ventana las luces en el pueblo, y presta especial atención para poder escuchar las risas y la música que proviene del pueblo todas las noches.

Aunque en el castillo nunca le ha faltado amor, ni momentos divertidos, nunca está alrededor de gente de su edad, siempre está rodeada de adultos, adultos con sus vidas hechas, adultos con un rol que desempeñar, ella siempre estaba en preparación, nunca se le ha especificado para que está siendo preparada, pero confía demasiado en su padre como para dejarse atacar por la curiosidad, pero siempre ha guardado la esperanza es que algún día esta preparación la llevará hasta ese misterioso pueblo y podrá por fin conocer a otras personas.

### **El Rey:**

El Rey Emanuel es un padre amoroso, correcto que siempre está velando por la protección y crecimiento de su hija. Desde que era pequeño sus padres lo criaron para que algún día fuese un caballero diligente e instruido digno de una princesa con la que algún día formaría una familia. El día en el que sus padres finalmente le dijeron que estaba listo, montó su caballo y con el mapa que le dio su padre se dirigió a una tierra lejana en la cual encontró el castillo donde lo esperaba la que sería la madre de Elizabeth, quien también había pasado años preparándose para ese momento.

Tras la boda real se mudaron juntos al castillo que sus padres, en conjunto habían construido para ellos desde su infancia, durante muchos años tuvieron una feliz vida juntos, intentaron en varias oportunidades tener hijos, pero por alguna razón, la reina no quedaba embarazada. Tras casi 15 años de matrimonio finalmente la reina quedó embarazada, pero estaba muy débil y no sobrevivió el parto, dejando a la pequeña Elizabeth sola con su papá quien a partir de ese momento se dedica en cuerpo y alma a cuidarla, a darle todo el amor que ella necesitara, y a guiarla siempre por medio de las enseñanzas del gran libro.

El Rey Emanuel es un hombre alto, robusto, con unas cejas muy pobladas y canosas, al igual que su frondosa barba, sus ojos grandes transmiten ternura y compasión

### **Quentin:**

Quentin es un chico de 20 años que nació en un hogar pobre del pueblo cercano al castillo, durante su infancia vivía con su mamá y sus cinco hermanos, él es el menor de todos y al tener una madre soltera que debe ser sustento para cinco niños, prácticamente creció por su cuenta. En sus años de adolescencia pasaba los días en las plazas del pueblo con sus amigos, robándole las limosnas a los mendigos. Siempre ha tenido una personalidad chispeante y es muy pícaro. Es el alma de la fiesta.

Tras cumplir la mayoría de edad Quentin empieza a trabajar para ayudar a su madre con los gastos de la casa repartiendo víveres a las diferentes casas, y negocios del pueblo, e incluso al castillo de la familia real. Por las noches cuando sale de su trabajo siempre encuentra una fiesta nueva o algo que celebrar, gasta gran parte de lo que gana en alcohol, lo cual no solo le trae problemas con su madre, sino que además lo deja con una sensación de incertidumbre cada mañana, puesto que rara vez recuerda los eventos de la noche anterior.

Desde pequeño ha sido muy apegado con su amiga Gwen y siempre están juntos, mantienen una relación amorosa sin compromisos, son inseparables.

A los diecinueve años logra independizarse a pesar de su manera de vivir despreocupada y despilfarradora. Se compra una pequeña casa en las afueras del pueblo. Es muy desordenado y se molesta con facilidad. Es bastante ambicioso, pero demasiado flojo como para ganarse una gran vida a través de trabajo duro.

Quentin es un chico atractivo, es alto, delgado y tiene el cabello negro azabache con unos ojos misteriosos y una sonrisa encantadora.

### **Gwen:**

Gwen es una chica de veinte años que ha vivido toda su vida en el pueblo, creció entre chicos, dado que era la vecina de la familia de Quentin, siempre jugaba con él y sus hermanos.

A la edad de trece años, la familia de Gen se muda al otro lado del pueblo, por lo que ella y Quentin sólo se ven cuando se reúnen en la plaza con sus amigos.

Está acostumbrada a estar todo el tiempo con chicos y al haber crecido todos juntos, no la consideran una mujer, la tratan como a uno más de los chicos, lo cual crea cierto resentimiento en Gwen hacia cualquier chica que llame la atención de sus amigos, especialmente la de Quentin.

Desde que tenía diez años, Gwen está perdidamente enamorada de Quentin y a la edad de dieciséis, recibe su primer beso, de aquél que ella nombra como “el amor de su vida”. A partir de ese momento mantienen una relación casual, no son pareja y nadie sabe lo que oculta, pero cuando están solos suelen adoptar actitudes de parejas enamoradas. Esta situación a pesar de que desconcierta a Gwen, ella la sigue alimentando dado que está tan enamorada de Quentin que no puede imaginar a más nadie cerca de él. Es manipuladora y sarcástica, no le preocupa lo que piensen de ella y siempre hace preguntas con el in de incomodar a la gente.

Físicamente es muy hermosa, tiene unos grandes ojos azules y el cabello lacio y amarillo con una piel muy blanca.

### **Sinay:**

Sinay es probablemente el personaje más temido del pueblo, es una adivina que tiene su carpa en una esquina al fondo del pueblo, casi escondida. La razón por la que la gente le teme no es sólo porque predice el futuro, sino que también tiene la habilidad de saber cosas de la gente que jamás se han dicho en voz alta, o está al tanto de eventos que sucedieron sin que ella estuviese presente.

Lleva exactamente treinta años en el pueblo y en esos treinta años jamás se le ha visto acompañada, atiende a todos sus clientes en su diminuta carpa y además vive allí, muy rara vez se le ve salir.

Es una mujer que nunca habla de si misma, siempre habla con los demás sobre sus problemas, sus clientes la buscan para que les prediga el futuro, les de consejos sabios o los ayude a planificar venganzas personales.

Es una mujer que mide aproximadamente un metro y medio, con una larga cabellera canosa recogida en un gran moño. Tiene una mirada enigmática y profunda, sus ojos son de un color amarillo como la luz del Sol, y siempre carga una cinta con monedas colgando se su frente.

## 2.6.2 Locaciones

### *El Castillo:*

El castillo es un lugar grande y cálido con muchas habitaciones, desde sus ventanas se ve el pueblo en su totalidad y el sendero del Rey, hay una gran biblioteca cuyas paredes desde el techo hasta el piso están repletas de libros. Un gran salón con una larga mesa de comedor, donde Elizabeth y su padre estudian el gran libro todos los días. Está el gran salón donde se dan los bailes reales año tras año con la realeza de otros sitios.

- La cocina, donde Elizabeth cocina y hornea ponquecitos con la servidumbre, es un gran cuarto rectangular bastante amplio con un mesón en el medio y una puerta que da hacia la parte de atrás del Castillo, por donde se reciben los encargos de víveres.

- Los jardines de palacio están repletos de árboles de distintas frutas y flores que decoran el lugar.

- El Gran Salón: esta es la habitación en la que Elizabeth y el Rey estudian las lecciones del Gran Libro día a día, es un salón amplio lleno de grandes ventanales que dan hacia los jardines del castillo y al Sendero del Rey. Tiene una gran mesa rectangular de color morado pastel y unas sillas ostentosas del mismo color, muy pesadas. En esta habitación es donde también se realizan las fiestas reales o se celebran ocasiones especiales.

- El cuarto de Elizabeth: está en el piso más alto de una de las torres del palacio. Es un cuarto semicircular con una gran ventana que da hacia el pueblo y junto al alfeizar de la ventana hay unos cojines en los que Elizabeth se sienta a ver el pueblo. Su habitación tiene su gran cama, su armario, y la mesita en la cual se sienta a desayunar todos los días.

- Galería: una gran habitación en la que Elizabeth empezó a dibujar por las paredes cuando era muy pequeña y que cada cierto tiempo va redecorando con nuevos dibujos, nadie tiene permitido alterar su galería, solo ella puede hacer y deshacer ahí dentro, está

llena desde el techo hasta el piso de dibujos de lores, animales y todo lo que esté pasando por la mente de la princesa.

### **El Pueblo:**

El pueblo es un lugar muy colorido, siempre lleno de mucha gente en las calles y en los negocios, el piso es de piedra y casi todas las casas y negocios están hechos con madera y piedra. Siempre está decorado con papelillos festivos porque siempre pasa algún circo, grupo de gitanos, y teatros ambulantes por el pueblo. Si no, se encuentran celebrando el cumpleaños del rey, la reina o la princesa, toda excusa es buena para una fiesta en ese pueblo. Ninguna casa es igual, todas tienen formas y tamaños distintas, están puestas una al lado de la otra formando dos hileras de casas una frente a la otra, hacia el fondo de la calle en una de las esquinas, está la carpa de Sinay.

-La taberna del pueblo: La taberna del pueblo es un lugar donde todas las noches la gente se reúne a comer o a beber y a hablar con sus amigos, por dentro está totalmente hecho de madera, las mesas, las sillas, el piso y hasta la barra están hechas de madera. Es un lugar sumamente caluroso y siempre está lleno de gente.

-La tienda de Sinay: Es una pequeña carpa ubicada al fondo del pueblo en una esquina, resalta dado que todas las casas del pueblo son de colores cálidos, mientras que la carpa de Sinay es de color azul oscuro y la parte de arriba es púrpura. Por dentro es muy reducida, sólo hay espacio para una mesita donde está la bola de cristal y dos banquitos de madera, uno para el cliente y el otro para Sinay.

- Casa de Quentin: La casa de Quentin es una pequeña casa con piso de madera, pero sus paredes están hechas con una especie de barro amarillento que la casa se vea aún más vieja y con aspecto descuidado, tanto por dentro como por fuera, por dentro la sala, la cocina y el comedor, están en un mismo ambiente y todo está lleno de mugre y cosas tiradas por todas partes, ropa, papeles etc.

-El Claro: El claro es un lugar oculto a la vista de cualquier extraño al pueblo, sólo aquellos que han explorado los alrededores pueden encontrarlo, es un lugar que está oculto entre árboles y que tiene un hermoso lago en el medio.

### 2.6.3 Objetos

#### **El Gran Libro:**

El gran libro es de un tamaño exagerado para un libro, Elizabeth debe cargarlo con ambos brazos para poder llevarlo, es muy ancho y sus páginas son amarillas y desgastadas, la cubierta es de piel marrón y tiene incrustaciones de piedras preciosas en la portada, en el medio de la portada hay un grabado con forma de pez. Este libro es especial porque contiene todas las enseñanzas que una princesa debe seguir para poder llegar a ser una gobernante justa, diligente, honesta, características que la lleven a ser la ayuda idónea para el príncipe con el que empezará su familia. Ese libro ha pasado de generación en generación en la familia real.

## **2.7 Diseño y dirección de arte**

Los bocetos de *Permanecer en el Castillo*, están basados en las características físicas de los personajes de *Card Captor Sakura* (1998-2000), la historia de *Permanecer en el Castillo*, encaja con el género de anime Shojo, el cual gira en torno a las mujeres, sus sentimientos y sus relaciones, por lo que se buscó un anime específico que reflejara la temática romántica y emocional de la trama del largometraje.

Para los vestuarios de los personajes se buscó que los colores que usaran tuvieran algún tipo de relación con el personaje.

*Elizabeth*, sus grandes ojos, implican pureza, y bondad y el cabello largo usualmente es asociado con la belleza de la mujer, por eso tiene una larga cabellera. El vestuario que se propone para este personaje varía a lo largo de la historia pero, los colores

que predominan en su vestuario son el morado y el rosado ya que se relacionan con la realeza y todo lo delicado, respectivamente.

*El Rey*, aunque tiene facciones fuertes, sus ojos anchos y profundos transmiten bondad y benevolencia, del vestuario del *Rey* consta de los colores azul y dorado, el dorado sugiere grandeza, también tradición. El azul es relacionado con la lealtad y la sabiduría.

*Quentin*, tiene como usualmente los villanos del Shojo, los ojos menos redondos, más cerrados y puntiagudos hacia los extremos, lo cual implica que tiene algo que esconder. Sus colores son el verde de su chaleco, lo marrón de sus pantalones y lo blanco en su camisa. El verde es asociado con la envidia, el marrón en la india es el color que viene con el dolor, y en algunos países, al blanco también se le asocia con sensaciones negativas como el sufrimiento.

*Gwen*, tiene el aspecto típico de una chica del género Shojo, delgada, facciones delicadas y ojos grandes y expresivos, pero su apariencia es engañosa, por eso siempre lleva un vestido verde, e incluso sus zapatos son verdes, con su belleza engaña y puede parecer inocente, pero con la connotación que se le da al verde, como color de la envidia, permite ver las verdaderas intenciones de este personaje.

*Sinay*, al igual que *Quentin* tiene los ojos puntiagudos hacia las esquinas, lo cual implica que tiene un misterio, algo que esconder, siempre lleva una túnica color vino, este color representa lo prohibido, al igual que el personaje.

*El Príncipe*, al igual que el héroe de las series y películas Shojo, tiene ojos grandes, puros y expresivos, y aunque no es musculoso, es agradable a la vista. Está vestido de azul, que se relaciona con la lealtad, honestidad y protección y su capa es roja, este color, en China se relaciona con la felicidad y plenitud.

En cuanto a las locaciones, se buscó seguir un patrón parecido en cuanto a los colores, en cuanto al castillo, los colores predominantes son el morado y el azul, que representan a la realeza y la lealtad, seguridad.

En cuanto a las locaciones pertenecientes al pueblo en todas, menos la carpa de Sinay, predominan los colores tierra, sobretodo el marrón que se asocia con el dolor y el sufrimiento, el cual se oculta bajo la fachada fiesterera de los habitantes del pueblo.

En el Claro se utilizaron varios tonos de verde, para que se tuviera la percepción de un bosque, porque a pesar de que entre los significados que se le dan al color verde está la envidia, también se le asocia con el crecimiento, la tranquilidad, paz, armonía y energía.

En el caso del Gran libro, sus colores son el tono amarillo de sus páginas, el amarillo se asocia con el Sol y la felicidad, el marrón al igual que el verde, tiene varias interpretaciones y aunque puede usarse para transmitir sufrimiento, se le asocia también con una gran estabilidad, por ser el color de la tierra. Las piedras incrustadas en su portada son rojas que en China significa felicidad y plenitud. En el centro, tiene un pez grabado, este pez es el símbolo del cristianismo y fue importante ponerlo, porque aunque en la historia no se hable específicamente de Dios, la historia busca transmitir la importancia de los valores cristianos.

Para ver los bocetos de personajes, objetos y locaciones, véase multimedia *Permanecer en el Castillo*.

## **2.8 Pista de voces**

Dado que este proyecto es una propuesta visual, no se hizo la grabación del guión completo, pero se grabaron unos *sides* con cada una de las personas propuestas para cada personaje, estos pueden escucharse en el material multimedia *Permanecer en el Castillo*.

## **2.8 Música**

En cuanto a la propuesta musical, la referencia utilizada, es la canción *River Flows in You*, del compositor coreano Yiruma. Esta pieza puede escucharse en el material multimedia *Permanecer en el Castillo*.

## **CONCLUSIONES**

La creación de historias y mundos fuera de nuestra realidad ha sido subestimada muchas veces al tomar géneros fantásticos o a las animaciones como géneros exclusivos para niños. Sin embargo lo fascinante de estas películas es que a pesar de que son mundos fuera de la realidad como la conocemos, las vivencias de los personajes son muy humanas, y en algún momento todos nos hemos identificado con algún personaje de estas películas,

El caso de las adaptaciones, es muy especial dado que son historias que tienen su origen en libros y cada quien al leer el libro tiene su propia percepción de la historia y un mundo individual en la cabeza. Al momento de ver una adaptación, se lleva a la pantalla el relejo de el mundo que ese libro construyó en las cabezas del guionista y el director.

El anime es un género de animación muy particular dado que además de alcanzar lugares insólitos con la imaginación, mundos, dimensiones y universos paralelos, también toca temas profundos y más allá de una moraleja, lo cual hace que se desligue en cierta forma de la percepción de que el cine de animación es sólo para niños.

Adaptar este cuento ha sido una experiencia llena de emociones distintas, emoción de poder darle vida a los personajes originales del cuento y a personajes nuevos producto de mi imaginación; angustia, dado que el cuento es muy corto y me sentía con la responsabilidad de mantenerme fiel a la historia, a los valores que contiene y a la vez lograr un producto agradable para otros y finalmente satisfacción al ver el resultado de tanto trabajo.

Crear esos personajes, y luego verlos materializados en los bocetos es una sensación inexplicable, es muy gratificante poder materializar lo que siempre tuvimos en nuestras mentes, pero para mí, el momento más emocionante de todos fue el momento de grabar los *sides* con las personas propuestas para cada personaje, era ver todo lo que esos personajes expresan a través del guión, hecho una realidad, escuchar las voces de los personajes, tal y como las tenía en mente, no tuvo precio.

Crear estos personajes, y luego diseñarlos en papel y saber exactamente como debía lucir cada uno de ellos no fue tarea fácil, pero todo vale la pena al ver el resultado, definitivamente la elaboración de este proyecto ha sido una experiencia inolvidable para mí, llena de aprendizajes y de expectativas alcanzadas, para mí era muy importante crear un mundo visualmente agradable, pero que a la vez tuviera un objetivo más trascendental, como proyectar a través de esta historia esos valores que no son sólo importantes en la vida de un cristiano, sino en la vida de cualquier persona.

## BIBLIOGRAFÍA

### Textos:

- Brenner, R. (2007) Understanding Manga and anime, Londres: Libraries Unlimited.
- Clements, J. y McCarthy, H. (2006) The Anime Encyclopedia: A Guide to Japanese Animation since 1917 , Stone Bridge Press
- Field, S. (1984) Screenplay, the Foundations of screenwriting, New York: Delacorte Presss.
- Kurtti, J. (2011) The Art of Tangled, San rancisco: Chrinicle Books.
- Macwilliams, M. (2008) Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime , Londres: An East Gate Book.
- Ramos J. y Marimón J. (2002) Diccionario del guión audiovisual, Barcelona: Océano.
- Ross, J. (1998) Permanecer en el Castillo, Jasonville: Ultimate Goal Productions.
- Sánchez, A. (2001) Estrategias del guión cinematográfico, Barcelona: Editorial Ariel.

- Seger, L. (1990) Creating Unforgettable Characters, Ner York: Henry Colt and Company.
- Vogler, C. (1998) The writer's journey, Caliornia: Michael Wiese Productions.
- Winder, C. y Dowlatabadi, Z. (2001) Producing Animation, Wobourn: Focal Press.

#### **Trabajo de Grado:**

- Bernal, K. y Bilbao A. (2004) “Féerica: El Nacimiento de un Mundo Animado”

#### **Páginas Web**

-Anime News Network (sin fecha) Consultada el 10 de agosto de 2011 en la World Wide Web <http://www.animenewsnetwork.com>

- Info CIAMP (sin fecha) Consultada el 10 de agosto de 2011 en la World Wide Web <http://www.infoclamp.net>

**a. Guión Literario**

Permanecer en el Castillo

Guión cinematográfico por:

Nairim Mendoza

2011

Basado en el cuento original de: Jerry Ross

Contacto:

Nairim Mendoza

mendozanairim@gmail.com

**1. INT. HABITACIÓN DE ELIZABETH CASTILLO - DÍA**

En un cuarto oscuro y callado se abren abruptamente unas cortinas y todo el cuarto se llena de luz. La princesa ELIZABETH a sus nueve años de edad se levanta de su cama lentamente, toma el vestido que la sierva dejó en la puerta del armario y se dispone a ponérselo, el desayuno está ya en una mesita junto a la cama.

CORTE A

**1A. INT. GRAN SALÓN CASTILO - DÍA**

Elizabeth entra al salón y se sienta en la silla frente a la mesa donde se encuentra el Gran Libro abierto en la lección correspondiente a ese día. La pequeña princesa levanta la vista y ve a su padre, el REY, quién la observa con ternura y una sonrisa en su rostro mientras camina hacia ella.

**ELIZABETH**

**(Lee en voz alta)**

Las aguas hurtadas son dulces, y el pan comido en lo oculto, es delicioso.

**REY**

Esto, mi querida, nos habla de lo mal que está tomar todo aquello que no nos pertenece y hacer cosas a escondidas, aunque puedan resultar gratificantes en su momento, están mal. ¿Quedó claro?

**ELIZABETH**

Umm, Padre... no entiendo que tiene que ver el pan... ¿por qué alguien comería pan a escondidas?

CONTINÚA ESC 1

CONTINÚA ESC 1

**REY**  
**(Riendo)**

Tranquila querida,  
eventualmente lo entenderás...  
Por ahora, sólo debes recordar  
lo que dice la lección. Y es  
hora de que vayas a practicar  
ballet.

Elizabeth se levanta de la silla con un salto y abraza a su padre, luego sale corriendo del Gran Salón.

FADE A

**2. INT. HABITACIÓN CASTILLO - DÍA**

El cuarto de Elizabeth está a oscuras, se abren las cortinas y luego los grandes ojos verdes de una chica, es Elizabeth(17), acaba de despertar y mira hacia el armario donde ve un hermoso vestido colgado en la puerta, se levanta de la cama aún frotándose los ojos, justo en el momento en el que la sierva entra al cuarto con la bandeja en la que lleva su desayuno. Lo deja sobre la mesita y se retira. Elizabeth come su desayuno, luego toma el vestido, se lo pone y baja al Gran Salón.

CORTE A

**2A. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - DÍA**

Elizabeth entra al salón y toma asiento en la silla que se encuentra frente al Gran libro, el cual ya está abierto en la lección correspondiente a ese día. Observa las páginas amarillentas con desdén mientras espera a que llegue su padre para comenzar la lección. El Rey entra al Gran salón, Elizabeth sonrío al verlo.

CONTINÚA ESC 2A

CONTINÚA ESC 2A

**REY**

**(sonriendo)**

Buenos días querida, ¿lista para comenzar?

**ELIZABETH**

**(con pereza)**

Sí... **(Lee en voz alta)**

El perverso de corazón nunca hallará bien, y el que revuelve con su lengua, caerá en el mal. **(Frucciendo el ceño, pensativa)** esto quiere decir que quienes actúan con maldad en su corazón y utilizan su boca para el mal, no encuentran la senda del bien... no?

**REY**

Exactamente, pero recuerda también lo que ya hemos aprendido...

**ELIZABETH**

**(obstinada)**

Sí, sí, el arrepentimiento sincero puede revertir el mal, pero... ¿igual no debemos lidiar con las consecuencias?

**REY**

Exactamente, eso es algo que no debes olvidar, todas nuestras acciones, tanto las buenas, como las malas, traerán consecuencias...

Siguen estudiando hasta que se pone el sol y es hora de cenar.

CORTE A

### **3. INT. HABITACIÓN DE ELIZABETH CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth se sienta en el borde de la ventana y ve fuegos artificiales de muchos colores explotando en el cielo nocturno. Escucha a lo lejos las risas y gritos de júbilo provenientes del pueblo. Escucha la música y la gente cantando a coro, pero no escucha lo suficientemente bien como para distinguir lo que cantan. Con resignación Elizabeth se levanta lentamente y se dirige a su cama con tristeza en su rostro viendo hacia el techo, mientras el reflejo de los fuegos artificiales sigue entrando por la ventana.

CORTE A

### **4. INT. GALERÍA DE ELIZABETH CASTILLO - DÍA**

Elizabeth está pintando fuegos artificiales en la pared, verdes, azules, de muchos colores, escucha a través de la ventana, de repente, escucha sonidos de risas y la voz de una mujer. Sigilosamente, Elizabeth asoma su rostro por la ventana y ve a una mujer con su esposo y su pequeño bebé fuera de los muros del castillo, el padre lanza al bebé en el aire y lo atrapa de nuevo, lo cual provoca que todos estallen en risas, van caminando hacia el pueblo. Con resignación, Elizabeth suelta un largo suspiro y continúa pintando en la pared fuegos artificiales.

CORTE A

### **5. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - DÍA**

Elizabeth escucha a su padre explicar la lección del día, mientras camina en círculos detrás de ella, Elizabeth está distraída y dibuja sobre una hoja la figura de un bebé. La voz del Rey no se entiende, es un murmullo a lo lejos. Sucesión de imágenes, la pareja nuevamente con su bebé riendo, felices caminando hacia el pueblo; los fuegos

CONTINÚA ESC 5

CONTINÚA ESC 5

artificiales explotando en el cielo nocturno sobre el pueblo. Elizabeth pestañea varias veces y cierra el Gran Libro de manera repentina, lo cual hace que su padre se detenga a verla con el ceño fruncido.

**ELIZABETH**

**(sonriéndole a su padre con los ojos muy abiertos)**

Padre... ¿crees que uno de estos días yo tal vez... tenga permiso para poder atender a una de las fiestas en el pueblo? ¿Tal vez sólo una hora... o dos? **(sonriendo)**.

**REY**

**(suspira)**

Hijita... el pueblo de allá abajo es mundano y está lleno de gente infeliz. Ese sonido que tú confundes con alegría es un tonto intento de ahogar su desesperación y sus penas... tú no perteneces allí, eres una princesa, es mejor que estés en el Castillo.

**ELIZABETH**

**(con voz chillona y exasperada)**

¡Pero Padre!

**REY**

Querida, realmente no me parece prudente que una princesa en proceso de preparación se exponga de manera innecesaria a situaciones peligrosas...

CONTINÚA ESC 5

CONTINÚA ESC 5

Elizabeth se levanta e la silla y pone las manos en su cintura mientras ve a su padre con una mirada de reproche.

**ELIZABETH**  
(Desesperada)

¡Pero padre! ¿cuál es el punto de estudiar tan arduamente todos los días y estar confinada aquí? No conozco a nadie fuera de estas paredes, no tengo amigos ¿Para qué estoy aprendiendo estas lecciones todos los días? Ni siquiera puedo enfrentarme a situaciones en las que me sean útiles.

**REY**

Ya te lo he dicho hija, todas las lecciones te serán útiles en su momento.

**ELIZABETH**

Pero ¿en qué momento? ¡llevo años preparándome para quien sabe que! ni siquiera se cual es el objetivo de toda esta preparación si no tengo permitido salir de este Castillo.

Elizabeth respira profundamente con los ojos cerrados y luego mira a su padre.

CONTINÚA ESC 5

CONTINÚA ESC 5

**ELIZABETH**

Padre, perdóname, no quiero que pienses que soy una malagradecida, todo lo contrario, yo amo este lugar, y no podría imaginar un mejor papá pero, yo pensé que tal vez algún día... podría salir y tener amigos, una familia...

El Rey voltea hacia la ventana y mira hacia el sendero a la derecha del Castillo.

**REY**

**(con resignación)**

Es tiempo de que te diga todo... Sí existe un propósito para toda esta preparación. Al poco tiempo de tu nacimiento, preví el día en el que necesitarías a alguien especial, alguien con quien formar tu propia familia y establecer tu propio reino. Así que empecé a visitar otros castillos en otros reinos, buscando al indicado para ti, no a cualquier hombre, alguien de la realeza, como tú.

Elizabeth corre hasta estar al lado de su padre frente a la ventana dando pequeños saltos de emoción.

**ELIZABETH**

**(sorprendida y feliz)**

¡Oh, padre! ¿Y dónde está?  
¿Lo encontraste? ¿Cuándo lo conoceré?

CONTINÚA ESC 5

CONTINÚA ESC 5

**REY**

Lo encontré, y acordé con su padre, que cuando ambos culminaran su preparación, él sería para ti, y tú serías para él. Vive lejos, pero no demasiado lejos.

El Rey señala con su dedo un sendero de tierra entre los árboles fuera de los muros del Castillo, pero en dirección opuesta al pueblo, hacia la derecha.

**REY**

¿Ves ese sendero? es el Camino del Rey. Cuando el día indicado llegue, él vendrá en un caballo blanco y lo conocerás. **(se voltea hacia Elizabeth)** Princesa, recuerda que eres hija del Rey. Eres realeza, linaje escogido. Aquél que está siendo preparado para ti también es de descendencia real. Eso es lo que merece una princesa, no menos. Se paciente, prepárate, permanece en el Castillo, y ya verás que más pronto de lo que imaginas, llegará el día.

**ELIZABETH**

**(con los ojos llenos de lágrimas)**

Gracias padre, jamás imaginé algo así.

El Rey abraza a Elizabeth.

CONTINÚA ESC 5

CONTINÚA ESC 5

**REY**

Deberías subir a alistarte  
para la cena, pronto estará  
lista.

Elizabeth asiente con la cabeza y se retira a prepararse para la cena, con una sonrisa plasmada en su rostro.

FADE A

**6. INT. HABITACIÓN DE ELIZABETH CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth está lista para dormir, acostada en su cama escucha las risas y música provenientes del pueblo, por primera vez, se levanta de su cama cierra la ventana, las cortinas y se acuesta a dormir.

CORTE A

**7. INT. HABITACIÓN ELIABETH CASTILLO - DÍA**

Sucesión de imágenes, Elizabeth despertando y levantándose de la cama con una sonrisa en su rostro; comiendo su desayuno; en el Gran Salón estudiando con su padre; ríen; discuten; practicando ballet; pintando en su galería asoma su rostro por la ventana de la galería en dirección al sendero del Rey; continúa pintando sobre la pared; cerrando la ventana de su cuarto antes de acostarse a dormir; sentada en la ventana viendo las luces del pueblo; despertando con cara de desánimo; desayunando desanimada; en el Gran Salón con su padre viendo al vacío mientras su padre camina por el Gran Salón explicando la lección; leyendo un libro en su cuarto acostada en su cama, viendo fijamente el sendero del Rey desde su ventana en la noche con el ceño fruncido.

CORTE A

## 8. INT. COCINA CASTILLO - DÍA

Elizabeth está sola en la cocina del Castillo, horneando unos porquécitos, mientras espera a que estén listos está sentada en la mesa viendo fijamente el horno moviendo impacientemente un pie. Se sobresalta por el ruido cuando alguien toca la puerta que conecta la cocina con el jardín, la puerta por la que se reciben todas las entregas que provienen del pueblo. Elizabeth mira hacia los lados y en los alrededores de la cocina, para ver si alguno de los siervos de su padre estaba cerca para recibir la entrega, no ve a nadie, vuelven a tocar la puerta. Elizabeth se dirige a abrir la puerta. Ve a un chico, apuesto, quien al verla le sonrío y se quita el sombrero.

**QUENTIN**

**(sonriendo)**

¡Hola! Entrega para su majestad el Rey.

**ELIZABETH**

**(sonrojada)**

Sí, claro, pasa adelante.

QUENTIN se pone el sombrero, recoge los paquetes que estaban en el piso a su lado, entra a la cocina y los deja apilados en una esquina, se sacude las manos del polvo y mira a Elizabeth sonriendo.

**QUENTIN**

¡Debo decir que la ayuda en la cocina ha mejorado de manera considerable! El Castillo nunca había tenido siervas tan hermosas.

Quentin da un paso hacia la princesa y Elizabeth da uno hacia atrás.

CONTINÚA ESC 8

CONTINÚA ESC 8

**ELIZABETH**

**(sonrojada)**

Ehh gracias... pero yo no soy ayudante de la cocina (**señala la corona en su cabeza**) yo soy la hija del Rey.

**QUENTIN**

**(La mira sorprendido pestañeando varias veces)**

Wow, yo había escuchado que el Rey tenía una hija, pero jamás me dijeron que fuese tan bella, ¿cómo pudieron dejar semejante detalle por fuera? y... ¿viven sólo ustedes dos aquí? junto con los sirvientes, claro.

**ELIZABETH**

**(sonriendo)**

Bueno, por ahora sí... en realidad sí, sólo somos nosotros dos y los siervos de mi padre.

**QUENTIN**

Que descortés de mi parte, mi nombre es Quentin.

Estrechan las manos y se mantienen unos segundos así.

**ELIZABETH**

Mucho gusto, Elizabeth.  
Elizabeth se sonroja y suelta la mano de Quentin.

CONTINÚA ESC 8

CONTINÚA ESC 8

**QUENTIN**

Deberías venir alguna vez al pueblo, hay muchos chicos y chicas de nuestra edad, estoy seguro de que la pasarás bien.

**ELIZABETH**

**(viendo hacia el suelo)**

No creo, de verdad no creo que eso sea una opción... **(levanta la mirada y sus ojos brillan de curiosidad)** pero... cuéntame sobre el pueblo, ¿cómo es? siempre escucho la música desde mi ventana.

**QUENTIN**

**(emocionado)**

Es genial, sobre todo en las noches, siempre hay algo que celebrar, toda la gente se une y pasamos un buen tiempo. De hecho, hoy en la noche comienza el festival de Otoño, ¡deberías venir!

**ELIZABETH**

**(con voz cargada de resignación y viendo hacia el piso)**

Mi padre jamás me dejará asistir.

CONTINÚA ESC 8

CONTINÚA ESC 8

**QUENTIN**  
**(decidido)**

Bueno, te propongo algo, escápate, cuando todos estén durmiendo, sal con cuidado del Castillo, sin hacer ruido, yo te esperaré en la parte de afuera del muro y pasaremos un rato divertido en el pueblo, ya verás que será así. Sé que te encantará.

**ELIZABETH**

De verdad no creo que vaya a poder ir... no me gustaría desobedecer de esa forma a mi padre, él es muy bueno conmigo, eso sería traicionar su confianza.

**QUENTIN**

Te esperaré detrás del muro esta noche, en caso de que te arrepientas. De todas formas yo vengo todas las semanas a entregar los pedidos. Podemos seguir hablando y tal vez un día te animes...

**ELIZABETH**

Si... bueno... **(nerviosa y sacando los ponqués del horno rápidamente)** tengo que irme, debo llevarle esto a mi padre. Que estés bien. ¡Hasta luego!

Elizabeth sale de la cocina caminando rápidamente con la bandeja de porquécitos en las manos y Quentin la observa alejarse.

CORTE A

**9. INT. HABITACIÓN ELIZABETH CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth está sentada al borde la ventana viendo las luces del pueblo y escuchando la música que se mezcla con las risas y gritos de emoción, con un suspiro se levanta del borde de la ventana, la cierra y se acuesta dormir.

CORTE A

**10. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - DÍA**

Elizabeth cabizbaja espera por su padre en su silla con el Gran libro frente a ella. Su padre entra sonriendo al salón y camina hacia ella.

**REY**

¡Amada mía! ¡tengo buenas noticias! el cumpleaños de una princesa siempre es importante, pero, cuando una princesa cumple dieciocho (18) años es algo especial y ya se como lo celebraremos.

**ELIZABETH**

**(seria)**

¿Cómo celebraremos?  
**(sarcásticamente)** ¿me cantarán cumpleaños en un salón diferente del Castillo para variar? Pero sin salir, claro, no vaya a ser que me esté exponiendo si me cantan cumpleaños del otro lado del muro.

CONTINÚA ESC 10

CONTINÚA ESC 10

**REY**

Hijita... **(suspira y pone una mano sobre el hombro de su hija)** sé que te sientes sola, por eso decidí hacer una fiesta de máscaras, he enviado invitaciones a varios reyes y reinas de reinos cercanos, estarán aquí en la noche de tu cumpleaños **(sonríe complacido)**.

**ELIZABETH**

**(sonriendo, aún triste)**

Wow, gracias padre, seguro será genial.

**REY**

**(preocupado)**

¿Qué te pasa hija? te noto desanimada, ¡vamos a celebrar tu cumpleaños! ¿no te emociona cumplir dieciocho (18) años?

**ELIZABETH**

Claro que me emociona padre, **(sonriendo)** gracias por hacer algo especial... creo que simplemente es cansancio, ¿podríamos mover la lección de hoy para mañana? de verdad quisiera retirarme a mi habitación.

**REY**

**(preocupado)**

Está bien querida, puedes retirarte.

CONTINÚA ESC 10

CONTINÚA ESC 10

**ELIZABETH**

Gracias padre.

Elizabeth se retira del Gran salón mientras su padre se queda observándola con preocupación.

CORTE A

**11. INT. COCINA CASTILLO - DÍA**

Elizabeth escucha como tocan la puerta y voltea hacia los lados en busca de algún siervo, sonrío para si misma al ver que no hay ninguno alrededor. Se dirige hacia la puerta, se arregla el vestido y abre la puerta. Del otro lado está Quentin sin paquetes, pero con una flor roja en la mano.

**QUENTIN**

**(sonriendo)**

Feliz cumpleaños princesa.  
Le entrega la flor a Elizabeth y entra a la cocina. Ambos se sientan en las sillas del mesón en el centro de la cocina.

**ELIZABETH**

**(apenada y sonrojada)**

¿Cómo sabes que es mi cumpleaños? Elizabeth juega con la flor sin mirar a Quentin.

CONTINÚA ESC 11

CONTINÚA ESC 11

**QUENTIN**  
**(riéndose)**

¡Eres la princesa del reino!  
todos sabemos cuándo es tu  
cumpleaños, el hecho de que  
nunca te veamos en el pueblo  
no implica que no lo  
celebremos por ti (**guiñando  
el ojo**) es una de las mejores  
celebraciones del año.

**ELIZABETH**  
**(incrédula)**

¿En el pueblo celebran mi  
cumpleaños? pero, eso es  
absurdo, ni siquiera me  
conocen.

**QUENTIN**  
**(sonriendo)**

Ya te lo he dicho, en el  
pueblo no necesitamos muchas  
excusas para celebrar, y el  
cumpleaños de nuestra  
princesa desconocida es  
una de las mejores razones  
del pueblo para celebrar.

**ELIZABETH**  
**(sonriendo)**

Sí, supongo que si no son tan  
exigente a la hora de crear  
una celebración, mi  
cumpleaños es una buena  
excusa, por lo menos alguien  
lo disfrutará.

CONTINÚA ESC 11

CONTINÚA ESC 11

**QUENTIN**

Deberías venir, después de todo es tu cumpleaños, lo justo sería poder celebrarlo a tu gusto ¿no?

**ELIZABETH**

Eso no será posible, mi padre ha organizado una fiesta de máscaras en mi honor, con los reyes de otros reinos.

**QUENTIN**

Wow, eso suena mucho mejor que el pueblo, pero si es una fiesta en tu honor ¿por qué no estás emocionada?

**ELIZABETH**

(suspira y mira hacia el techo)

Es mi cumpleaños, pero ni siquiera puedo escoger como celebrarlo, pero bueno, sé que mi padre se ha esforzado en hacer esto por mi así que disfrutaré la fiesta lo más que pueda.

**QUENTIN**

Bueno... (sonriendo) yo celebraré por ti en el pueblo. Debo irme princesa, mi madre me pidió que le hiciera algunos favores antes de la celebración de esta noche.

CONTINÚA ESC 11

CONTINÚA ESC 11

**ELIZABETH**

**(sonriendo)**

Está bien, disfruta mi cumpleaños.

**QUENTIN**

**(sonriendo)**

Tú también. Feliz cumpleaños otra vez hermosa princesa.

Quentin se levanta de la silla y se dirige hacia la puerta, Elizabeth lo acompaña, cierra la puerta y voltea hacia el mesón, donde está la flor que Quentin le regaló. Se acerca a la mesa, toma la flor y sonríe, se va a su cuarto para alistarse para la fiesta.

CORTE A

## **12. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth entra al gran salón con su máscara puesta y su vestido de fiesta. El Gran Salón está decorado con telas de colores morados y fucsia, con una luz muy tenue y está lleno de personas enmascaradas, todas contemporáneas con el padre de ELIZABETH, ni una sola persona joven. ELIZABETH camina por el salón lleno de gente en busca de su padre y varios de los invitados la saludan felicitándola por su cumpleaños, aunque lleva su máscara, es fácil de reconocer, dado que es la única joven en el salón. Ve a su padre a lo lejos, pero no logra avanzar dado que alguien, un joven con un antifaz de tela negra, la toma por el brazo y la hala hacia un rincón.

**QUENTIN**

**(sonriendo)**

Buenas noches princesa.

CONTINÚA ESC 12

CONTINÚA ESC 12

**ELIZABETH**

**(sorprendida y susurrando)**

¡QUENTIN! ¿Qué estás haciendo aquí? ¿cómo entraste?

**QUENTIN**

Quería saber que tal estaba tu celebración, entré por la parte de atrás de la cocina, todos los siervos están muy atareados como para notar que estoy aquí. ¿Te estás divirtiéndote?

**ELIZABETH**

**(exasperada)**

¡Tienes que salir de aquí antes de que te vean y te metas en problemas!

**QUENTIN**

No has respondido mi pregunta, ¿te estás divirtiéndote? Los cumpleaños son para divertirse, si no te estás divirtiéndote te llevaré conmigo al pueblo, estoy seguro de que allí la pasarás mejor que aquí.

**ELIZABETH**

**(con los ojos muy abiertos)**

¡No puedo abandonar la fiesta! Mi padre se pondrá furioso, todo esto es en mi honor, no puedo dejar a los invitados.

CONTINÚA ESC 12

CONTINÚA ESC 12

**QUENTIN**

¿Eso quiere decir que no te estás divirtiendo pero te da miedo irte? Si es así, mientras más rápido nos vayamos mejor para que nos dé tiempo de volver sin que nadie note tu ausencia. Elizabeth mira indecisa hacia el otro lado del salón donde su padre conversa con algunos invitados, el Rey está riendo y disfrutando la fiesta. Elizabeth respira profundo y se voltea hacia Quentin.

**ELIZABETH**

Está bien, un rato nada más.

Elizabeth y Quentin salen por la parte de atrás del castillo tratando de pasar desapercibidos por los invitados.

CORTE A

**13. EXT. EL PUEBLO - NOCHE**

Elizabeth y Quentin llegan al pueblo, el cual está lleno de luces y de los edificios cuelgan cuerdas con banderines de colores, la gente baila en la calle y hay grupos musicales en cada esquina, Elizabeth mira sorprendida todo a su alrededor sin borrar la sonrisa de su rostro. La calle está llena de gente, niños, adultos, ancianos, todos ríen a carcajadas con bebidas en sus manos. Quentin la toma de la mano para que no se pierda entre la gente y la princesa se sonroja, caminan por la concurrida calle, ven personas que cantan abrazados y estallan en carcajadas, algunas personas miran extrañadas a la princesa por su vestimenta tan elegante. Llegan hasta un pequeño edificio de dos pisos y entran.

CORTE A

**14. INT. TABERNA DEL PUEBLO - NOCHE**

La taberna está llena de gente que come y ríe alegremente en sus mesas de madera, familias con sus hijos, parejas, grupos de amigos. Llegan a una mesa en una esquina al fondo de la taberna donde una chica delgada y rubia de grandes ojos azules los observa acercarse.

**GWEN**

**(tajante y molesta, mientras observa el vaso vacío sobre la mesa)**

Pensé que ibas un momento a tu casa a buscar algo. Quentin y Elizabeth toman asiento en la mesa junto a Gwen.

**QUENTIN**

Bueno, no fui a mi casa, pero si fui a buscar algo, o a alguien **(voltea sonriente hacia Elizabeth)**. GWEN, ella es Elizabeth, Elizabeth, ella es mi mejor amiga Gwen.

Elizabeth extiende su mano para estrecharla con la de Gwen pero Gwen sigue viendo el vaso, como si Elizabeth no existiera.

**ELIZABETH**

**(sonriendo)**

Hola, mucho gusto.

**QUENTIN**

**(molesto)**

Gwen, ¿qué modales son esos? ¿acaso no sabes a quién estás ignorando?

CONTINÚA ESC 14

CONTINÚA ESC 14

**GWEN**

Realmente no me interesa,  
dijiste que ibas un momento a  
tu casa y tengo más de una  
hora esperando aquí mientras  
tú estabas quien sabe dónde y  
**(mira a Elizabeth de manera  
despectiva)** con quien.

**QUENTIN**

Está bien, lo admito, no fui  
a mi casa, fui a buscar a...  
mi amiga Elizabeth, hoy es su  
cumpleaños y está de paso por  
el pueblo, no podía dejarla  
sola en su cumpleaños  
**(encogiéndose de  
hombros)**.

**GWEN**

**(con los ojos muy abiertos y  
sonriendo)**

¡Como la princesa  
desconocida! ¡siempre he  
querido verla! ¿qué  
se siente cumplir años el  
mismo día que una princesa?  
con razón estás vestida...  
**(en tono despectivo)** así.

Elizabeth y Quentin intercambian una mirada y él le guiña  
el ojo.

**ELIZABETH**

**(pensativa)**

Pues, se siente... ¿bien?  
Supongo que se siente como se  
siente cualquier persona  
normal en su cumpleaños.

CONTINÚA ESC 14

CONTINÚA ESC 14

**GWEN**

**(inspirada viendo al vacío  
suspira)**

Pero en el caso de la  
princesa debe ser especial...  
los vestidos... las  
fiestas... todo debe ser tan  
ostentoso, ¡tan bello! deben  
darle miles de regalos cada  
año ¡que vida tan feliz lleva  
la realeza!

**ELIZABETH**

**(para si misma)**

Te sorprenderías...

**GWEN**

¿Dijiste algo?

**QUENTIN**

**(alzando la voz para atraer  
la atención de ambas chicas)**

¡Bueno!, hablando de  
cumpleaños, Gwen, cuéntale a  
Elizabeth de la vez que  
fuimos de excursión a la  
montaña por tu cumpleaños...

Empiezan a hablar de otras celebraciones de cumpleaños en el pueblo y Elizabeth escucha atenta y se ríe de todas las anécdotas. Comen y beben mientras cuenta historias y anécdotas de las fiestas en el pueblo. Pierden la noción del tiempo, para el momento en el que Elizabeth recuerda que la fiesta de máscaras en el Castillo, ya es más de media noche.

CONTINÚA ESC 14

CONTINÚA ESC 14

**ELIZABETH**  
**(alarmada)**

¡QUENTIN! Ya es hora de regresar, ya la fiesta debe estar por terminar y mi padre se dará cuenta de que no estoy ¡Debe estar muy preocupado!

**QUENTIN**

Tranquila, todo va a estar bien. Nos vemos luego Gwen. Quentin y Elizabeth se levantan apresurados de la mesa.

**GWEN**  
**(confundida)**

Está bien... nos vemos, un placer conocerte Elizabeth.

**ELIZABETH**  
**(sonriendo)**

Igualmente Gwen, ¡espero que nos veamos pronto!

Elizabeth y Quentin salen apresurados de la taberna y se abren paso entre la multitud que aún festeja en las calles del pueblo, de regreso al Castillo.

CORTE A

**15. EXT. JARDÍN DEL CASTILO - NOCHE**

Elizabeth se asusta al no escuchar música ni voces dentro del Castillo, se dispone a entrar por la puerta de atrás, pero Quentin la toma del brazo, ella voltea y Quentin la besa en la mejilla.

CONTINÚA ESC 15

CONTINÚA ESC 15

**QUENTIN**

Buenas noches princesa.  
Espero que hayas disfrutado  
tu cumpleaños.

**ELIZABETH  
(sonrojada)**

Gracias, fue muy especial...  
buenas noches.

Elizabeth abre la puerta de atrás de la cocina y se queda viendo a Quentin caminar lejos de ella, sonrío mientras lo ve alejarse. Voltea hacia el interior del castillo, suspira y entra con resignación.

CORTE A

**16. INT. COCINA DEL CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth entra a la cocina, cerrando la puerta de atrás de ella, todo está muy oscuro, no hay nadie en los alrededores, sólo se escucha el sonido de los grillos en el jardín, sube sigilosamente a su cuarto tratando de no hacer ruido y a la vez caminar lo más rápido posible.

CORTE A

**16A. INT. HABITACIÓN DE ELIZABETH CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth entra a su habitación y con el mismo vestido de fiesta que tiene puesto se acuesta en la cama y se queda dormida con una sonrisa en su rostro y la ventana abierta, dejando entrar los sonidos de júbilo provenientes del pueblo.

CORTE A

**17. INT. GRAN SALÓN DEL CASTILLO - DÍA**

Elizabeth espera a su padre en la silla mirando hacia los lados nerviosa. No deja de mover sus pies con impaciencia. El Rey entra al Gran salón muy serio y se para frente a la ventana, su rostro está lleno de decepción, dándole la espalda a la princesa.

**ELIZABETH**  
**(nerviosa)**

Buenos días padre...

**REY**  
**(molesto)**

Buenos días Elizabeth.

**ELIZABETH**  
**(nerviosa)**

¿Vamos a comenzar la lección de hoy?

El Rey se voltea hacia la princesa, su rostro aún molesto y lleno de decepción. Elizabeth no puede mirarlo a los ojos y clava su mirada en el Gran Libro mientras espera a que su padre hable.

**REY**  
**(molesto)**

No lo sé, dímelo tú, ¿crees que vale la pena continuar con esta preparación? Anoche te vi abandonar la fiesta con un chico del pueblo, el repartidor, a pesar de que te dije que no fueras al pueblo, te fuiste con un perfecto desconocido abandonando la fiesta que organicé en tu honor...

CONTINÚA ESC 17

CONTINÚA ESC 17

**ELIZABETH**  
**(nerviosa)**

Es sólo un amigo padre ¡te lo juro! lo conocí un día aquí en el castillo y nos hemos hecho buenos amigos, él sabe cuánto anhelaba conocer el pueblo y... y me llevó hasta allá anoche, ¡en la celebración por mi cumpleaños! Todos son muy agradables, yo no sabía que en el pueblo se celebraba mi cumpleaños, es un honor.

**REY**

Pero estábamos celebrando tu cumpleaños aquí... si no querías una fiesta, pudiste haberlo dicho y hubiésemos hecho lo que quisieras para celebrar tu cumpleaños. Para la gente del pueblo cualquier excusa es buena para emborracharse y celebrar.

Elizabeth se pone de pie y se para frente a su padre agitando sus manos mientras habla.

**ELIZABETH**  
**(angustiada)**

Padre, yo sólo quería conocer el pueblo, ver a otras personas, saber cómo viven, todos estaban tan felices y celebraban juntos, como una gran familia ¿que tiene eso de malo?

CONTINÚA ESC 17

CONTINÚA ESC 17

**REY**

Absolutamente nada querida, pero tú no perteneces allí, esa gente podrá parecer muy feliz, pero en realidad son miserables. Tú eres realeza, no eres como ellos.

**ELIZABETH**

**(exasperada)**

¿Y por ser realeza merezco estar aquí encerrada esperando por algo que ni siquiera sabemos si llegará? Ser de la realeza es prácticamente estar atrapada en una jaula.

**REY**

Es ahí donde te equivocas Elizabeth... el Castillo jamás ha sido una prisión, el Castillo es una decisión. Tú puedes irte cuando quieras, ya tienes dieciocho (18) años, pero si lo haces, nada volverá a ser igual... **(suspira)** no te estoy amenazando, pero ya eres grande y puedes tomar tus propias decisiones.

**ELIZABETH**

**(sonriendo, ve a su padre con el rostro iluminado y los ojos brillantes)**

¿Eso quiere decir que puedo ir al pueblo? ¿cuándo yo quiera? tú lo dijiste, es mi decisión.

CONTINÚA ESC 17

CONTINÚA ESC 17

**REY**

Todo nos es permitido, más no todo nos trae beneficios. Nada de lo que hagas podrá jamás afectar mi amor por ti, siempre serás mi hija, pero todas las decisiones tienen consecuencias, ya conoces las consecuencias de permanecer en el castillo. Algún día traerá su recompensa. Cuando sea el momento indicado.

**ELIZABETH**

Pero ¿cómo saberlo? y ¿si paso toda la vida esperando por alguien que jamás vendrá? Padre, la gente del pueblo, vive... **(sonriendo y viendo al vacío)** cantan, bailan, viven el presente, no se quedan esperando a que las cosas sucedan.

El Rey vuelve a darse la vuelta y pararse frente a la ventana, observando el sendero del Rey.

**REY**

Bueno hija, ya te he dicho lo que pienso al respecto, mejor pongámonos al día con la lección de hoy. Te pido que medites todo lo que hemos hablado.

Empiezan a estudiar el Gran Libro juntos y se ve como el sol va bajando hasta llegar la noche.

CORTE A

**18. INT. HABITACIÓN DE ELIZABETH EN EL CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth entra a su habitación, lentamente, cansada por lo largo que resultó el día, se detiene por un momento a observar a través de la ventana y luego se acuesta en su cama viendo hacia el techo, mientras escucha las risas y la música provenientes del pueblo.

CORTE A

**19. INT. GALERÍA DE ELIZABETH EN EL CASTILLO - DÍA**

Elizabeth está en su galería pintando unas casas pequeñas en la pared, poniendo especial atención en los techos de paja, haciendo pequeños puntos de colores simulando flores. Sigue dibujando las pequeñas flores en los jardines de las casitas, hasta que llega al borde de la ventana, mira hacia abajo y ve a Quentin, con su habitual sonrisa llegando con los paquetes, dirigiéndose a la puerta de atrás de la cocina. Elizabeth se apresura a soltar el pincel con el que pintaba y sale corriendo de la galería.

CORTE A

**19A. INT. COCINA DEL CASTILLO - DÍA**

Elizabeth llega corriendo a la cocina donde ve a una de las siervas recibiendo los paquetes que traía Quentin, como siempre, estaban colocándolos en una esquina de la cocina. Tanto la sierva como Quentin voltean a ver a Elizabeth sorprendidos por su repentina aparición.

Elizabeth aclara su garganta de manera audible y la sierva se retira. Elizabeth camina sonriendo hacia Quentin quien también sonríe.

**QUENTIN**  
**(sonriendo)**

Princesa... ¿cómo has estado?

CONTINÚA ESC 19A

CONTINÚA ESC 19A

**ELIZABETH**

**(suspira)**

Bien, he estado mejor...  
¿cómo está el pueblo?

**QUENTIN**

**(encogiéndose de hombros)**

El pueblo está igual que  
siempre princesa, la otra  
noche me quedé preocupado por  
ti, ¿se dieron cuenta de que  
no estabas en la fiesta? ¿que  
dijo su majestad?

**ELIZABETH**

Claro que se dio cuenta, y  
hablamos... y me dijo que era  
mi decisión ir o no ir al  
pueblo, que no me lo  
prohibía, sólo recomendaba  
que no lo hiciera.

**QUENTIN**

¡Eso es fantástico! ¿no?

**ELIZABETH**

**(pensativa)**

En realidad... no, no es tan  
fácil como crees, hay  
consecuencias... y no sé si  
deba volver a ir, no me gusta  
desobedecer a mi padre,  
estaba muy molesto y  
decepcionado.

CONTINÚA ESC 19A

CONTINÚA ESC 19A

**QUENTIN**

Pero, ya tu padre hizo su vida, estoy seguro de que él sí se ha divertido sin remordimientos, ¿y tú no puedes hacer lo mismo? Es un poco injusto. Además, en el pueblo no correrás ningún peligro, estarás conmigo.

Quentin da un paso hacia Elizabeth y toma su mano.

**ELIZABETH**

Sí... eso lo sé, pero mi padre no considera prudente que vaya al pueblo, y yo sé que no es por egoísmo, él está protegiéndome.

**QUENTIN**

**(con el ceño fruncido)**

¿Protegiéndote de qué? ¿de qué te diviertas? ¿de que tengas amigos? A mi sí me parece un poco egoísta.

Elizabeth suelta su mano de manera violenta y lo mira molesta.

**ELIZABETH**

**(molesta)**

¡No tienes derecho a hablar así de mi padre!, tú no lo conoces.

CONTINÚA ESC 19A

CONTINÚA ESC 19A

**QUENTIN**

**(apenado)**

Es verdad princesa, perdóname... permíteme compensar esta ofensa, ¿pero, has tomado alguna decisión? **(sonriendo)** si la respuesta es que has decidido regresar al pueblo... ¿por qué no vamos hoy? el circo llega hoy al pueblo y podemos ir a verlo. Jamás has visto un circo ¿verdad?

**ELIZABETH**

Sólo en los libros... pero está bien, iré, ¿cuándo más se presentará otra oportunidad como esta?

**QUENTIN**

**(feliz)**

¡Así se habla! Te espero al anochecer en las afueras del castillo entonces.

**ELIZABETH**

Está bien, nos vemos esta noche en las afueras del castillo.

CORTE A

**19B. INT. HABITACIÓN ELIZABETH CASTILLO - DÍA**

Elizabeth está en su cuarto sentada leyendo un libro sobre circos sentada al borde de la ventana, capta su atención la gente que sale y entra al pueblo, todos se ven

CONTINÚA ESC 19B

CONTINÚA ESC 19B

felices, todos se saludan con alegría, ve las pequeñas casas a lo lejos y cierra el libro. Se levanta del borde de la ventana y saca del closet su capa, ya el sol estaba empezando a ponerse. Elizabeth sale de su habitación.

CORTE A

**20. EXT. AFUERAS DEL CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth camina lentamente y viendo constantemente hacia atrás a medida que se aleja del castillo. A lo lejos ve la figura de Quentin, guapo y sonriente como siempre, Quentin la saluda con la mano y ella sonrojada le devuelve el saludo. Una vez que Elizabeth llega hasta Quentin, él se acerca y la abraza fuertemente, ella aún sonrojada le devuelve el abrazo.

**QUENTIN**

Buenas noches princesa...  
¿Estás lista? esta será una de las mejores noches de tu vida, te lo prometo, el circo es fenomenal. Valdrá la pena (le guiña el ojo).

**ELIZABETH  
(suspira)**

Eso espero...

Elizabeth voltea una vez más a ver el castillo, donde sólo hay una luz encendida, además de la cocina, la habitación del Rey.

CORTE A

**21. EXT. EL PUEBLO - NOCHE**

Elizabeth y Quentin caminan por el pueblo, la calle está llena de gente, todos conversando entre ellos, algunos ríen, otros bailan al son de la música que emana de un acordeón a lo lejos, y muchos simplemente observan la hermosa carpa gigante que está imponente frente a ellos. Elizabeth voltea hacia la carpa y no puede contener una gran sonrisa al ver lo brillantes que son los colores, la carpa es gigante, de franjas azules y moradas, bajo la luz de la luna la carpa brilla como si fuese de seda, en cada punta hay banderines de morados y azules que se mueven con el viento y señalizando la entrada hacia la carpa hay dos columnas de antorchas que forman un sendero hasta la carpa. La función aún no empieza y todos esperan amontonados en la parte de afuera. Gwen llega hasta donde están Quentin y Elizabeth, se para junto a ellos sonriente.

**GWEN**

**(fingiendo sorpresa con un tono sarcástico)**

¡Elizabeth que sorpresa verte aquí! no sabía que vendrías. Pensé que sólo seríamos Quentin y yo.

**QUENTIN**

**(mira a Gwen con reproche)**

Yo me encontré hoy temprano con Elizabeth y decidí invitarla, ella jamás ha visto un circo real.

**GWEN**

Oh... ese pueblo del que vienes es bastante extraño y aburrido, ¿cómo es que se llama? tiene que estar muy lejos como para que jamás pase un circo por allí.

CONTINÚA ESC 21

CONTINÚA ESC 21

**ELIZABETH**

(nerviosa viendo a Gwen)

Ehh... bueno, de hecho (mira a Quentin y luego a Gwen otra vez) mi pueblo... si se le puede llamar así, no está muy lejos de aquí. Es sólo que yo nunca salgo de mi hogar y el pueblo es bastante pequeño, por eso jamás he ido a un circo.

**GWEN**

Y ¿por qué no sales nunca?

**ELIZABETH**

(sonriendo)

Es complicado.

**GWEN**

Puedo manejar cosas complicadas, cuéntame ¿por qué no sales nunca?

**QUENTIN**

Bueno señoritas, ha llegado el momento de entrar a disfrutar el espectáculo.

Caminan por el sendero que forman las luminosas antorchas que despiden una cálida luz, hasta entrar a la carpa.

CORTE A

**21A. INT. CIRCO - NOCHE**

Elizabeth observa todo a su alrededor con los ojos muy abiertos, la carpa está llena de gente sentada en bancas de madera que están colocadas en orden ascendente como una

CONTINÚA ESC 21A

CONTINÚA ESC 21A

escalera. Frente a los bloques de bancas que bordean el interior del carpa, hay un círculo de arena, en el que hay unos aros sostenidos por unos tubos de metal, unos pequeños banquitos colocados en el centro del círculo. Hace mucho calor pero Elizabeth no se quita la capa, está muy ocupada observando todo, los colores de la carpa, la gente comiendo palomitas de maíz, hay mucho ruido, la gente no para de hablar, en un momento voltea y ve a Quentin viéndola, se sonroja.

**QUENTIN**  
**(sonriendo)**

Ya está por comenzar la función  
princesa.

En ese momento, aparecen unos payasos desde el fondo de la carpa y empiezan a correr alrededor del círculo que está en medio de la carpa, hacen chistes, se empujan, se caen. Todos ríen. Elizabeth no puede apartar la mirada del centro de la carpa con ojos muy brillantes, después de los payasos, sacan los animales, aves, tigres, elefantes, perros que saltan entre los aros llenos de fuego. Luego salen los payasos de nuevo, hacen malabarismos con unas botellas y se las lanzan entre ellos. Luego salieron los monos, que hacían acrobacias en todo el espacio circular en el medio de la carpa. Al final del espectáculo todos aplauden y Elizabeth suspira porque sabe que ha llegado el momento de volver al Castillo.

CORTE A

**21B. EL PUEBLO - NOCHE**

Elizabeth, Quentin y Gwen salen de la carpa, caminan por el sendero en medio de la gran masa de gente que abandona la carpa. Las llamas que arden dentro de las antorchas están a punto de extinguirse. A pesar de lo tarde que es, el pueblo está tan lleno de gente como podría estar a plena luz del día. Se abren paso en medio de la gente.

CONTINÚA ESC 21B

CONTINÚA ESC 21B

Gwen se despide y se aleja de ellos para ir a su casa, Quentin y Elizabeth emprenden su camino de regreso al Castillo.

CORTE A

## **22. AFUERAS DEL CASTILLO - NOCHE**

Quentin acompaña a Elizabeth hasta el muro que separa el Castillo del resto del pueblo. Elizabeth mira hacia su hogar pensativa y ve como la única luz que se encontraba encendida acaba de apagarse, la de la habitación de su padre. El Castillo está completamente a oscuras. Elizabeth es traída de regreso a la realidad, al sentir la mano de Quentin sobre su brazo.

### **QUENTIN**

¿Qué tal? ¿tuviste un rato agradable? Era muy divertido ver tu cara durante el espectáculo, parecías una niña pequeña, embelesada con todo.

### **ELIZABETH**

**(sonrojada y a la defensiva)**

¿Por qué dices eso? claro que no parecía ninguna niña, estaba concentrada, eso es todo. Pero sí, me divertí y mucho, gracias Quentin.

### **QUENTIN**

**(hace una reverencia)**

Estoy para servirla, hermosa damisela. Espero que esta sea la primera de muchas noches divertidas.

CONTINÚA ESC 22

CONTINÚA ESC 22

**ELIZABETH**  
**(riéndose)**

Ya veremos... Tal vez.

Se despiden con un beso en la mejilla y Elizabeth camina hacia el Castillo, entrando por la parte de atrás, echándole antes una última mirada al pueblo, cuyas luces seguían encendidas, la música y risas se escuchan a lo lejos, Elizabeth respira profundo y entra al Castillo.

CORTE A

**23. EXT. EL PUEBLO - NOCHE**

Elizabeth camina en silencio por la calle con Quentin en medio de la multitud, hacia la taberna a donde fueron la primera vez que Elizabeth visitó el pueblo, Quentin abre la puerta para que Elizabeth pase primero.

CORTE A

**23A. INT. TABERNA DEL PUEBLO - NOCHE**

Quentin y Elizabeth entran a la taberna, está llena de gente y a diferencia del clima afuera, hace mucho calor, el aire está lleno de olores mezclados, el olor del humo del tabaco que fumaban unos señores en su mesa, las bebidas derramadas en el suelo y los olores de comida como pollo rostizado y estofado de cerdo. Se abren espacio entre la gente y llegan hasta la mesa de la esquina donde está Gwen esperándolos, era la misma mesa en la que se sentaron el día del cumpleaños de Elizabeth, Quentin y Elizabeth se sientan uno junto al otro, ambos frente a Gwen, quien por un momento los mira con suspicacia en su rostro, pero luego sonrío para saludarlos.

CONTINÚA ESC 23A

**GWEN**  
**(con interés)**

Elizabeth, ya tenemos meses saliendo todos juntos y nunca hablas de ti, ni de tu pueblo o tu familia.

Elizabeth y Quentin intercambian miradas nerviosas.

**ELIZABETH**  
**(pensativa)**

Bueno Gwen... yo... vivo con mi padre, en mi... pueblo, nunca conocí a mi madre y... creo que eso es todo.

**GWEN**  
**(suspicaz inclinándose hacia adelante y contando con sus dedos)**

Y si vives en otro pueblo... y vives sola con tu padre... nunca sales de tu casa... ¿cómo es que Quentin te conoce? Él nunca sale del pueblo, lo más lejos que ha ido es cuando va a hacer las entregas al Castillo y aquella vez que fuimos de excursión...

Los ojos de Gwen se abren más de lo normal, llena de sorpresa y boquiabierta mira a Quentin y a Elizabeth esperando a que hablen y le confirmen lo que acaba de descubrir.

**ELIZABETH**  
 Bueno, creo que ya sabes cuál es mi pueblo... quien es mi padre y donde vivo.  
**(riéndose)**

CONTINÚA ESC 23A

**GWEN**

(mira aún boquiabierta a  
**QUENTIN**)

¿Cómo pudiste? **(molesta)**  
¿Cómo me ocultaste por tanto  
tiempo quien era? Todo este  
tiempo, hemos estado con la  
princesa ¡y yo no sabía nada!  
¿Por qué no me lo dijeron?

**QUENTIN**

Bueno, nunca fue planificado,  
simplemente omitimos ese  
pequeño detalle, y el  
objetivo de todo era que  
Elizabeth pudiera conocer  
algo más allá de las paredes  
del Castillo, sentirse normal  
y conocer gente, al omitir  
quien es  
realmente, evitamos miradas  
indiscretas de la gente del  
pueblo, tratos especiales y  
tu emoción desbordada  
**(riéndose)**.

**GWEN**

**(confundida)**

Pero, ¿por qué una princesa  
que lo tiene todo querría  
pasar tanto tiempo en un  
lugar tan mundano y  
corriente cómo este? **(riendo  
sarcásticamente)** si yo fuese  
tú, no querría abandonar mi  
hermoso Castillo, con mis  
siervos y comodidades.

CONTINÚA ESC 23A

CONTINÚA ESC 23A

**ELIZABETH**

**(viendo sus manos sobre la mesa y sonriendo)**

La vida de la realeza no es tan feliz como la pintan, ustedes son las primeras personas jóvenes con las que he tenido contacto alguna vez, toda mi vida he estado ahí encerrada con gente mucho mayor que yo. Tampoco es un infierno, nunca me ha faltado nada, pero jamás había podido tener amigos hasta ahora.

**GWEN**

¿y qué fue lo que cambió?  
¿por qué ahora si puedes salir del castillo?

**ELIZABETH**

Porque ya estoy lo suficientemente grande, es mi decisión, y estoy dispuesta a lidiar con las consecuencias, porque aunque mi padre opine de manera diferente, esto es lo mejor para mi, conocer gente, tener amigos, vivir, sin pasarme la vida esperando a que mi vida comience.

CORTE A

**24. EXT. AFUERAS DEL CASTILLO - NOCHE**

Quentin y Elizabeth llegan a la entrada que divide el Castillo del pueblo. Elizabeth mira hacia arriba y ve la luz de la habitación de su padre aún encendida. Elizabeth suspira y voltea de nuevo a ver a Quentin.

Quentin toma su mano y la mira fijamente a los ojos provocando que la princesa se sonroje.

**QUENTIN**

Bueno princesa, creo que esto ha sido todo por hoy. Espero que tengas dulces sueños, pero antes de que te vayas, tengo algo que decirte.

**ELIZABETH**

Yo también necesito decirte algo o... más bien quería preguntarte algo antes de irme, ¿cómo crees que tomó Gwen lo que dije? ¿Crees que siga molesta por haberle ocultado esa información sobre quien soy realmente todo este tiempo?

**QUENTIN**

No te preocupes por Gwen, si se molestó, tendrá que alegrarse de nuevo. De todas formas eso no impedirá que sigamos viéndonos ¿verdad?

**ELIZABETH**

**(sorprendida)**

Ehh... ¡no! por supuesto que no. Como dije hace rato, yo tomo mis propias decisiones y no veo que esté mal en que siga saliendo del Castillo a divertirme, no estoy descuidando mis responsabilidades como princesa tampoco. Sigo asistiendo a mi preparación y sigo practicando ballet, hago todo lo que mi Padre me pide, pero igual tengo derecho a

CONTINÚA ESC 24

utilizar mi tiempo libre de la forma en la que mejor me parezca.

**QUENTIN**

**(con curiosidad)**

Con respecto a eso... ¿para qué es toda esa preparación? Nunca me lo has dicho.

**ELIZABETH**

**(nerviosa)**

Ehh... bueno, es la preparación real, en todos los reinos los príncipes y las princesas tienen que culminarla.

**QUENTIN**

Pero, ¿preparación para qué?  
¿para ascender al trono?  
¿Para gobernar?

Elizabeth voltea nerviosa de nuevo a ver la luz en la cima del Castillo, sin soltar la mano de Quentin, la luz seguía encendida, al ver esto Elizabeth suelta la mano de Quentin.

**ELIZABETH**

Algo así, ¿podría explicarte esto en otro momento? ya es hora de que me vaya. ¿qué era eso que querías decirme?

CONTINÚA ESC 21

CONTINÚA ESC 24

**QUENTIN**

Bueno, tal vez te parezca extraño, o tal vez no , pero **(viendo hacia el piso)** debo decirte que, disfruto mucho pasar tiempo contigo y... sé que tú eres realeza y yo no, pero tenía que decírtelo **(levanta la vista hacia la princesa)**Estoy enamorado de ti, y me alegra que hayas decidido tomar tus propias decisiones...**(respira profundo)**también quería que supieras que estoy dispuesto... si su majestad me lo permite, a afrontar las consecuencias contigo.

**ELIZABETH**

**(sonrojada y sorprendida)**

Quentin, de verdad no se... no sé que decirte... me siento muy halagada.

**QUENTIN**

**(sonriendo)**

No hace falta que digas nada princesa, yo sólo necesitaba decírtelo y estaré siempre aquí para ti. **(voltea hacia la habitación en la parte alta del Castillo y ve la luz encendida)** creo que es hora de que te vayas,**(con picardía)** no queremos que el Rey se desvele.

CONTINÚA ESC 24

CONTINÚA ESC 24

**ELIZABETH**  
**(sonriendo)**

Sí, tienes razón, que  
descanses.

Elizabeth entra a los terrenos del Castillo y camina hasta la puerta de atrás de la cocina, sin voltear hacia atrás con una sonrisa en su rostro y aún sonrojada, cuando abre la puerta de la cocina, voltea hacia la entrada del Castillo y ve a Quentin aún parado allí, cruzan miradas por unos segundos y la princesa entra al Castillo.

CORTE A

**25. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - DÍA**

El día está soleado y Elizabeth mira al vacío con una sonrisa en su rostro, con el Gran Libro frente a ella y el Rey explicando la lección del día, no se distingue lo que el Rey está diciendo, es como un largo murmullo indescifrable. El Rey mira fijamente a Elizabeth con el ceño fruncido, al darse cuenta de que la princesa no está prestando atención.

**REY**

Hija, ¿me estás escuchando?  
Te noto algo distante el día  
de hoy ¿está todo bien?

**ELIZABETH**  
**(sorprendida)**

No padre, estoy aquí,  
prestando toda la atención  
que tengo... estábamos en la  
avaricia ¿no? El avaro busca  
su tesoro en lo prohibido y  
para ello se aprovecha de los  
demás ¿cierto?

CONTINÚA ESC 25

CONTINÚA ESC 25

**REY**

Es cierto lo que dices mi querida, pero eso no es de lo que estamos hablando el día de hoy... Te hablaba hace unos minutos del yugo desigual.

**ELIZABETH**

¿El qué? lo siento padre, no escuché nada de eso.

El Rey empieza a caminar por el Gran salón y Elizabeth lo sigue con la mirada.

**REY**

El yugo desigual, hija, el Gran Libro nos hace el llamado a aquellos que pertenecemos a la realeza a no unirnos en yugo desigual.

**ELIZABETH**

Pero, ¿a qué se refiere con yugo desigual? ¿acaso no está toda la realeza al mismo nivel?

**REY**

Eso no es del todo cierto querida, aún dentro de la realeza existe el yugo desigual, si una princesa llegara a unirse con un príncipe y alguno no culminó su preparación, quiere decir que no está aún capacitado para darle a la princesa la vida que merece, por lo que es yugo desigual.

CONTINÚA ESC 25

CONTINÚA ESC 25

**ELIZABETH**

Yo pensé que no podían existir uniones entre la realeza hasta que ambos no terminaran su preparación.

**REY**

Ya te lo he dicho Elizabeth, el Castillo no es una prisión, es una decisión, algunos deciden abandonarlo antes de tiempo y luego deben afrontar las consecuencias de no estar lo suficientemente listos.

Elizabeth mira pensativa el Gran Libro.

**REY**

El otro ejemplo de yugo desigual del que habla el libro, es la unión entre la realeza y los plebeyos. En este caso la persona perteneciente a la realeza se sentirá dividida entre estos dos mundos, y puede incluso intentar unirlos, pero nunca funcionará por completo, el Gran libro nos manda a ser como el agua fría, o el agua caliente, repudia el agua tibia, por lo que eventualmente esta persona deberá escoger y vivir con su decisión, porque no hay vuelta atrás.

CONTINÚA ESC 25

CONTINÚA ESC 25

**ELIZABETH**

Pero padre, si dices que el Castillo es una decisión, ¿cómo es posible que todos los que deciden irse terminan afrontando consecuencias negativas o perdiendo su posición?

**REY**

Porque el castillo es una decisión personal, pensando en el bienestar del que la toma. Es como que un niño quiera correr antes de aprender a caminar, se caerá, porque no está preparado.

**ELIZABETH**

Y ¿cuál es el problema con la unión con aquellos que no son realeza? ¿no debería anularse esto si se unen a una buena persona?

**REY**

Inevitablemente eso termina alejando a la realeza de su deber original, porque no hay un punto común, la otra persona no puede tener un rol influyente en las decisiones reales si no tiene la misma preparación que el otro, y esto irá abriendo una brecha entre ellos, por eso la realeza terminará siempre alejada de todo lo que conocía.

CONTINÚA ESC 25

CONTINÚA ESC 25

Elizabeth continúa viendo el Gran Libro con gran preocupación en su rostro frunciendo el ceño.

CORTE A

**26. EXT. AFUERAS DEL CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth está parada junto al muro que separa los terrenos del Castillo del pueblo esperando por Quentin, está nerviosa y no para de arreglarse el vestido, ve constantemente el sendero que va hacia el pueblo, lanzando también miradas eventuales hacia la habitación de su padre. La figura de Quentin aparece como una sombra en el sendero y se acerca a los muros del Castillo.

**QUENTIN**  
(sonriendo)

Buenas noches princesa ¿Lista para nuestra aventura de hoy?

**ELIZABETH**

Hola Quentin. Precisamente de eso quería hablarte, no creo que sea una buena idea que vaya al pueblo hoy.

**QUENTIN**  
(preocupado)

¿y eso por qué? ¿tiene algo que ver con lo que te confesé la otra noche? te aseguro que haré todo lo posible por no incomodarte por el hecho de no corresponder mis sentimientos.

CONTINÚA ESC 26

CONTINÚA ESC 26

**ELIZABETH**

**(negando con la cabeza)**

No, no, para nada, esto no quiere decir que no corresponda tus sentimientos **(se sonroja)**, como te dije, me siento halagada por lo que dijiste, es sólo que ha sido un día largo y tengo muchas cosas que pensar, por lo que no considero conveniente salir hoy del Castillo.

**QUENTIN**

Está bien, pero prométeme algo, el sábado nos veremos, tengo algo muy especial planificado.

**ELIZABETH**

**(viendo hacia el suelo)**

No sé si mañana deba salir del Castillo tampoco, no sé si puedo seguir con esto.

**QUENTIN**

Por favor princesa, te prometo que será una noche inolvidable, no te arrepentirás.

**ELIZABETH**

**(con duda y nerviosismo)**

Muy bien, iré, pero debo regresar temprano no es justo que mi padre se desvele cada vez que salgo, se preocupa por mi.

**QUENTIN**

**(sonriendo)**

Gracias Elizabeth te prometo que no te arrepentirás.

CONTINÚA ESC 26

**ELIZABETH**

Buenas noches.

**QUENTIN**

Buenas noches princesa.

Elizabeth se da media vuelta y camina rápidamente hacia la puerta de atrás de la cocina del Castillo.

CORTE A

**27. INT. GALERÍA DE ELIZABETH - DÍA**

Elizabeth entra a su galería para pintar un rato después de la lección del día y se sobresalta al ver a su padre viendo sus dibujos. El Rey está parado en medio del cuarto y mira complacido todos los dibujos de aves, casitas, castillos, bosques, fuegos artificiales y estrellas que llenan las paredes e incluso el techo del colorido cuarto. Algunos dibujos más elaborados que otros, todos llenos de color.

**ELIZABETH****(sorprendida)**

¡Padre! no esperaba verte aquí, pensé que estarías en tu habitación ¿qué haces aquí?

**REY****(sonriendo)**

Veo tus obras de arte hijita, es increíble lo grande que estás, recuerdo el día que asigné este cuarto para que fuese tu galería como si fuese ayer, eras tan pequeña, no llegabas ni a la mitad de la pared, y ahora mírate,

**(MÁS)**

CONTINÚA ESC 27

CONTINÚA ESC 27

**REY** (continúa)

toda una señorita, en proceso de preparación, algún día tendrás tu propio reino que gobernarás junto a tu príncipe y pondrás en práctica todo lo que has aprendido. Estoy orgulloso de ti hija mía.

El Rey se acerca sonriente hacia Elizabeth y la abraza fuertemente, luego sale de la galería y Elizabeth se queda parada en la galería pensativa.

CORTE A

**30. EXT. CLARO - NOCHE**

Elizabeth sale de los terrenos del Castillo y camina con Quentin hasta un sendero que se forma en medio de unos árboles y entran a un claro, sólo hay árboles alrededor y un pequeño lago que es iluminado por la luz de la luna, el lugar está lleno de luciérnagas que revolotean por todas partes, Quentin toma a Elizabeth de la mano y la guía hasta una manta puesta en la grama a modo de alfombra lo suficientemente grande para los dos y con una pequeña cesta en el medio. Sobre la manta también hay un ramo de flores. Se sientan uno frente al otro.

**ELIZABETH**

**(emocionada)**

¡Que hermoso este lugar! no sabía que existía, está prácticamente escondido por los árboles. Es realmente bello.

CONTINÚA ESC 30

CONTINÚA ESC 30

**QUENTIN**

No tanto como tú... Elizabeth te traje a este lugar especial con una razón, tú conoces mis sentimientos hacia ti y aunque estos últimos días prácticamente no nos hemos visto, eso no cambia nada de lo que ya te he dicho ¿por qué has estado tan distante estos últimos días?

**ELIZABETH**

**(apesadumbrada)**

He estado descubriendo cosas... sobre lo que implica pertenecer a la realeza, y como todo lo que hago puede afectar mi futuro.

**QUENTIN**

¿Estás teniendo remordimiento sobre lo que has hecho en los últimos meses? Pensé que ibas a afrontar con gusto las consecuencias de ese grave crimen que es ser feliz, conocer gente y tener una vida fuera de ese Castillo.

**ELIZABETH**

No es sólo eso, son muchas cosas, para poder tener todo eso, tengo que sacrificar otras cosas que también son importantes para mi, para mi familia y no se cual de las opciones me conviene más pensando en un futuro.

CONTINÚA ESC 30

CONTINÚA ESC 30

**QUENTIN**  
**(poniendo los ojos en**  
**blanco)**

El futuro... siempre hablamos del presente, y de cómo hay que disfrutarlo porque es lo único que tenemos seguro, pero el hecho de que hables de futuro también me lleva a la gran razón por la que te he traído aquí esta noche, **(decidido)** desde que te conocí, mi vida cambió, nunca había conocido a nadie como tú y pensando en eso y en todo lo que me haces sentir, no quería esperar más, para sellar mi futuro, nuestro futuro...

Quentin se pone de rodillas sobre la manta y saca de su chaleco una pequeña cajita, la abre y se ve un anillo con un cristal diminuto, se lo ofrece a Elizabeth.

**QUENTIN**

Elizabeth, ¿te casarías conmigo? **(nervioso)** se que es inesperado y tal vez sea muy pronto, pero no quiero esperar más para empezar algo que sé que durará toda la vida. Estoy dispuesto a afrontar contigo todas y cada una de las consecuencias de esto, sé que serán excelentes consecuencias, porque estaremos juntos.

Elizabeth mira boquiabierta a Quentin con los ojos vidriosos y con una mezcla en su rostro entre felicidad y nerviosismo.

CONTINÚA ESC 30

CONTINÚA ESC 30

**ELIZABETH****(abrumada)**

No sé que decir, quiero decir que sí... mi vida también cambió desde que llegaste pero, esta decisión traerá muchos problemas con mi padre... y mi reinado... no sé qué hacer... no sé que es lo correcto **(tapándose la cara con las manos)**.

**QUENTIN**

Lo correcto siempre será lo que te haga feliz, como tú me haces feliz a mi. Tu padre ya hizo su vida tú tienes que vivir la tuya, cada quien traza su propio camino, no puedes vivir queriendo complacer a otros, primero que nada debes buscar tu felicidad. Eso es lo que yo estoy haciendo. Piensa ¿qué es realmente lo que quieres en este momento? ¿qué te haría feliz?

**ELIZABETH****(con los ojos llenos de lágrimas)**

Estar contigo.

**QUENTIN**

Y yo quiero estar contigo también, te apoyaré en las decisiones que debas tomar, siempre voy a estar contigo... ¿esto quiere decir que aceptas mi propuesta?

CONTINÚA ESC 30

CONTINÚA ESC 30

**ELIZABETH**  
**(sonriente asiente con la**  
**cabeza)**

Sí. Acepto. Quentin le pone el anillo a Elizabeth, se acerca a ella lentamente y se besan. Sucesión de imágenes, Elizabeth y Quentin hablando; riendo; comiendo unas frutas que Quentin saca de la cesta; acostados viendo las luciérnagas volando a su alrededor; y luego dormidos.

CORTE A

**31. EXT. CLARO - DÍA**

Elizabeth y Quentin están plácidamente dormidos sobre la manta, el sol brilla sobre el lago, se escucha a lo lejos el sonido de pasos sobre la grama, los pasos se escuchan cada vez más cerca, pasos veloces, desesperados, de entre los árboles aparece el Rey lleno de ira y sobretodo angustia, se para frente a la manta en la que descansan Quentin y Elizabeth cubriéndolos con su sombra imponente.

**REY**  
**(Molesto)**

¡ELIZABETH! ¿me puedes explicar que significa esto? Elizabeth y Quentin se despiertan sobresaltados y Elizabeth mira a su padre con pánico en su rostro y los ojos muy abiertos, escondiendo automáticamente la mano en la que tiene el anillo detrás de su espalda. Quentin se levanta de la manta.

CONTINÚA ESC 31

CONTINÚA ESC 31

**QUENTIN**  
(decidido)

Buenos días su majestad, es un placer finalmente conocerlo. **(se quita el sombrero y hace una reverencia)** Mi nombre es Quentin Whearby.

**REY**  
(molesto)

Buenos días joven, disculpe mi falta de cortesía pero he venido a buscar a mi hija, ya tendremos tiempo de hablar usted y yo. **(dirigiéndose a Elizabeth con decepción en su voz)** Estuve esperando por ti toda la noche hija, estaba angustiado, pensé que te había sucedido algo ¿por qué no regresaste? Este tipo de comportamiento no encaja con Elizabeth mi hija. Es hora de irnos a casa.

Elizabeth se levanta de la manta temblando de los nervios, pero se dirige a su padre con decisión.

**ELIZABETH**

Lo siento padre, pero no puedo hacer eso, no voy a volver al Castillo, este hombre que ves aquí ha cambiado mi vida, me hace feliz estar con él, yo sé que tú no apruebas que salga al pueblo y tampoco estás de acuerdo con las relaciones entre plebeyos y realeza,  
(MÁS)

CONTINÚA ESC 31

CONTINÚA ESC 31

**ELIZABETH** (continúa)

pero él me hace sentir especial padre y quiero vivir mi vida con él... ahora. No quiero seguir esperando grandes cosas cuando otras cosas mejores pasan frente a mi y puedo verlas, tengo la seguridad de que sucederán. Anoche en este lugar, Quentin me pidió matrimonio y he aceptado ser su esposa.

El Rey observa a su hija con gran decepción en su rostro sus ojos vidriosos por las lágrimas, las palabras de su hija rompen su corazón.

**REY**

Hija, en los últimos meses te he visto salir casi todas las noches deseando desde mi ventana que te arrepintieras y regresaras que pensaras mejor las cosas... Ya te lo he dicho muchas veces... el Castillo no es, y no ha sido nunca una prisión, es una decisión, debes saber que si tu decisión es irte, mi amor por ti nunca cesará, no cambiará, siempre serás mi hija, pero todo lo demás sí cambiará, toda tu vida, todo lo que has aprendido perderá sentido, no habrán valido la pena tantas horas de preparación y debes saber que hay decisiones que no tienen marcha atrás.

CONTINÚA ESC 31

CONTINÚA ESC 31

**ELIZABETH**  
**(nerviosa)**

Yo sé que esto es lo correcto para mi padre, es lo mejor, puede que Quentin no sea de la realeza, pero yo lo amo, él me hace feliz... Adiós padre.

La princesa no soporta seguir viendo la cara de dolor de su padre y antes de arrepentirse se aleja del claro en dirección al pueblo con los ojos llenos de lágrimas lo más rápido que puede, Quentin se va corriendo detrás de ella entre los árboles y el Rey se queda solo, parado en medio del claro, viendo a su hija alejarse de él con lágrimas corriendo por sus mejillas.

FADE A

**32. EXT. CLARO - DÍA**

Quentin y Elizabeth están parados uno frente al otro sosteniendo las manos del otro, es el día de su boda, sólo están ellos dos, Elizabeth luce radiante con una sonrisa en su rostro y su vestido de novia. Quentin mira a Elizabeth con una gran sonrisa.

**QUENTIN**

Yo, Quentin, prometo solemnemente cuidarte, amarte y respetarte, en salud y enfermedad, serte fiel en los momentos de alegría y en los tiempos difíciles hasta que la muerte nos separe. Te amo princesa.

CONTINÚA ESC 32

CONTINÚA ESC 32

**ELIZABETH**

**(sonriendo)**

Yo, Elizabeth, prometo  
solemnemente cuidarte, amarte  
y respetarte, en salud y  
enfermedad, serte fiel en los  
momentos de alegría y en los  
tiempos difíciles hasta que  
la muerte nos separe. Y yo a  
ti, no hubiese podido pedir  
un príncipe mejor.

Elizabeth y Quentin se miran mutuamente por unos segundos sonrientes y una leve brisa pasa por el claro dejando caer sobre las aguas del lago y alrededor de Elizabeth y Quentin pétalos de flores color rosa.

CORTE A

**33.INT. CASA DE QUENTIN - DÍA**

Elizabeth y Quentin entran a la casa de Quentin por primera vez como esposos, la casa está llena de polvo y muy desordenada, con muchas cosas por todas partes, hay ropa tirada en el piso, ropa tirada en los muebles, la cocina llena de platos sucios, papeles en el piso. No entra mucha luz del sol a la casa porque las ventanas están sucias. Con cada paso que dan dentro de la casa, el piso de madera cruje.

**QUENTIN**

**(satisfecho)**

Bueno esposa... bienvenida a  
nuestro nuevo hogar y a  
nuestra nueva vida juntos,  
sin horarios de llegada, sin  
salidas clandestinas, sin  
luces encendidas en la última  
habitación esperando nuestro  
regreso, sólo tú y yo.

CONTINÚA ESC 33

CONTINÚA ESC 33

**ELIZABETH**

**(sonriendo)**

¡Estoy tan feliz por empezar nuestra nueva vida! estoy segura de que será maravillosa. El Gran libro dice en sus enseñanzas que el amor lo conquistará todo y fecha fuera todo temor, estar aquí contigo, y ser libre, es la gran prueba de eso. Estaremos así, juntos y felices siempre. Tal cual lo soñé.

**QUENTIN**

Puedes empezar a olvidar todo lo que dice el Gran libro ese que te obligaba a leer tu padre por horas, de ahora en adelante, se acabaron las lecciones aburridas, y sin sentido, ya no las necesitarás, porque si esas reglas eran para gobernar un reino, ya no aplican **(riéndose de manera burlona)** ahora tu reino es esto **(expandiendo los brazos señalando a su alrededor)** simplemente disfrutaremos nuestras vidas.

**ELIZABETH**

**(molesta)**

Mi padre no me obligaba... tú no lo conoces, esas lecciones estoy segura de que me serán útiles en algún momento, mi padre no me las hubiese enseñado de no ser así, todo tiene un propósito.

CONTINÚA ESC 33

CONTINÚA ESC 33

**QUENTIN**

Elizabeth, tienes que empezar a dejar atrás tu antigua vida, ahora tienes una vida mejor, en la que puedes ser libre, puedes ser tú, la prisión de ese Castillo se acabó hay que buscar cosas nuevas. No quise ofender a tu familia, pero tu padre te dio la espalda cuando pudo haber apoyado tu decisión de ser feliz.

**ELIZABETH**

Tienes razón, pero igual el Castillo y sus enseñanzas son algo que llevaré conmigo siempre, como el recuerdo de mi padre.

**QUENTIN**

**(indignado)**

Insisto, tu padre prácticamente te prohibió volver al Castillo ¿para qué querrías recordar a alguien que sólo te mantenía encerrada, privada de los placeres de la vida y que además te amenaza cuando decides cambiar tu rumbo? Si alguien te ama no te manipula Elizabeth.

**ELIZABETH**

**(molesta)**

Creo que es mejor que dejemos esta conversación hasta aquí, te repito, tú no conoces a mi padre, él me ama, y siempre quiso lo mejor para mi y como

(MÁS)

CONTINÚA ESC 33

CONTINÚA ESC 33

**ELIZABETH** (continúa)

un buen caballero supo respetar mis decisiones, todas las decisiones traen consecuencias Quentin, el hecho de no poder regresar a mi vida de antes no es una amenaza, ni manipulación, es una de las consecuencias de mi decisión, decisión de la que igual forma no me arrepiento.

**QUENTIN**  
(obstinado)

Creo que me iré a dar un paseo, volveré en un rato, feliz noche de bodas.

Quentin sale de la casa molesto lanzando la puerta al salir y Elizabeth se queda sola y pensativa observando con detalle lo que de ahora en adelante sería su hogar, lleno de polvo y mugre.

CORTE A

#### **34. INT. TABERNA EL PUEBLO - NOCHE**

La taberna está llena de gente y con su habitual mezcla de olores, Quentin y Gwen están hablando en su mesa de siempre al fondo de la taberna.

CONTINÚA ESC 34

CONTINÚA ESC 34

**GWEN**

**(indignada)**

¿Que ustedes qué?  
Definitivamente te terminaste  
de volver loco, te casaste  
con la princesa, la  
desheredaste, y además la  
llevas a vivir a la pocilga  
esa que llamas casa.  
Definitivamente, estás loco.

**QUENTIN**

Sí, loco, de amor, yo la amo  
y no quería seguir esperando  
por el Rey y sus estúpidas  
reglas para poder estar con  
ella, si fuese por el Rey  
jamás estaríamos juntos.

Quentin juega con el vaso que tiene en las manos mientras  
habla con Gwen.

**QUENTIN**

**(pensativo)**

Si no hubiese hecho las cosas  
de la manera en la que las  
hice, seguiríamos viéndonos e  
manera clandestina, porque  
ella aún cuando el Rey la  
desheredó y le prohibió  
volver al Castillo, ella  
sigue recordándolo con amor,  
que locura. Y no llames  
pocilga a mi casa, **(sonriendo  
pícaramente)** mira que ya  
antes la has pasado muy bien  
allí y nunca habías tenido  
quejas.

CONTINÚA ESC 34

CONTINÚA ESC 34

**GWEN**  
(molesta)

Sinceramente nunca la había llamado pocilga porque hasta donde yo tenía entendido dado nuestro pasado esa iba a ser mi casa en un futuro, y no la de una princesita desheredada. Pero ya lo nuestro se acabó, ya que eres un hombre casado. Por cierto ¿dónde está ella ahorita?

**QUENTIN**

Ay por favor, tú sabes muy bien que nuestra historia es interminable, nada puede separarnos a ti y a mi. Ella está en la casa ahorita, peleamos antes de que me fuera...

**GWEN**  
(molesta)

¿Y la princesa? perdón, tu esposa, ¿no dices amarla? en cuanto a la cursilería esa de que somos interminables creo que hay un pequeño, minúsculo e insignificante detalle que se interpone entre nosotros, ¡una esposa!

**QUENTIN**

Sí, pero es distinto... las amo a ambas, en formas distintas, sabes que aunque quieras no te apartarás de mí. Tú y yo tenemos años de historia, con ella es diferente, todo es inocente, puro, ella es realmente una princesa.

CONTINÚA ESC 34

CONTINÚA ESC 34

**GWEN**

**(molesta)**

Eso lo veremos... ya veremos que tanto futuro puede tener un matrimonio en el cual los esposos pasan separados la noche de bodas.

Gwen se levanta de la mesa dejando a Quentin solo en la taberna.

CORTE A

**35. EXT. CASA DE QUENTIN - DÍA**

Se ven las palabras "ocho (8) meses después". Elizabeth está parada en el porche pensativa, viendo fijamente hacia el Castillo de su padre con nostalgia. Quentin ya está trabajando entregando paquetes en el pueblo y sus alrededores.

**ELIZABETH**

**(V.O.)**

Me pregunto si me extrañará... no puedo seguir así, yo tomé esta decisión para ser feliz e igual estoy sola... hasta que Quentin llega del trabajo, cuando se viene después del trabajo y no se va de fiesta sin mi.... Creo que daré un paseo por el pueblo para despejar mi mente.

Sonriendo, Elizabeth emprende su camino hacia el pueblo.

CORTE A

**36. EXT. PUEBLO - DÍA**

Elizabeth camina por el pueblo, es un día soleado y las calles no están llenas de gente como en las celebraciones nocturnas, más bien todas están en sus negocios o casas, observa con cuidado cada una de las pintorescas casitas que tiene a su paso, y se detiene cuando un lugar en particular llama su atención. Una pequeña carpa azul, al final de la calle, por curiosidad se acerca y nota que de allí sale un extraño olor a hierbas e inciensos. Elizabeth se acerca más y hace el intento de entrar, pero se detiene al tocar la tela y da media vuelta de regreso a su casa.

CORTE A

**37. INT. CASA DE QUENTIN - NOCHE**

Elizabeth está terminando su cena, mira hacia el reloj que está guindado en la pared, justo en el momento en el que Quentin llega a casa.

**QUENTIN**  
(feliz)

¡Buenas noches esposa!  
(dándole un beso en la mejilla a Elizabeth).

**ELIZABETH**  
(sorprendida)

Hola Quentin, ¿por qué estás de tan buen humor? Se levanta a limpiar el plato en el que comió y a servirle la comida a su esposo.

**QUENTIN**

Llegar a casa y encontrarme con mi bella esposa es más que suficiente como para ponerme de buen humor.

CONTINÚA ESC 37

CONTINÚA ESC 37

**ELIZABETH**  
(para si)

Ojalá fuese así todos los días...

**QUENTIN**

¿Dijiste algo?

Elizabeth se acerca a Quentin para poner el plato lleno de sopa sobre la mesa y toma asiento frente a Quentin.

**ELIZABETH**

Nada mi amor, a mi también me contenta verte, sobre todo cuando no peleamos...

**QUENTIN**

Con respecto a eso... quería pedirte perdón, a veces me salgo de mis casillas y es más fácil irme, despejarme y volver, pero sé que no está bien, intentaré no hacerlo de nuevo.

**ELIZABETH**

Está bien. Qué bueno que te diste cuenta de tu error... No puedes hacer eso porque es algo que me afecta a mi también, sólo intenta imaginar que fuese al revés... pero bueno, cambiando el tema, hoy fui al pueblo a distraerme un rato, y mientras caminaba vi una pequeña carpa, como la del circo, pero mucho más pequeña, iba a entrar, pero no sé porque me dio miedo. ¿Tú sabrás qué hay ahí?

CONTINÚA ESC 37

CONTINÚA ESC 37

**QUENTIN**

Esa es la tienda de la bruja SINAY, hiciste bien al no entrar, esa mujer no es de fiar, en el pueblo todos le temen, hace brujerías de venganza y adivina el futuro, cosa que es una estafa, porque todos sabemos que nosotros mismos somos los que creamos nuestro futuro.

**ELIZABETH**  
**(pensativa)**

Claro...

**QUENTIN**

Pero, todo el mundo también dice que es una mujer muy sabia y que aunque lo del futuro sea una farsa, al parecer si tiene ciertos poderes, sabe cosas de la gente sin que se las hayan dicho antes, no deberías acercarte, todos sabemos lo mucho que tu padre repudia las brujerías así que tal vez ella pueda utilizarte para vengarse de él. Ten cuidado.

Elizabeth espera a que Quentin terminara de comer y luego ambos van al cuarto que comparten para dormir.

CORTE A

**38. INT. TABERNA PUEBLO - NOCHE**

Elizabeth y Quentin llegan tomados de manos al pueblo, caminan entre la gente y de repente les pasa por al lado un malabarista con frutas y su rostro maquillado de colores. Por otro lado ven una mujer con varias antorchas encendidas en sus manos y observan cómo se va metiendo cada una de las antorchas en la boca apagando el fuego, por lo que Elizabeth se sobresalta y se aferra al brazo de Quentin. Siguen caminando y ven un hombre que hace trucos con cabras y más adelante una mujer muy hermosa con monedas como parte de su vestimenta bailaba al ritmo de una música desconocida para Elizabeth.

**ELIZABETH**  
**(asombrada)**

¿Quiénes son estas personas?  
¡Hacen cosas realmente  
extrañas!

**QUENTIN**

Son gitanos querida, vienen  
varias veces al año en  
caravana, pasan una o dos  
noches entreteniéndolo al  
pueblo, recibiendo propinas y  
luego continúan su camino

**ELIZABETH**  
**(asombrada)**

Pero, ¿viste bien? ¡esa mujer  
traga fuego!

**QUENTIN**

Sí amor, es un truco común  
entre ellos.

**ELIZABETH**

Es increíble la cantidad de  
cosas que desconozco.

CONTINÚA ESC 38

CONTINÚA ESC 38

**QUENTIN**

Tranquila, con el tiempo,  
será como cualquier otra  
chica del pueblo.

Elizabeth al escuchar eso adopta una expresión entre preocupación y sonrisa forzada.

Siguen caminando por el pueblo, compran manzanas acarameladas, ven un grupo de música gitana que contaba con una pareja de bailarines. Elizabeth mira todo con asombro y fascinación.

CORTE A

**39. EXT. PUEBLO - DÍA**

Elizabeth camina por el pueblo en búsqueda de telas para un vestido nuevo, una vez más ve la carpa de la bruja Sinay, mira a su alrededor para ver si alguien la observa y se acerca lentamente hacia la carpa, una vez más está lo suficientemente cerca como para entrar a la carpa, vuelve a mirar a los alrededores para comprobar que nadie la ve y se decide a entrar.

CORTE A

**40. INT. TIENDA DE SINAY - DÍA**

Elizabeth entra a la carpa y es bastante reducida, oscura, por el color de la carpa, adentro sólo hay una pequeña mesa redonda de madera y una bola de cristal encima, una mujer mayor con aspecto misterioso y cuyos ojos cuentan con unas grandes pestañas está sentada frente a la mesa observándola, esperando a que se acerque.

CONTINÚA ESC 40

CONTINÚA ESC 40

**SINAY**

Buenos días joven, ¿en qué puedo ayudarle?

**ELIZABETH**

**(apenada)**

Oh, lo siento mucho señora, no era mi intención entrar de esta manera a interrumpirla, pero estaba paseando por el pueblo y me dio curiosidad ver que era ésta carpa. Mil disculpas.

**SINAY**

Tranquila pequeña, eres bienvenida, sabía que vendrías.

**ELIZABETH**

**(confundida)**

¿Cómo sabía que vendría? no nos conocemos.

**SINAY**

**(en tono despectivo)**

Ay pequeña, hay fuerzas superiores y más sabias que las de tu pequeño librito.

**ELIZABETH**

**(sorprendida)**

¿Cómo sabe usted sobre el libro?

**SINAY**

Yo sé más de lo que crees mi querida, como por ejemplo, se que te arrepientes de tu decisión, y te preguntas por aquél joven que nunca

**(MÁS)**

CONTINÚA ESC 40

CONTINÚA ESC 40

**SINAY** (continúa)

conociste... la respuesta a esa pregunta que te haces cada día y cada noche es no, no estaba listo aún para buscarte antes de que abandonaras el Castillo y no lo está aún, es una lástima que no te encontrará cuando finalmente lo esté.

**ELIZABETH**  
(sorprendida)

No puedo creer que supiera eso, es como si estuviese en mi cabeza. Es increíble.

**SINAY**

Como ya le dije, su majestad, hay fuerzas mucho más poderosas que su libro.

**ELIZABETH**

Eso es imposible, ese es el Gran Libro de la sabiduría, no puede haber algo más grande que eso.

**SINAY**

¿Acaso en todos estos años estudiándolo, tu libro te dio respuestas a todas tus preguntas? Esas respuesta que él jamás te dará, te las puedo dar yo. Por ejemplo: esa soledad que sientes ahora, más pronunciada que en el Castillo, no se disipará, en todo caso, empeorará, sólo yo puedo ofrecerte una solución, pero aún no estás lista.

CONTINÚA ESC 40

CONTINÚA ESC 40

**ELIZABETH****(nerviosa y a la defensiva)**

Usted tiene que estar equivocada, yo estoy casada, vivo con mi esposo, el me ha jurado amor, lealtad y compañía hasta que la muerte nos separe, esto que siento ahorita es... nostalgia sí, nostalgia, extraño a mi padre, extraño mi antigua vida pero lo superaré, porque así lo decidí.

**SINAY**

No siempre las cosas salen como esperamos, y tú has sellado tu destino con tus decisiones. Poco a poco la persona que eras irá desapareciendo, y con ella las enseñanzas de tu padre y su librito. No tomes esto de forma equivocada, yo estoy de tu lado pequeña y te daré todas las respuestas que necesites.

**ELIZABETH****(asustada)**

Pero... las cosas en mi matrimonio funcionarán ¿verdad? Porque nosotros nos amamos y aunque nos ha costado adaptarnos, el amor lo conquista todo.

**SINAY**

Es verdad, el amor verdadero, lo conquista todo, si ambas personas se aman, todo puede funcionar, incluso un yugo desigual...

CONTINÚA ESC 40

CONTINÚA ESC 40

**ELIZABETH**

Pero mi padre dijo que el yugo desigual no traía buenos frutos.

**SINAY**

**(misteriosamente)**

Oh... traerá frutos créeme, más de los que imaginas... no sé si buenos, pero habrá frutos.

**ELIZABETH**

**(decidida)**

No entiendo, pero decido creerle, sé que mi decisión fue la correcta y haré todo lo posible para que este matrimonio funcione.

**SINAY**

Aquí estaré cuando me necesites...

Elizabeth se levanta de la silla y con determinación sale de la carpa.

CORTE A

**41. INT. TABERNA PUEBLO - NOCHE**

Sucesión de imágenes, Elizabeth, Quentin y Gwen beben al mismo tiempo de sus vasos compitiendo para ver quien termina primero; ríen; y comen.

Gwen toma un sorbo de su vaso y se dirige a Quentin y Elizabeth.

CONTINÚA ESC 41

CONTINÚA ESC 41

**GWEN**

Y cuéntenme, ¿qué tal la vida de casados? (**intercambia una mirada rápida con Quentin**).

**QUENTIN**

Muy bien, en realidad muchas cosas no han cambiado, seguimos viéndonos sólo en las noches, como yo trabajo todo el día no estoy en casa.

**ELIZABETH**

Pero de verdad a mi no me molesta en absoluto, estoy acostumbrada a estar sola, pero es genial poder salir y pasear por el pueblo por mi cuenta, o juntos en las noches.

**QUENTIN**

**(con picardía)**

Y ¿qué tanto paseas por el pueblo? no estarás hablando con otros hombres, ¿verdad? eres una mujer casada.

**ELIZABETH**

**(sorprendida)**

¡No! para nada, sólo paseo por el pueblo y veo a la gente, además ¿que podría estar mal en conocer otras personas?

CONTINÚA ESC 41

CONTINÚA ESC 41

**GWEN**

**(sarcásticamente)**

Sí, Quentin, cuéntanos, ¿que tiene de malo que Elizabeth conozca otras personas? tú no has dejado de hablarle a otras mujeres por estar casado.

**QUENTIN**

Es distinto, yo conozco a todo el mundo en este pueblo y no podría mirar a ninguna otra mujer, sólo tengo ojos para mi bella esposa **(sonriendo)**.

**ELIZABETH**

No sé si las bebidas me están afectando o comí demasiado, pero estoy empezando a sentirme un poco incómoda, ¿podemos irnos Quentin?

**GWEN**

Antes de que se vayan, sólo quiero decir, que yo considero que Elizabeth también debería tener amigos está en todo su derecho, además, para eso fue que vino a este pueblo en primer lugar, ¿no?**(lanzándole una sonrisa sarcástica a Quentin)**.

CONTINÚA ESC 41

CONTINÚA ESC 41

Quentin le lanza una mirada fulminante a Gwen y se levanta de la mesa seguido por Elizabeth, se retiran a su casa a descansar dejando a Gwen bebiendo sola con cara de amargura mientras los observa salir desde la última mesa de la taberna.

CORTE A

**42. EXT. CASA DE QUENTIN - DÍA**

Elizabeth sale al porche de la casa a observar el paisaje por la mañana, dedicándole un tiempo especial a observar el Castillo de su amado padre, luego de contemplarlo un rato, voltea su mirada hacia el Sendero del Rey. Voltea hacia la mecedora que está junto a la puerta y ve una flor con una nota. Lee la nota y dice: "Para la mejor esposa de todas". Con una gran sonrisa, Elizabeth entra nuevamente a la casa.

CORTE A

**43. EXT. PUEBLO - DÍA**

Elizabeth camina por el pueblo camino a comprar víveres para la cena y observa a las personas que están en la calle, las madres con sus pequeños hijos, los leñadores arrastrando los pesados troncos, los chicos jugando mientras corren por toda la calle. Elizabeth se sobresalta al escuchar a alguien gritar su nombre.

**GWEN**

¡Hey! ¡Elizabeth! ¡Espera!

CONTINÚA ESC 43

CONTINÚA ESC 43

**ELIZABETH**

(voltea y sonr e al ver a  
Gwen)

 Hola Gwen!  c mo est s?  
Se saludan con un beso en la  
mejilla y contin an caminando  
juntas.

**GWEN**

Yo muy bien, gracias,  t   
c mo est s?  qu  haces por  
aqu  tan temprano?

**ELIZABETH**

Aprovechando la ma ana para  
comprar los v veres mientras  
a n est n frescos,  y t ?

**GWEN**

De hecho, te buscaba a ti,  
quer a hablar contigo, fui a  
tu casa, pero no hab a nadie  
as  que vine a buscarte...  
quiero hablar contigo sobre  
lo de la otra noche.

Elizabeth se detiene y mira a Gwen extra ada.

**ELIZABETH**

 Qu  de la otra noche?

**GWEN**

Lo que estaba hablando sobre  
los amigos,  no recuerdas?

**ELIZABETH**

S , s , ya s  de qu  hablas  
 qu  pasa con eso?

CONTINÚA ESC 43

CONTINÚA ESC 43

**GWEN**

Sólo quería aclarar que mantengo lo dicho, tú estás en todo tu derecho de tener amigos, Quentin no deja de frecuentar a sus amigas por el hecho de estar casado ¿sabes? entonces, tú también deberías tener derecho a tener amigos, e ignorar sus celos estúpidos a fin de cuentas si él puede divertirse con sus amigas, tú también puedes hacerlo, ¿no crees?

Continúan caminando hacia el lugar donde venden los víveres.

**ELIZABETH**

**(riéndose)**

Créeme cuando te digo que no le di ninguna importancia a ese asunto, estoy acostumbrada a que los hombres en mi vida sean sobreprotectores, no necesito más amigos, con Quentin y contigo me basta por ahora.

**GWEN**

Esa es otra cosa que quería hablar contigo, se que nunca hemos sido las mejores amigas, siempre he guardado mi distancia, sabes, celos de mejor amiga, yo también soy bastante sobreprotectora con mi amigo, pero al ver lo buena que eres para mi él, quiero cambiar las cosas y ayudarnos entre nosotras,

**(MÁS)**

CONTINÚA ESC 43

CONTINÚA ESC 43

**GWEN** (continúa)  
 cómo hacen las amigas...  
 además, nadie conoce a  
 Quentin como yo, lo conozco  
 desde que éramos niños y  
 puedo aconsejarte en lo que  
 necesites.

**ELIZABETH**  
**(los ojos le brillan**  
**mientras habla)**  
 Ahh, ¡gracias Gwen! cuando  
 estaba en el Castillo siempre  
 soñaba con tener una amiga,  
 me alegra contar contigo,  
 pero prefiero dejar a Quentin  
 fuera de esto, me gustan las  
 sorpresas y él es mi esposo,  
 ir descubriéndolo es  
 divertido, ¡está lleno de  
 sorpresas! Es realmente  
 maravilloso. No podrías  
 imaginar cuán lleno de  
 sorpresas está.

**GWEN**  
**(para si misma)**  
 Si tú supieras...

**ELIZABETH**  
**(distráida)**  
 ¿Dijiste algo?

**GWEN**  
**(nerviosa)**  
 Ehh... que me tengo que ir,  
 tengo algunas cosas que  
 hacer, pero fue un placer  
 verte, debemos planificar un  
 tiempo sólo de chicas.

CONTINÚA ESC 43

CONTINÚA ESC 43

**ELIZABETH**  
(sonriendo)

¡Seguro! Me alegra que  
podamos ser amigas.

Elizabeth continúa caminando por el pueblo y cuando ya está por llegar a la tienda de los víveres, ve la carpa de Sinay, se detiene por un momento a pensar si debe entrar o no y después de unos segundos ve hacia los alrededores para ver si alguien la observa, como no había nadie, decide entrar.

CORTE A

**44. INT. TIENDA SINAY - DÍA**

Elizabeth entra en la tienda y encuentra nuevamente a la bruja Sinay sentada en la mesa, observándola, como si tuviese tiempo esperándola. Elizabeth se acerca y toma asiento frente a la adivina.

**SINAY**  
(complacida)

Su majestad, sabía que  
volvería.

**ELIZABETH**

Ya no soy su majestad, perdí  
mi título en el momento en el  
que me casé con Quentin.

**SINAY**

Independientemente de eso, en  
el orden natural, usted sigue  
siendo una princesa, eso no  
es cuestión de título, el  
linaje se lleva en la sangre,  
y el suyo... princesa, es  
linaje escogido... ¿cómo está  
todo? ¿aún extrañando el  
Castillo y el librito?

CONTINÚA ESC 44

CONTINÚA ESC 44

**ELIZABETH**

En realidad no tanto, las cosas con mi esposo han mejorado notablemente, hoy me dejó una flor con una nota antes de irse a trabajar **(sonriendo)** hemos salido a pasear, no hemos peleado últimamente... Y tengo una nueva amiga, en realidad era amiga de mi esposo, pero hoy hablamos y llegamos al acuerdo de cultivar nuestra propia amistad... cuando vivía en el Castillo siempre quise una amiga.

**SINAY****(suspica)**

Todo eso es muy bonito princesa, pero tú no has venido a contarme los detalles de tu vida sólo por hacerlo ¿no? esperas algo más...

**ELIZABETH****(avergonzada y hablando muy rápido)**

Bueno... nunca antes había necesitado este tipo de ayuda porque como vivía con mi padre, él siempre se encargaba de todo y yo me sentía segura, pero ahora soy yo quien toma las decisiones y no sé si estoy en la dirección correcta, necesito algún tipo de guía. Y creo que debería darle una oportunidad a Gwen para que

(MÁS)

CONTINÚA ESC 44

CONTINÚA ESC 44

**ELIZABETH** (continúa)

podamos estar todos cómodos y no haya nada que pueda interponerse entre mi esposo y yo.

La bruja se inclina hacia adelante en dirección a Elizabeth y la mira fijamente a los ojos.

**SINAY**

Princesa... sólo le digo que tenga cuidado no todos son lo que parecen, no todos los corderitos son corderos en realidad y algunas veces debemos leer ciertos mensajes entre líneas, expresiones que parecen de amor pueden estar tapando otras cosas... y prepárese porque en un futuro cercano serán dos, las razones que se interpondrán entre usted y su futuro...

**ELIZABETH**  
(angustiada)

No entiendo nada, ¿qué quiere decir con esto? ¿hay algo mal con mi matrimonio? todo tiene que estar perfecto, todo marcha genial, salimos a divertirnos, mi esposo tiene detalles conmigo, es un excelente proveedor, yo me esfuerzo con las labores del hogar ¿qué podría salir mal?

CONTINÚA ESC 44

CONTINÚA ESC 44

**SINAY**

Creo que el destino de hecho les tiene preparadas más de una sorpresa manténgase atenta princesa... y con respecto al otro hombre, sigue lejos, aún no sabe nada de lo que ha pasado, pobre...

**ELIZABETH**  
**(determinada)**

¡A mi no me interesa ningún otro hombre que no sea mi esposo! Es momento de que vuelva a casa, esta visita ha sido una mala idea.

**SINAY**

Nos veremos pronto... su majestad.

Elizabeth se levanta de la mesa y sale furiosa de la carpa.

CORTE A

**45. EXT. CLARO - DÍA**

Elizabeth está sentada junto al lago con la mirada perdida pensando en lo que le dijo la adivina mientras sopla una suave brisa, el agua del lago se mueve con la brisa y pétalos color rosa caen sobre él.

**ELIZABETH**  
**(V.O.)**

No entiendo nada de lo que me dijo esa mujer, pero de lo que sí estoy segura es de que sus palabras no traían buenas  
(MÁS)

CONTINÚA ESC 45

CONTINÚA ESC 45

**ELIZABETH**

(V.O.)

noticias. ¿qué podrá andar mal? ¿a qué se refiere con más de una sorpresa?

Por un momento mira hacia el cielo y ve una bandada de pájaros volando por encima del claro.

**ELIZABETH**

(V.O.)

Los bebés traen alegría, ¿será que es tiempo de que le diga a Quentin sobre el bebé que estoy esperando? Yo quería esperar al momento indicado pero... Debería volver a casa antes de que Quentin llegue y se angustie porque no estoy.

Elizabeth se pone de pie y con su rostro consternado se retira del claro en dirección a su casa.

CORTE A

**46. INT. CASA DE QUENTIN - NOCHE**

Elizabeth está tarareando una canción mientras cocina la cena, cenarían estofado, Quentin alegre y cansado de trabajar todo el día.

**QUENTIN**

Buenas noches esposa, ¿qué tal tu día? Le planta un sonoro beso en la mejilla.

CONTINÚA ESC 46

CONTINÚA ESC 46

**ELIZABETH**

(aún pensativa por lo que le  
dijo la adivina)

Bien... salí temprano a  
comprar unos víveres y me  
encontré con Gwen, estuvimos  
hablando un rato.

**QUENTIN**

(intrigado)

Ah ¿sí? ¿y eso? ustedes nunca  
han sido grandes amigas.  
Elizabeth revuelve el  
contenido de la olla mientras  
Quentin se sienta en una  
silla.

**ELIZABETH**

Precisamente por eso, ella  
quería hablar conmigo para  
proponerme que creciéramos en  
amistad, porque somos  
mujeres, podemos estar ahí la  
una por la otra y ella es tu  
amiga de la infancia y yo soy  
tu esposa.

**QUENTIN**

(con el ceño fruncido)

Y... ¿tú que le dijiste?

**ELIZABETH**

Pues que sí, que no tendría  
ningún problema en que  
fuésemos amigas. Me parece  
maravilloso porque mientras  
vivía en el Castillo siempre  
anhelé una amiga.

CONTINÚA ESC 46

CONTINÚA ESC 46

**QUENTIN**

No sé qué tan conveniente sea eso.

**ELIZABETH**

¿Por qué no? después de todo ella es tu amiga de toda la vida, siempre ha estado allí, incluso ahora que estamos casados, además teniendo una amiga no me aburriré tanto esperando a que vuelvas del trabajo.

**QUENTIN**

Simplemente no me parece que sea una buena idea, las conozco a ambas y no creo Gwen sea una buena influencia para ti, ella es demasiado liberal. Además, somos una pareja casada, si vas a estar viéndote con ella, ¿no crees que eso podría afectar nuestro tiempo juntos?

**ELIZABETH**

**(molesta)**

Realmente no veo cual es el problema, tú la ves constantemente y ella siempre está con nosotros cuando salimos, ¿de qué otra forma podría afectar nuestro tiempo juntos?

**QUENTIN**

**(nervioso)**

Siempre está ahí porque no tiene muchos amigos... y ella y yo siempre hemos sido muy unidos.

CONTINÚA ESC 46

CONTINÚA ESC 46

**ELIZABETH**

Por esa misma razón, ¿no es una idea genial que ella y yo seamos amigas?

**QUENTIN  
(obstinado)**

Mejor dejemos este tema hasta aquí, ¿quieres ir un rato al pueblo? podemos escuchar a los músicos de la calle o ir a la taberna.

**ELIZABETH**

Hoy de verdad no estoy de humor, además la cena está casi lista, **(sonriendo)** hice estofado.

**QUENTIN  
(molesto)**

¿Sabes algo? de repente ya no tengo hambre, me acostaré a dormir.

Elizabeth se queda pensativa en la cocina viendo a Quentin dirigirse a la habitación, mientras ella revuelve el contenido de la olla esperando a que su estofado esté listo.

CORTE A

**47. EXT. PUEBLO - DÍA**

Quentin camina por el pueblo viendo hacia todos lados furioso buscando a Gwen hasta que la encuentra caminando en dirección opuesta a él y la detiene tomándola fuertemente por el brazo y la hala hacia un callejón para hablar sin que nadie los vea.

CONTINÚA ESC 47

CONTINÚA ESC 47

**QUENTIN**

**(gritando)**

¿Acaso te volviste loca?

**GWEN**

**(sorprendida)**

Wow, yo no, pero creo que alguien más sí, tranquilo, **(sonriendo)** igual te amo... aunque estés demente... y te hayas casado con otra.

**QUENTIN**

**(molesto)**

¿Cómo fuiste a hablar con Elizabeth? ¿Amigas? tú la odias, como a todas las mujeres que se me han acercado alguna vez, y todo porque la escogí a ella y no a ti, ¿para qué quieres acercarte a ella ahora? ¿Acaso quieres que descubra todo? Ella es demasiado ingenua, pero yo sé que tú estás tramando algo y el cuento de las amigas es sólo una fachada.

**GWEN**

**(pensativa)**

Pues, creo que eventualmente se enterará... pero ese no es el caso, **(con un tono lastimero)** me da lástima la pobre chica, sola todos los días, esperando a que su fiel y maravilloso esposo regrese a casa y jugar a la familia perfecta. ¿no es linda?

**(MÁS)**

CONTINÚA ESC 47

CONTINÚA ESC 47

**GWEN** (continúa)

necesita ayuda, ella de verdad cree que por ser princesa vive en un cuento de hadas, aún no descubre como son realmente las cosas en este pueblo.

**QUENTIN**

Y tú no eres quien para decirle como son las cosas en este pueblo, ella aún extraña su antigua vida y no ha terminado de adaptarse, no voy a permitir que le rompas el corazón de esa manera.

**GWEN**

(sonriendo)

Que lindo suena todo eso, ¿y tú no rompes ya su corazón a sus espaldas? si no fuese por el hecho de que la engañas conmigo desde siempre, serías realmente el esposo perfecto.

**QUENTIN**

(susurrando molesto)

Le llegas a decir algo sobre nosotros y te juro que esto terminará para siempre.

**GWEN**

(susurrando molesta)

¿Ves? he ahí el dilema, tú y yo no podemos separarnos, ni ahora ni nunca más... a menos que pretendas ser un perfecto desconocido para tu hijo.

CONTINÚA ESC 47

CONTINÚA ESC 47

**QUENTIN**  
**(sorprendido)**

¿Mi hijo? ¿estás embarazada?

**GWEN**

Exactamente querido, y eso no es algo que mi nueva amiga necesite saber por ahora, así que creo que te conviene dejar que esta linda amistad florezca y todo tome su curso natural.

**QUENTIN**  
**(molesto)**

No puedes decirle que estás esperando un bebé, y mucho menos que es mío. Tengo que irme a trabajar, discutiremos esto luego.

Quentin se aleja molesto hacia las afueras del pueblo, mientras Gwen lo observa sonriendo con satisfacción hasta que lo pierde de vista, en ese momento abandona el callejón.

CORTE A

**48. EXT. CASA DE QUENTIN - NOCHE**

Elizabeth se encuentra en el porche con una expresión de angustia en su rostro dando vueltas de un lado al otro, Quentin no ha llegado a casa y Elizabeth no sabe donde está. Elizabeth se detiene por un momento y ve el Castillo, sin evitar notar que sólo hay una luz encendida, la del cuarto del Rey. De repente aparece una sombra acercándose a su casa, a medida que se acerca Elizabeth reconoce a Quentin, quien llega cojeando y desorientado.

CONTINÚA ESC 48

CONTINÚA ESC 48

Elizabeth corre hasta donde está, pero Quentin la empuja para que se aparte de su camino y entra tambaleándose a la casa con su esposa corriendo detrás de él.

CORTE A

**49. INT. CASA DE QUENTIN - NOCHE**

Elizabeth entra corriendo detrás de Quentin y lo encuentra sentado en el mueble a punto de quedarse dormido, toda la casa está impregnada con olor a alcohol.

**ELIZABETH**  
**(alarmada)**

¡QUENTIN! ¿estás bien? ¿qué tienes? ¿por qué hueles tanto a alcohol?

**QUENTIN**  
**(molesto)**

¡Déjame en paz mujer! ¡tus gritos me aturden!

**ELIZABETH**  
**(nerviosa)**

Pero mi amor... no estoy gritando, **(con dulzura)** ¿qué puedo hacer por ti?

**QUENTIN**  
**(molesto)**

Puedes dejarme en paz y regresar a tu Castillito con papi para que dejes de sufrir. Eso arreglará todos nuestros problemas.

CONTINÚA ESC 49

**ELIZABETH**

**(sonriendo nerviosamente)**

¿Por qué me dices esas cosas?  
Yo quiero estar aquí contigo,  
y ser felices. Hasta que la  
muerte nos separe,  
¿recuerdas?

Quentin se levanta tambaleándose del mueble.

**QUENTIN**

**(molesto)**

¿Feliz? ¿Feliz? ¿tú realmente  
crees que somos felices? no  
tenemos ni un año de casados  
y no nos soportamos, tú sólo  
estás conmigo para  
convencerte a ti misma de que  
no cometiste un error. Yo no  
sé cómo ser un buen esposo,  
hago cosas por ti y no veo  
ningún tipo de  
agradecimiento, aunque ya no  
tengas el título sigues  
siendo una princesa  
malcriada. Entonces ya que no  
quieres convencerte tú,  
déjame convencerte yo.  
Casarte conmigo ha sido el  
mayor error de  
tu vida.

Elizabeth se sienta impresionada en una silla y continúa  
observando a Quentin.

**ELIZABETH**

**(con los ojos vidriosos y  
frustrada)**

Pero, ¡yo agradezco todo lo  
que haces por mi! y soy una  
buena esposa, cuido la casa e  
intento hacerte feliz. Yo  
pensé que las cosas entre

(MÁS)

CONTINÚA ESC 49

**ELIZABETH** (continúa)  
 nosotros estaban bien. Jamás  
 pensé que me quisieras de  
 regreso con mi padre.

**QUENTIN**  
**(gritando con amargura)**  
 Pues no, nosotros no estamos  
 bien... trabajo todos los  
 días, te llevo a que te  
 diviertas, no te falta nada,  
 y ¿cómo me lo agradeces?  
 añorando ese estúpido  
 castillo del que tanto  
 quisiste huir, cada vez que  
 me descuido estás allí  
 afuera, observando, añorando  
 y queriendo ser amiga de la  
 persona menos indicada.

**ELIZABETH**  
**(angustiada Y confundida)**  
 Pero ¿por qué te molesta  
 tanto? ella es tu mejor  
 amiga, yo sólo quiero que  
 todos nos podamos llevar bien  
 y estar en armonía.

**QUENTIN**  
**(con un tono hostil)**  
 Escúchame bien... nosotros  
 tres jamás podremos estar en  
 armonía. No sé para que te  
 insistí en que salieras de  
 ese Castillo, jamás  
 comprenderás como son  
 realmente las cosas en el  
 mundo real.

Al decir esto Quentin se levanta y sale nuevamente de la casa. Elizabeth en estado de shock lo ve partir con los ojos vidriosos y confusión en su rostro sin levantarse de la silla.

CORTE A

**50. INT. CASA DE QUENTIN - DÍA**

Cuando Elizabeth despierta se para rápidamente y sale a la sala y se da cuenta de que Quentin jamás llegó a casa la noche anterior y desesperada se alista para salir a buscarlo. Cuando ya está a punto de salir, se encuentra a Gwen en la puerta de su hogar con una sonrisa sobre su rostro.

**ELIZABETH**  
**(apresurada)**

Buenos días Gwen, lo siento pero no puedo atenderte ahorita, tengo que salir.

**GWEN**

Pero ¿por qué tan apurada?  
**(se interpone en el camino de Elizabeth para salir)**

**ELIZABETH**  
**(afligida y preocupada)**

Anoche Quentin llegó muy tomado a casa y discutimos, me dijo cosas horribles y dolorosas y luego se fue, no volvió en toda la noche y no tengo idea de donde podría estar. Estoy tan preocupada. No entiendo que sucedió, todo iba tan bien...

Gwen empuja a Elizabeth para poder entrar a la sala y se sienta en el sofá.

**GWEN**  
**(despreocupada)**

Tranquila... con que eso fue lo que pasó, venía precisamente a preguntarte que hacía tu esposo a altas horas de la madrugada tocando la puerta de mi casa ebrio.

CONTINÚA ESC 50

CONTINÚA ESC 50

**ELIZABETH**

**(sorprendida y aliviada  
mientras se sienta en una  
silla del comedor)**

¿Está en tu casa? ¿está bien?  
¿por qué se fue para allá? no  
entiendo nada de lo que  
sucedió el día de ayer.

**GWEN**

**(levantándose del sofá y  
caminando por la sala)**

Calma, todavía tienes mucho  
por conocer de tu esposito,  
verás... él es así, siempre  
se emborracha y luego le dice  
cosas horribles a la gente,  
luego al día siguiente se  
arrepiente de todo y vuelve  
arrepentido como un corderito  
inocente.

**ELIZABETH**

**(preocupada)**

Pero eso no está bien...

**GWEN**

No, pero él es así, siempre  
ha sido así y terminó en mi  
casa **(riéndose)** por obvias  
razones... nuestra amistad de  
tantos años, es como un  
refugio para él, siempre que  
se siente abrumado como que  
no puede manejar la  
situación, corre hacia mi.

Gwen deja de dar vueltas por la sala y se sienta en una de  
las sillas del comedor con Elizabeth.

CONTINÚA ESC 50

CONTINÚA ESC 50

**ELIZABETH**  
**(indignada)**

Pero estamos casados, se supone que él y yo deberíamos resolver nuestros propios problemas, su refugio debería ser yo, no tú, no debería correr a tu casa, y menos en ese estado, el Gran libro dice que no debemos beber en exceso, nos hace perder la cordura.

**GWEN**  
**(riendo)**

Ese es el asunto, las cosas en este pueblo Elizabeth no se manejan como las maneja la realeza, en base a su libro, nosotros no tenemos un libro que nos dice que hacer o como reaccionar, cada quien se comporta y piensa de la manera en la que fue criado, aprovechando las oportunidades y nosotros nos criamos juntos, lo natural es que me busque a mi y no a su nueva esposa a la que recién está conociendo... y con la que ni siquiera pasó su noche de bodas.

**ELIZABETH**

Pero eso tiene que cambiar, él y yo estamos unidos de por vida y si tú y yo vamos a ser amigas, deberías ayudarme a que él entienda eso, ya no es a ti a quien debe recurrir porque me tiene a mi.

CONTINÚA ESC 50

CONTINÚA ESC 50

**GWEN****(sonriendo)**

Error otra vez princesa, él y yo también estamos unidos de por vida, él no sabría que hacer sin mi, se volvería loco porque nadie lo conoce como yo, y nuestro vínculo trasciende más allá de él y de mi.

**ELIZABETH****(confundida)**

No entiendo, ¿cómo es posible que estén unidos de por vida?, ninguna unión es más fuerte que el matrimonio.

**GWEN**

Hay otra unión que es más fuerte, la unión de la sangre... la unión entre padres e hijos, eso jamás puede romperse...

**ELIZABETH****(confundida y con el ceño fruncido)**

Pero, ustedes... ustedes siempre han sido amigos, ¿cómo es posible que estés embarazada? esto no puede ser cierto... ¿cómo sucedió esto? ¿por qué? Él dijo que me amaba y yo deje todo para estar con él. Hizo un juramento, en el que decía que iba a serme fiel, que me iba a respetar, esto no puede ser, tú me estás mintiendo, ¿cierto?

CONTINÚA ESC 50

CONTINÚA ESC 50

**GWEN**

Eso es lo que se llama mala suerte, o malas decisiones amiga, él y yo siempre hemos sido más que amigos, lo que nos une a nosotros es tan fuerte que ni siquiera después de casarse contigo dejó de buscarme. Yo debo admitir que cuando él me buscaba y ya estaba contigo, yo no le di importancia porque pensé que tarde o temprano se daría cuenta de que tú no eres para él, pero él es bastante terco y yo lo amo, no podía dejarlo solo con alguien desconocido.

Elizabeth está tan sorprendida y dolida que sólo observa a Gwen en silencio mientras las lágrimas corren por su rostro.

**ELIZABETH**

**(molesta, entre dientes)**

Vete de mi casa...

**GWEN**

Pero no te aflijas, pudo ser peor, es mejor que haya sucedido ahora, aún estás joven, no tuvieron hijos, todavía tienes posibilidades de que tu adorado padre te reciba de nuevo.

CONTINÚA ESC 50

CONTINÚA ESC 50

**ELIZABETH**

Mi padre fue muy claro, una vez que abandonara el Castillo todo cambiaría, jamás querrá recibirme y menos... bajo estas condiciones... se me caería la cara de vergüenza.

**GWEN**

**(sorprendida)**

Bueno... creo que podrás empezar tu vida en otro lado entonces, ¿no? Ya que pude sacar todo lo que tenía atragantado, tengo que decirte una última cosa, ¿nunca te preguntaste cuál era el interés casi obsesivo de Quentin contigo?

Elizabeth la mira, esperando que ella misma respondiera su pregunta.

**GWEN**

Siempre ha sentido una debilidad por ti, eso es verdad, pero también es verdad, que yo siempre supe quien eras, desde el principio, todo era un plan, él te enamoraba y lograba tenerte fuera del Castillo el tiempo suficiente como para que el Rey ofreciera un rescate u ofreciera tu herencia porque su pequeña niña se enamoró y se negó a volver, pero Quentin no es tan listo, y cometió la estupidez de casarse contigo.

Elizabeth no para de llorar.

CONTINÚA ESC 50

CONTINÚA ESC 50

**ELIZABETH**

**(con la voz entrecortada)**

No puedo creer esto... todo este tiempo me estuvo usando...

**GWEN**

Bueno, tampoco nos pongamos tan dramáticas, él te aprecia y siente una necesidad de protegerte, pero el hecho de que se involucró contigo por todas las razones equivocadas, también es cierto. Pero velo por el lado positivo, por lo menos no estás embarazada, eso sería aún más terrible.

Elizabeth le lanza una mirada fulminante.

**GWEN**

**(sorprendida)**

Oh no... ¿él lo sabe?

**ELIZABETH**

**(con amargura)**

No, aún no, estaba esperando el momento indicado, pero supongo que bajo estas condiciones, eso ya no es una opción, ya no hay momento indicado.

**GWEN**

**(suspica)**

¿Cómo se que no estás inventando esto?

CONTINÚA ESC 50

CONTINÚA ESC 50

**ELIZABETH**  
(indignada)

Porque no tengo nada que ganar, ¿retener a alguien que evidentemente no me quiere? Bajo otras circunstancias me estarías haciendo un favor.

**GWEN**

Y entonces, ¿qué haremos?

**ELIZABETH**

Sinceramente, no lo sé.

Elizabeth y Gwen se miran fijamente la una a la otra en medio de la sala.

FADE A

**50A.EXT. CASA DE QUENTIN - DÍA**

Elizabeth está sentada en la mecedora que está en el porche de la casa viendo al vacío con su rostro pensativo sopla una suave brisa. Elizabeth escucha el sonido de los árboles moviéndose con el viento y escucha el crujir de hojas en el piso, voltea y ve a Quentin acercarse a la casa cabizbajo y sin poder verla a los ojos. El rostro de Elizabeth se llenó de ira y rencor. Quentin camina hasta ella y se arrodilla frente a la mecedora.

**QUENTIN**  
(en voz muy baja)

Perdón... por todo.

CONTINÚA ESC 50

CONTINÚA ESC 50

**ELIZABETH**

**(seca)**

Jamás pensé que podría pasar de preocuparme tanto por alguien a odiarlo con tal intensidad como te odio a ti en este momento, o que pudiera decir con total sinceridad que no estaba dispuesta a perdonar.

**QUENTIN**

Elizabeth, yo sé que lo que hice, fue algo terrible, y la manera en la que me comporté anoche, me repugna, pero tienes que perdonarme, yo descubrí que Gwen estaba esperando un bebé ayer y eso me descontroló, no sabía cómo calmarme y aquí y te traté muy injustamente.

Quentin intenta tomar la mano de Elizabeth y ella lo suelta de manera brusca.

**QUENTIN**

**(afligido)**

Por favor perdóname, jamás podría pedir una mejor esposa. Todo lo que dije noche, en realidad es al revés, era el miedo hablando, yo no te merezco, jamás te he merecido y menos después de mi comportamiento ayer.

Elizabeth lo mira fríamente sin decir ni una palabra.

CONTINÚA ESC 50

CONTINÚA ESC 50

**QUENTIN**  
**(arrepentido)**

Todo lo que dije, lo dije por que se que no te merezco, yo, un simple plebeyo logró conquistar el corazón de una princesa, y una princesa que además de tener una belleza excepcional tiene un gran corazón y lo único que ha hecho ha sido preocuparse por mi. Yo no merezco eso, y menos después de lo que ha pasado con Gwen. Yo pienso asumir mi responsabilidad con el bebé que ella está esperando, pero más nada, cualquier otro tipo de relación con ella se acabó, ni siquiera podemos ser amigos. Tú eres mi esposa, contigo es con quien tengo un compromiso. Por favor dime algo.

**ELIZABETH**  
**(molesta)**

Yo no merecía esto, nada de esto, yo soy la hija del Rey, y lo dejé todo, mi seguridad, mi preparación, mi futuro reino, a mi padre, ¿y todo para qué? Para terminar sola en una casa con un esposo que no me ama y un hijo cuyo padre es un mentiroso y un casa recompensas que quería estafar nada más y nada menos que al Rey, eres despreciable.

CONTINÚA ESC 50

CONTINÚA ESC 50

Elizabeth se levanta de la mecedora y se para del otro lado del porche. Quentin la sigue y se para frente a ella.

**QUENTIN**

Pero Elizabeth, quiero compensarte todo el daño que te he hecho, ¿por qué no nos marchamos de este pueblo y empezamos desde cero en otro lugar? donde no conozcamos a nadie y seamos sólo tú, nuestro bebé y yo, juntos.

**ELIZABETH**  
**(fríamente)**

Sinceramente no creo que eso vaya a funcionar, cambiar de lugar no cambiará nuestros problemas, eso es algo que he aprendido con el tiempo.

**QUENTIN**

Pero ¿qué piensas hacer? ¿me dejarás? ¿a dónde irías? Tenemos que arreglar las cosas y mantenernos juntos... por el bienestar de nuestro bebé.

**ELIZABETH**

En este momento no puedo tomar ninguna decisión, lo siento Quentin, necesito estar sola.

Elizabeth se va apresuradamente de casa de Quentin conteniendo las lágrimas de ira.

CORTE A

51. EXT. CLARO - DÍA

Elizabeth entra al claro y se sienta en la grama a ver fijamente el lago que se mueve con la brisa, las hojas caen e los árboles y junto con los pétalos color rosa adornan el lago del claro. Está ahí con el propósito de estar sola y aclarar sus pensamientos.

**ELIZABETH**

**(V.O.)**

Todo ha ido de mal en peor, no sé que debo hacer, sobretodo porque ya no debo pensar sólo en mi, ahora hay un bebé por el cual velar. No quiero estar con Quentin, pero él tiene razón, si no estoy con él no sé cómo podría sobrevivir, no tengo habilidades que pudieran serme útiles para ganarme la vida en este pueblo.

Elizabeth juega con la grama mientras lanza un largo suspiro.

**ELIZABETH**

**(V.O.)**

Todo esto ha sido un grave error, yo era feliz, y no lo supe apreciar, yo era feliz en el Castillo. Mi padre tenía razón, no era una prisión, esto sí lo es, ahora estoy atada a una vida que no quiero, sin amor, sin amigos, sin mi padre...No puedo imaginar en qué pensaría mi padre si supiera todo esto, debe sentirse avergonzado de mi.

CONTINÚA ESC 51

CONTINÚA ESC 50

Sucesión de imágenes, Elizabeth estudiando en el gran salón con su padre; Elizabeth abrazando a su padre; Elizabeth practicando ballet y su padre entra a darle galletitas; Elizabeth dibujando en su galería; Elizabeth hablando con su padre en la galería.

**ELIZABETH**

**(V.O.)**

Yo ni siquiera sé cómo ser madre, no estoy preparada, para nada de esto, como quisiera volver atrás. Ahora todo lo que me dijo la gitana tiene sentido, debía leer entre líneas, Quentin no me amaba, sus acciones eran para tapar su culpa por lo que me estaba haciendo y Gwen jamás quiso ser mi amiga, ella sólo quería quitarme a mi esposo, quien ya de todas formas, ya era suyo desde hace tiempo... Esto tiene que tener algún tipo de solución... Tal vez la gitana pueda ayudarme.

CORTE A

**51A. EXT. CLARO - DÍA**

Elizabeth se levanta del suelo y camina fuera del claro con pesadez en dirección hacia el pueblo.

CORTE A

**52. EXT. PUEBLO - DÍA**

Elizabeth camina por las calles del pueblo sin ver a la gente a su alrededor, camina lentamente hasta llegar a una carpa azul y esta vez sin dudarlo, decide entrar sin importar que la vean o no.

CORTE A

**53. INT. TIENDA SINAY - DÍA**

Elizabeth entra a la tienda y toma asiento frente a la gitana, quien la observa detenidamente con ojos de compasión.

**SINAY**

Ya sucedió todo ¿no?

**ELIZABETH**

Sí, bueno eso espero, no sé que más podría suceder, y ahora no tengo idea de que puedo hacer, mi esposo volvió pidiéndome perdón, que empezáramos una nueva vida, pero yo no quiero una nueva vida, yo quiero mi antigua vida, siento que todo lo que he vivido desde que abandoné el castillo ha sido un error, y ahora no sé cómo arreglarlo. Por eso estoy aquí...

Elizabeth se inclina sobre la mesa hacia la gitana, angustiada

**ELIZABETH**

Quería saber si usted tenía algo que pudiera darme o si existe algo que yo pueda hacer para arreglar todo esto.

CONTINÚA ESC 53

CONTINÚA ESC 53

**SINAY**

Princesa... ese es el problema cuando tomamos decisiones sólo con nuestro corazón y no usamos la cabeza. Y como sabes muy bien, todas las decisiones que tomamos tienen consecuencias y una vez que tomamos decisiones no hay marcha atrás. Recuerde que la realeza y la brujería barata no van de la mano, eso sólo podría hacerte aún más daño. Debes afrontar la vida que escogiste y esperar que todo tu arrepentimiento tenga frutos en el futuro.

**ELIZABETH****(decepcionada)**

En pocas palabras estoy condenada a seguir atada a Quentin. Me niego a aceptar eso, tiene que haber algo que yo pueda hacer para solucionar esto, y tú sabes que sí lo hay, además, ya yo no soy de la realeza, yo me fui y con eso murió mi condición de princesa.

**SINAY**

Bueno... de hecho sí hay algo, pero es algo que requiere de mucha fuerza de voluntad, temple, y no sé si puedas manejarlo.

CONTINÚA ESC 53

CONTINÚA ESC 53

**ELIZABETH**

Por favor... haré lo que sea.  
Sinay aparece de la nada un  
frasco con un líquido verde  
de aspecto viscoso y lo pone  
en la mesa rente a Elizabeth.

**SINAY**

Bueno, esta poción elimina  
las amenazas, tienes que  
lograr que tus enemigos coman  
esto, y serán eliminados,  
dejándote el camino libre  
para que puedas recuperar  
lo que alguna vez fue tuyo.

**ELIZABETH**

**(atemorizada)**

Pero... ¿esto significa que  
ellos morirían? yo no soy una  
asesina.

**SINAY**

Tú pediste una solución a tus  
problemas, te la estoy dando,  
pero yo t advertí, que no te  
creía capaz. Todo tiene un  
precio princesa, y lo que tú  
quieres arreglar es algo muy  
grande, por lo que el precio  
que hay que pagar, es también  
muy alto.

**ELIZABETH**

**(angustiada)**

Pero, Gwen está embarazada,  
no puedo hacerle eso a un  
bebé...

CONTINÚA ESC 53

CONTINÚA ESC 53

**SINAY**

Princesa, ¿cuándo aprenderás que nada es lo que parece? ella te mintió, y le mintió a tu esposo también, ella sólo quiere tenerlo a él para ella sola, y por eso inventó que tendría un hijo, pero es mentira, la única que está realmente esperando un hijo, eres tú.

**ELIZABETH**

¿Y qué pasará con mi hijo si yo hago esto?

**SINAY**

¿Si jamás hubieses conocido a tu esposo, qué crees hubiese sucedido con esa criatura?

**ELIZABETH**

Nada, no existiría.

**SINAY**

He ahí tu respuesta... para tener grandes ganancias hay que hacer grandes sacrificios princesa. Debes poner el veneno en las comidas de la mujer y de tu esposo. El momento en el que ellos mueran, todo habrá acabado.

**ELIZABETH**

Pero, ¿es necesario que pierda a mi bebé? él es inocente, no tiene la culpa de nada de lo que ha pasado.

CONTINÚA ESC 53

CONTINÚA ESC 53

**SINAY**

¿Qué sería de una guerra sin víctimas inocentes? Tienes que decidir princesa, si esta es la vida que quieres darle a tu hijo.

Elizabeth toma el frasco de veneno en sus manos, el veneno se mueve lentamente dentro del frasco gracias a su textura viscosa. Elizabeth observa el frasco pensativa.

**SINAY**

Tómate tu tiempo princesa, decide que quieres más, que anhelas hacer, que estás dispuesta a sacrificar. Si decides no hacerlo, puedes regresarme el frasco cuando sea.

**ELIZABETH**

Lo pensaré. Muchas Gracias Sinay.

Elizabeth se levanta de la silla con el frasco en sus manos y camina lentamente fuera de la carpa.

CORTE A

**54. EXT. CLARO - DÍA**

Elizabeth llega al claro y se sienta en la orilla del lago, se quita los zapatos y mete los pies en el lago, luego vuelve a tomar en sus manos el frasco con el veneno y lo observa pensativa.

**ELIZABETH**

(V.O.)

¿Qué pensaría mi padre de mi si lo hiciera? Si no lo hago,  
(MÁS)

CONTINÚA ESC 54

Nunca más podré volver a escuchar a mi padre. Pero si lo hago, perderé mi bebé, aún está muy pequeño, pero está ahí. Por otro lado, yo no merezco esta vida que he estado llevando... o en realidad sí, por creerme dueña de todas las respuestas.

Sucesión de imágenes, Elizabeth pidiéndole a su padre permiso para ir al pueblo por primera vez; Elizabeth con su padre la mañana siguiente después de su cumpleaños; Elizabeth saliendo a escondidas del Castillo; Elizabeth abandonando a su padre en el claro para irse a vivir con Quentin.

Pero anhelo recuperar mi vida, y a mi padre, tenía razón, no estoy lista, ni remotamente lista para ser mamá, ni para emprender una vida sola con mi bebé. Seguir con Quentin no es una opción, quien sabe que haría Gwen más adelante... Creo que no tengo opción.

Elizabeth saca los pies del lago, se pone los zapatos y se dirige a la casa que comparte con Quentin.

CORTE A

#### **55. INT. CASA DE QUENTIN - NOCHE**

Elizabeth entra a la casa y no hay nadie, se dirige a la cocina para empezar a preparar la cena, pica los ingredientes y empieza a verterlos en la olla para hacer una sopa. Pasan los minutos y Elizabeth revuelve la sopa una y otra vez. Empieza a organizar sus cosas, la poca ropa que tiene la apila a un lado de la cama mientras espera por la sopa y a que llegue Quentin.

CONTINÚA ESC 55

CONTINÚA ESC 55

Se ven las palabras "Dos (2) horas más tarde"

Quentin y Gwen en el umbral de la puerta, cuando entran se encuentran con una alegre Elizabeth.

**ELIZABETH**  
(sonriendo)

¡Por fin legaron! los he estado esperando, la cena está lista.

Gwen y Quentin intercambian miradas extrañadas.

**ELIZABETH**

Bueno, ¿qué están esperando? ¡siéntense! ya les sirvo la comida, imagínense que ya yo comí, me estaba muriendo de hambre mientras los esperaba y no pude esperar, lo siento.

Elizabeth empezó a servir la sopa en los dos tazones, pero aún no añade el veneno, mientras Quentin y Gwen la observan desde la mesa como si estuviese loca.

**QUENTIN**  
(preocupado)

No vayas a malinterpretar lo que estoy a punto de decirte, pero... ¿por qué estás siendo tan amable con nosotros? Pensé que nos odiabas...

**ELIZABETH**

Ehh, no por favor, yo no odio a nadie... pero se me ocurrió que ya que de ahora en adelante estamos inevitablemente atados gracias a los bebés en camino, sería bueno tratar de  
(MÁS)

CONTINÚA ESC 55

CONTINÚA ESC 55

**ELIZABETH** (continúa)  
 ser diplomáticos y llevarnos  
 lo mejor posible ¿no creen?  
 me parece lo más lógico.

**QUENTIN**  
 Sí, pero yo pensé que tal vez  
 necesitarías un tiempo para  
 recuperarte de las noticias  
 que has recibido hoy.

Quentin se acerca a Elizabeth e intenta poner su mano  
 cariñosamente sobre su hombro, ella lo esquiva.

**ELIZABETH**  
**(sonriendo)**  
 Supongo que soy más fuerte de  
 lo que crees... Gwen, esta  
 sopa que hice es excelente  
 para las embarazadas,  
 tratando de ver todo desde un  
 punto de vista positivo, es  
 maravilloso que todo esto  
 sucediera así, de esta forma,  
 ambas podremos apoyarnos en  
 el proceso ¿no te parece  
 genial?

**GWEN**  
**(nerviosa y jugando con su  
 cabello)**  
 Sí, sí, claro, me parece  
 excelente... por... los  
 bebés, claro.

**ELIZABETH**  
 ¿Quentin, serías tan amable  
 de volver a la mesa? necesito  
 el espacio y tú lo estás  
 ocupando.

CONTINÚA ESC 55

CONTINÚA ESC 55

Quentin regresa a la mesa, Elizabeth mira el frasco de veneno y disimuladamente les lanza una mirada a Gwen y a Quentin, para asegurarse de que no la vigilan.

**ELIZABETH**

**(V.O.)**

Lo haré, estoy tan cerca de recuperar mi vida, ellos merecen este intercambio, me han querido hacer daño desde el principio... aquí la víctima soy yo... pero, mi bebé...

Elizabeth voltea y ve a Quentin y Gwen hablando en la mesa.

**ELIZABETH**

**(V.O.)**

Ni siquiera me reconozco ¿cómo puedo estar considerando hacer que otros paguen las consecuencias de lo que yo misma me busqué? Necesito salir... No puedo hacer esto, tengo que lidiar con mis consecuencias.

Elizabeth toma los tazones de sopa y los pone en la mesa para que Quentin y Gwen coman.

**ELIZABETH**

Ya vuelvo, necesito algo de aire.

Elizabeth sale de la casa apresuradamente.

CORTE A

**56. EXT. CASA DE QUENTIN - NOCHE**

Elizabeth sale resignada y abatida de la casa, se sienta en la mecedora del porche y empieza a llorar desconsoladamente, levanta la vista hacia el Castillo de su padre, todas las luces están encendidas, y su rostro pasa súbitamente de abatido a impresionado al ver un hombre delgado, alto y joven cuya cara no puede definir muy bien, el joven está hablando con su padre, el Rey pareciera estarle dando explicaciones al joven y señala hacia el pueblo. Los ojos de Elizabeth empiezan a llenarse de lágrimas.

**ELIZABETH**  
(triste)

Sí existías, siempre exististe... e incluso tú te viste afectado por mi culpa... todo es culpa de mi soberbia.

Elizabeth pone su cara entre sus manos y llora amargamente hasta que escucha una voz llamando su nombre, levanta el rostro y es Sinay.

**SINAY**

Princesa... Buenas noches.

**ELIZABETH**  
(sollozando)

No pude hacerlo, no tengo las agallas, no tienes idea de cómo desearía nunca haber estado en esa cocina el día que apareció Quentin, nunca debí desafiar la sabiduría de mi padre, sus ganas de protegerme...

Sinay la escucha en completo silencio mientras la observa fijamente.

CONTINÚA ESC 56

CONTINÚA ESC 56

**ELIZABETH**  
**(sollozando)**

Soy una tonta, estoy tan arrepentida, y ahora este bebé pagará por tantas cosas que no tienen nada que ver con él... y el príncipe, rompí su corazón sin siquiera haberlo conocido.

**SINAY**

Princesa, no fracasaste, para nada, todo lo contrario, sólo alguien que realmente pertenezca a la realeza a la que usted pertenece, a ese linaje escogido hubiese sido capaz de rechazar una oportunidad así, aún de manera inconsciente, pones en práctica lo que te enseñó tu... librito, hay que amar a nuestros enemigos y con salvarles la vida, poniendo el bienestar de otros por encima del tuyo has demostrado que nunca dejaste de pertenecer. Mi trabajo aquí, está hecho.

Sinay desapareció en el aire y Elizabeth se queda pensando en lo que la bruja dijo, hasta que escucha como se abre súbitamente la puerta de la casa.

FADE A

**57. INT. HABITACIÓN ELIZABETH CASTILLO**

Elizabeth se despierta sobresaltada en su cama respirando a un ritmo muy agitado, mira a su alrededor con los ojos bien abiertos, ve su closet, su mesita, la ventana, su cama y una gran sonrisa se dibuja en su rostro al ver que todo fue un sueño y está en su habitación como si nada hubiese sucedido jamás.

**ELIZABETH**  
**(feliz)**

¡Todo fue un sueño!

Se viste rápidamente, desayuna y sale corriendo del cuarto.

CORTE A

**58. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - DÍA**

Elizabeth entra corriendo al Gran Salón lleno de la luz del Sol que entra por los grandes ventanales y ve a su padre observando los alrededores a través de uno de ellos, corre a abrazarlo fuertemente.

**REY**  
**(riéndose y respondiendo al**  
**abrazo)**

Buenos días hijita, veo que hemos despertado de buen humor el día de hoy.

**ELIZABETH**  
**(feliz)**

No tienes idea padre. Creo que este es el día más feliz de mi vida hasta los momentos.

**REY**  
Me gusta esa actitud.

CONTINÚA ESC 58

CONTINÚA ESC 58

**ELIZABETH**

¿Podemos comenzar la lección de hoy?

**REY**

Por supuesto querida. La lección de hoy es, acción de gracias.

Elizabeth se sienta en su silla habitual frente al Gran libro, y acaricia las páginas amarillentas.

**ELIZABETH**

**(leyendo en voz alta)**

Y den gracias, porque toda creación de la tierra es buena y no debe ser desechada, alégrense en todo momento y den gracias por todo lo que les sucede.

**REY**

Bueno, creo que ese pasaje deja bien claro el tema, debemos ser agradecidos por todo, lo bueno y lo malo, porque todas esas experiencias son las que nos convierten en mejores personas.

**ELIZABETH**

Wow, padre, jamás podrás saber cuánto me identifico con este pasaje. Gracias por no rendirte nunca conmigo y siempre estar dispuesto para todo lo que yo pueda necesitar.

Elizabeth se levanta de la silla y abraza a su padre una vez más.

CONTINÚA ESC 58

CONTINÚA ESC 58

**REY**

Me gusta esta nueva Elizabeth, ¿que le pasó a mi otra hija?  
(**riéndose**).

**ELIZABETH**

(**sonriendo**)

Creo que ella no volverá.

**REY**

Bueno, la vida sigue hijita, creo que esta lección fue sencilla, ya puedes retirarte princesa.

**ELIZABETH**

(**sonriendo**)

¡Gracias Padre!

Elizabeth sale del Gran salón para ir a la cocina.

CORTE A

**59. INT. COCINA CASTILLO - DÍA**

Elizabeth entra a la cocina a buscar un porquercito y tocan la puerta, al no haber nadie más allí, se acerca a abrir. Sus ojos se abren de la sorpresa al ver a Quentin en la puerta.

**QUENTIN**

(**sonriendo**)

¡Hola! Entrega para su majestad el Rey.

CONTINÚA ESC 59

CONTINÚA ESC 59

**ELIZABETH**  
**(con los ojos muy abiertos y**  
**molesta)**

¡Olvídalo! ¡Regresa otro día!

Elizabeth cerró la puerta con Quentin aún ahí parado y sale de la cocina rápidamente de regreso al Gran Salón.

CORTE A

**60. INT. GALERÍA DE ELIZABETH EN EL CASTILLO - DÍA**

Elizabeth está dibujando en una esquina de su galería una pequeña carpa azul muy brillantes con una sonrisa en su rostro.

CORTE A

**61. INT. HABITACIÓN DE ELIZABETH CASTILLO - NOCHE**

Elizabeth entra a su cuarto a leer un libro antes de dormir, se recuesta en su cama a leer y empieza a escuchar las risas provenientes del pueblo, sigue leyendo y empiezan a lanzar fuegos artificiales en el pueblo. Elizabeth se levanta de la cama, cierra la ventana, las cortinas y continúa leyendo.

CORTE A

**62. INT. GRAN SALÓN CASTILLO - DÍA**

Elizabeth entra al Gran salón lista para su lección del día y ve a su padre aún viendo por la ventana, al sentir el ruido de la puerta, se voltea hacia su hija y le sonrío.

CONTINÚA ESC 62

CONTINÚA ESC 62

**REY**  
**(sonriendo)**

Hoy no tendremos lección  
querida.

**ELIZABETH**  
¿por qué no padre?

**REY**  
Antes que nada quiero decirte  
lo orgulloso que estoy de ti,  
Tengo la mejor hija de todas.

**ELIZABETH**  
**(sonriendo)**  
Y yo el mejor padre, pero no  
entiendo, ¿por qué no  
tendremos lección?

**REY**  
**(sonriendo)**  
Tengo una sorpresa especial  
para ti el día de hoy.  
Acompáñame a la entrada del  
castillo.

Elizabeth sigue a su padre fuera del Gran salón con su  
rostro lleno de confusión.

CORTE A

**63. EXT. AFUERAS DEL CASTILLO - DÍA**

Elizabeth y su padre llegan hasta la entrada del Castillo  
y una gran sonrisa se forma en el rostro de Elizabeth y no  
puede evitar contener las lágrimas de felicidad al ver  
frente a ella a un apuesto príncipe sonriéndole.

FIN