



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUAL
“TRABAJO DE GRADO”

El Regreso a Gliese:

Un guión de cine fantástico inspirado en Tsubasa Reservoir Chronicles

MUÑOZ DICURÚ, Ruth Wania

Tutor:

BERNAL, Keyla

Caracas, septiembre 2011.

A mis padres, por su apoyo incondicional.

A todas aquellas personas que quieren ser guionistas de cine o ya lo son.

A los aficionados del manga y anime, porque no hay quién entienda mejor que ellos lo que es soñar con esta clase de mundo fantásticos.

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, quiénes siempre me han brindado todo su amor y cariño, en especial durante mi carrera universitaria. Espero que este Trabajo Especial de Grado pueda hacerlos sentir orgullosos y que les permita introducirse en esos maravillosos mundos llenos de fantasía, amor y aventuras que aquí encontrarán.

A mi madre, porque sus preocupaciones constantes hacia mi persona y este trabajo, me hacían avanzar más rápido para que ella pudiese estar tranquila.

A mi padre, quién sin su apoyo absoluto este trabajo no hubiese podido ser culminado. Sus palabras llenas de amor y amabilidad, hacían que pudiese trabajar en calma y tranquilidad.

A Elisa, quién me enseñó lo que es un guión, introduciéndome al universo de lo que mis futuros sueños como guionista serán. Por su apoyo siempre incondicional, por haber creído y confiado en mí aún cuando yo misma no lo hacía.

A mi tutora Keyla Bernal, quién a pesar de mis tardanzas siempre supo comprenderme, apoyarme y darme ánimos, permitiéndome seguir adelante sin dudar. Me enseñó la mejor forma de hacer realidad esos universos fantásticos que viven en el interior de cada uno de nosotros.

A mi mejor amiga Mandre, quién con su positivismo y sus constantes palabras de apoyo me sacaron de la oscuridad en la que mi corazón a veces se perdía. Sus conocimientos en diseño de modas y locaciones me fueron de gran utilidad a la hora de hacer tangible el mundo incorpóreo que tenía en mi mente. Su humor y elocuencia alegraban mis largas noches frente a la computadora.

A mi mejor amigo Héctor, quién incluso desde antes de nacer la idea de mi guión confiaba en que yo podría hacerlo realidad y de la mejor forma posible. Sus conocimientos en cuanto a CLAMP, el anime, los dulces y videojuegos fueron de gran ayuda.

A mi padrino, por haber depositado su fe en mí.

A mis amigos, familiares y a todos aquellos quiénes consciente o inconscientemente me brindaron su apoyo en la realización de este Trabajo de Grado.

A todos aquellos que lean esta maravillosa historia que fue concebida desde lo más profundo de mi corazón.

ÍNDICE GENERAL

Agradecimientos	iv
Índice General	v
Índice de Anexos	vii
INTRODUCCIÓN	8
MARCO TEÓRICO	11
CAPÍTULO I: EL GUIÓN	11
1.1. Guión de cine fantástico	12
1.2. El Viaje del héroe de Christopher Vogler	14
CAPÍTULO II: EL CINE FANTÁSTICO	
2.1. Temática	19
- El mal y la tiranía	19
- El hombre convertido en bestia o simbiosis con otro animal	21
- La alteración del cuerpo humano	22
- La estructura temática del doble	24
CAPÍTULO III: EL ANIME	27
3.1. Historia	29
3.2. Géneros	33
3.2.1. Géneros demográficos	33
- Shōnen	33
- Shōjo	33
- Seinen	34
- Josei	34
- Kodomo	35

CAPÍTULO IV: CLAMP. LAS REINAS DEL SHŌJO	36
4.1. Tsubasa Reservoir Chronicle	37
MARCO METODOLÓGICO	41
1. Problema	41
2. Delimitación	42
3. Justificación	43
4. Objetivos	44
5. Fuentes de información	45
6. Tipo y diseño de investigación	46
7. Modalidad	46
8. Limitaciones	47
I. EL DESARROLLO DE UN NUEVO MUNDO	47
1. Guión literario: “El Regreso a Gliese”	47
2. Personajes	48
3. Locaciones / Propuesta visual	69
4. Objetos fantásticos o significativos	83
II. CREANDO A GLIESE	86
1. Idea	86
2. Sinopsis	86
3. Propuesta Sonora	88
4. Guión literario: “El Regreso a Gliese”	89
CONCLUSIONES	183
BIBLIOGRAFÍA	187
ANEXOS	190

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A: Postal Ukiyo-e

ANEXO B: Sakura y Syaoran. Tsubasa Reservoir Chronicle.

ANEXO C: Sakura, Syaoran, Fye, Kurogane y Mokona. Tsubasa Reservoir Chronicle.

ANEXO D: Sakura en Tsubasa Reservoir Chronicle: La princesa del Reino Enjaulado.

ANEXO E: Mansión de los Lambelle en Celestia

ANEXO F: Motocicletas utilizadas por Aunest Lambelle y Armand Di Sorel en Skydra

ANEXO G: Cama de Sophie Lambelle en Hanami

ANEXO H: Habitación de Sophie Lambelle en Hanami

ANEXO I: Comedor de la mansión Lambelle en Hanami

ANEXO J: Salones de clases de la escuela en Hanami

ANEXO K: Habitaciones de Sophie, Lucile, Sebastián y Nicolás en Sagita

En CD-ROOM:

ANEXO A: Openings y Endings de *Tsubasa Reservoir Chronicle*.

ANEXO B: Soundtracks de *Tsubasa Reservoir Chronicle*.

INTRODUCCIÓN

¿Quién en sus sueños imaginó algún día estar en un mundo ideal? ¿Cuántas veces los jóvenes necesitan escapar por un momento de la realidad? Ser capaces de crear mundos fantásticos íntimos y propios, en donde sean los protagonistas y donde no existan límites ni restricciones de ninguna clase para poder expresar los pensamientos e inquietudes en forma veraz, y llegar a ser libres completamente.

¿Cuántas personas han pensado en escribir historias llenas de magia y fantasía, que rompan los moldes de lo real, el espacio, tiempo y la eternidad? Y, ¿por qué no? Utilizando la dedicación, el esfuerzo y la tenacidad, llegar a ser guionistas de cine si se lo proponen.

El cine fantástico es un género muy amplio, tan extenso como las profundidades de la imaginación del guionista. Lo cotidiano y lo insólito se entremezclan y enfrentan caprichosamente para dar lugar a situaciones jamás pensadas.

Los personajes deben trasladarse de algún modo a esos espacios fantásticos transgrediendo las leyes naturales, diferentes a su realidad.

Pensar en la sensación maravillosa de atravesar las fronteras de la fantasía, gozo, sorpresa e incredulidad por los paisajes y ambientes extraordinarios en los que habitan personajes o criaturas extraordinarias, siendo imposible pensar en su existencia en el mundo real.

Crear, delimitar y caracterizar cada uno de esos mundos de fantasía y al mismo tiempo insertar a los personajes de la historia: el héroe, la heroína, los familiares, amigos, enemigos, personas de malos instintos y otros con diferentes personalidades. Relacionarlos en escenas de amor, fraternidad, amistad, odio y lo que de la imaginación. Creación de seres mágicos que aparecen intempestivamente en la historia. El uso de la magia con un propósito específico dentro de la trama, el amplio rango de posibles locaciones, batallas,

peleas, conflictos y la lucha entre el bien y el mal, que solo se limitan por la imaginación del guionista.

Aparece el protagonista influenciado por un libro espectacular *El Viaje del Héroe* de Christopher Vogler, lo guía de manera sencilla y simbólica en su viaje a través de la historia desde un espacio-tiempo real al imaginario en etapas bien definidas: separación – iniciación – retorno. Este escritor concluye que todas las historias son siempre las mismas pero contadas de distinta manera y que los guionistas siguen este mito consciente o inconscientemente. No necesariamente es así porque cada escritor adapta al héroe según sus objetivos y necesidades y se afirma que “el héroe tiene mil caras”.

El héroe lucha, triunfa, pierde y ama en situaciones cambiantes. Termina por aprender y crecer durante su viaje, utilizando sus poderes para lograrlo. El guionista debe inspirarse en algún modelo y qué mejor que el maravilloso mundo del anime. Animaciones provenientes de Japón y que tienen innumerables temas, historias simples o complejas que gustan al espectador.

Cuando se habla de anime se debe hablar de manga, puesto que se trata de dos términos cercanos pero disímiles. El manga hace referencia a los comics japoneses o un tipo de publicaciones gráficas cuyo origen data de varios siglos atrás, mientras que el anime que son las animaciones aparece en el siglo XX.

Los antecedentes del manga se encuentran en la tradición del dibujo monocromo japonés que despliega en torno a motivos fantásticos, humorísticos, violentos o simplemente ironiza sobre lo cotidiano. En el siglo XII, a través de pergaminos se satirizaba utilizando animales como personajes, las costumbres del clero y la nobleza. El manga como modo de expresión está íntimamente vinculado con la escritura ideogramática, lo cual combina o fusiona escritura y dibujo. El anime que es una combinación de arte visual y narraciones destinado a todo tipo de público: niños, niñas, jóvenes y adultos. Se introduce en el medio audiovisual con gran éxito, tratando temas de diverso índole por lo que se dividen en varios tipos de públicos, sobretodo dependiendo de su edad: kodomo, shōnen,

shōjo, seinen y josei. Éstos son algunos de los géneros dedicados en forma específica al público según su edad, sexo, intereses y costumbres, que abarcan toda la sociedad transformándolo en un fenómeno sociocultural originado en Japón hacia los demás países.

En los últimos años nuestra sociedad ha tenido un transcendental cambio carente de sólidos principios y ante esto aparecen diversos autores que le dan un sentido a la vida; digno y espiritual. La imaginación nos lleva a universos distintos de nuestra realidad y que a través de ellos nos permiten volver a tener la motivación necesaria para no olvidarnos que este mundo si tiene posibilidad de cambiar, asumiendo valores que nunca se deben perder.

Estas historias de personajes imaginarios que se vuelven reales, los puede enfocar un guionista a través de narrativas provenientes de escritores y personajes tangibles que se pueden tocar en sus aventuras por dimensiones fantásticas. Esto motiva y permite a las personas volver a tener ideales y propósitos que hagan de sus vidas un ejemplo digno de imitar.

Entre esos autores aparece un grupo de dibujantes japonesas que publican una colección llamada *CLAMP Book* y que está dirigido al género shōjo (chicas jóvenes) y luego hacia lo infantil, adulto y para todo tipo de público.

La escritora de este Trabajo Especial de Grado se ha inspirado con este grupo de artistas de CLAMP a través de un manga llamado *Tsubasa Reservoir Chronicle*, historia de cuatro viajeros unidos por el destino y el futuro que visitan varios países como Clow, Cele, Japón actual, República de Hanshin, Mundo Piffle, entre otros. Se enfrentan a peligros y diversas situaciones, con valentía, inteligencia y resolución. Enseñanzas que se debe asumir en la vida.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I: EL GUIÓN

Miles de guiones de cine se agolpan en las puertas de los grandes estudios cinematográficos para que sean considerados y vislumbrados dentro de la pantalla grande, pero, son pocos los afortunados en lograrlo.

Así como expresa Linda Seger (2004):

Un guión es como una criatura que cobra vida propia. Está llamado a ser el embrión del proyecto que, una vez en marcha integrará a directores, productores, actores, actrices, técnicos, creativos y un sinfín de personajes que se embarcarán en la aventura, mayor o menor, de la producción de la película. (p.11)

Para lograrlo deben estar respaldados por un agente de reconocido prestigio. Cruzar esta entrada de todos modos, significa poco. Ahora deberá atravesar y sortear muchas barreras para llegar a la persona que decide. Su ascenso dentro del estudio es lento y difícil y más aún lograr ejecutarlo sin perder su integridad.

Una película se escribe tres veces: en el guión (Guionista), en el rodaje (Director) y en el montaje (Editor). De las tres, el guión es la base. Una buena película se logra con un buen guión. Sin embargo, todos afrontan el mismo problema: “Contar una historia interesante, de modo interesante” (Seger, 2004, p.15), que cautive e impresione al público y lo hagan sentirse inmerso en ese mundo durante horas, sintiendo que ha valido la pena haber asistido a dicha película y sentirse satisfechos con ella.

Jean-Paul Torok (1986) considera el guión como “un proceso de elaboración del relato cinematográfico que pasa por distintos estadios, desde la idea primera hasta el script final.” (En Vanoye, 1996, p.14)

El guión es una narración mediante imágenes, haciendo percibir con detalles, a través de la imaginación, todas y cada una de esas escenas, en las que aparecen personajes con vida propia de acuerdo a las situaciones que viven en los lugares en que se desarrollan y que estén listas para su rodaje y luego convertirlo en un film. Tiene una estructura más integral combinando el desarrollo de la historia con los diálogos y dispositivos técnicos, lo que ayuda al equipo de rodaje en la edición, sonido, iluminación, fotografía, etc.; resultando muy útil para el director.

1.1. Guión de cine fantástico

Desde los inicios del cine, el género fantástico ha estado presente; siendo utilizado como el cruce entre los mundos ordinarios y extraordinarios y, al mismo tiempo, el que provoca un enfrentamiento de experiencias, de lo habitual contra lo insólito. Se plantea un viaje del protagonista o “héroe” (Vogler, 2002) desde su espacio-tiempo real hasta ese espacio-tiempo imaginario, esos reinos mágicos existentes dentro del universo escrito cinematográfico.

Los personajes deben hallar el medio para trasladarse hasta ese mundo o dimensión maravillosa, diferente a su realidad. Debe mostrarse la transición de un espacio a otro, cómo las leyes naturales pueden ser transgredidas permitiendo crear la existencia de esos espacios fantásticos a partir de una base real.

Para Tolkien (1994), “la sorpresa y el asombro ante lo maravilloso sólo es posible cuando un personaje humano o una criatura humanizada atraviesa los límites de la fantasía, provocando un encuentro entre los mundos primarios y secundarios” (Sánchez Escalonilla, 2009, p.117). La presencia de seres humanos habitantes del mundo primario, es esencial en las historias de este género que evita las alusiones a las hadas y emplea el concepto de magia con objeto de evitar comparaciones equívocas con los cuentos tradicionales. (Nikolajeva en Sánchez Escalonilla, 2009)

Los relatos y guiones de fantasía deben presentar personajes auténticamente humanos y creíbles, sometidos a conflictos aparentemente verdaderos sin importar que sus experiencias resulten imposibles en el ámbito de la realidad.

Según Sánchez Escalonilla (2009), los protagonistas de fantasía han de poseer cualidades nítidamente humanas y poder presentar matices en su confección como de estar “desgarrados por el dolor, ahogados por los problemas y tensiones o repletos de entusiasmo y alegría por la vida; estables o dementes, carentes de valentía o dotados de fortaleza y arrojo; prudentes, concedores o no del auténtico amor; libres o encadenados a las pasiones...” (p.117) Pues, como cualquier otro género de ficción, la fantasía incluye cualquier tipo de personajes con el único requisito de que muestren una personalidad real a través de sus acciones.

La estudiosa del guión cinematográfico de fantasía, Sable Jak, insiste en la humanidad que debe estar presente en los personajes:

Las historias de fantasía –como dirían los más devotos- no tratan sobre efectos especiales, gente exótica y bestias voladoras. Las historias tratan sobre personajes por completo desarrollados, con trazos humanos (e incluso cuando ni siquiera sean humanos), y envueltos en dilemas humanos. (Sánchez Escalonilla, 2009, traducción del autor, p.117)

Jak considera dos rasgos fundamentales en la definición de fantasía: la existencia de lo imposible dentro de la historia y la experiencia de la magia en cuanto suceso extraordinario e indemostrable por la ciencia.

Los guiones de género fantástico deben seguir la ruta de un viaje o una búsqueda, construir un mundo a partir de otros universos diferentes. Para lograrlo se debe realizar una investigación exhaustiva, dónde se puedan demarcar los límites y características de cada uno de esos universos. Sin olvidar la presencia de los usuales personajes dentro de la fantasía, como lo son: el héroe, la heroína, los compañeros y amigos de los mismos, villanos y las relaciones de amor, odio y amistad que se puedan desarrollar entre unos y

otros. La creación de seres mágicos y bestias que, con su aparición, complementan la historia. El uso de la magia con su propósito específico dentro de la trama, el amplio rango de posibles locaciones dentro de las cuales se pueden desarrollar las diferentes acciones, gama tan extensa como las profundidades de la imaginación del guionista. La importancia de las batallas, las luchas y los conflictos internos y externos. Sin descuidar la bien conocida y posible conquista del bien sobre el mal.

La posible aparición de la religión y la política dentro de un contexto fantástico. Al ser ambientado en un espacio imaginario, ambos temas pueden ser tratados según los cánones del mundo o dimensión que se piense crear. Un punto importante que no puede dejarse de lado es que aunque se utilicen elementos fantásticos, no puede dejar de tener una perspectiva realista, es decir que sea creíble a la hora de ser leído y utilizado por el productor y director en la realización del libro de producción y de la película como tal.

1.2. El Viaje del héroe de Christopher Vogler

El inicio del héroe en relación con la sociedad, está representado a través de sus descripciones como ser sociable que vive en comunidad: clan, tribu, aldea, pueblo o familia. Viaja a tierras desconocidas (separación), se aventura en solitario (inicio) y finalmente se reintegra al grupo del que partió (retorno).

El viaje del héroe es la historia más antigua del mundo. Estructurada en mitos, cuentos de hadas y leyendas, que relatan su búsqueda de un tesoro difícil de encontrar. Se puede decir que es una parábola del camino que los seres humanos recorren a lo largos de sus vidas. (Caprarulo, 2008)

En sus viajes, el héroe triunfa, pierde, se enamora, pero en él se producen cambios y crece. “Es este viaje el que cautiva a la audiencia y logra que una historia sea valorable”. (Vogler, 1998, p.13)

Los arquetipos de Vogler

El héroe se enfrenta a individuos que crean barreras o le brindan su ayuda durante su viaje. Cada uno de ellos le aporta un valor. Debe pasar por diferentes experiencias, pruebas y obstáculos para poder lograr su objetivo. Vogler (1998) sugiere siete arquetipos de personajes.

Héroe

Es aquel que mediante una acción, se sacrifica y enfrenta peligros. Le presta ayuda a sus aliados y crece en lo personal a lo largo del viaje. Es uno al inicio y termina siendo otro al final. En algunos casos la personalidad del héroe no cambia en su trayecto, pero el simple hecho de haber logrado su objetivo lo hace poseer ese algo que no tenía al iniciar la historia.

Existen casos en los que el héroe se sacrifica, ese acto en sí ya es heroico aunque no haya logrado su cometido. Su acción traerá consecuencias en su entorno o en sus aliados, brindándole un sentido a su muerte o abnegación. Es el caso de la película *Héroe* de Zhang Yimou (2002) en la que Sin Nombre da la vida por una causa mayor, renunciando incluso a su objetivo primario de asesinar al emperador de China.

Otro ejemplo se da en el capítulo 2 del anime *Tsubasa Reservoir Chronicle* (2005) en donde Syaoran le pide a Yuuko el poder viajar a través de diferentes dimensiones y así recolectar cada una de las plumas con la memoria de Sakura. Aunque la joven recupere todos sus recuerdos, jamás podrá recordar a Syaoran, ni será consciente de ninguna imagen del pasado que tenga relación con él. Ese es el precio que Syaoran deberá pagar. Él está dispuesto a hacerlo, prefiere el olvido, sacrificando sus preciadas memorias antes que dejarla morir.

Anti-héroe

Es un héroe que actúa contrariamente a lo que se espera de él. No es el antagonista. *Hancock* (2008) es un buen ejemplo, pues rescata a los ciudadanos de los delincuentes pero al hacerlo causa muchos daños físicos en la ciudad. Tiene problemas de alcoholismo, una actitud cínica e ignora las reglas de la justicia policial. También el personaje de Kira en *Death Note* (2006), quién desea hacer un mundo mejor pero piensa que para lograrlo debe asesinar a todos los criminales existentes.

Mentor

Es la representación de la consciencia del héroe, lo aconseja, guía y ayuda a superar sus miedos y lograr sus objetivos. El ejemplo más claro de mentor se da en la saga de *Harry Potter* (2001 - 2011) con el personaje de Dumbledore, el sabio anciano que siempre está allí para aconsejar a Harry en sus momentos más difíciles y lo guía sobre cuáles deben ser los siguientes pasos que debe dar en la historia. Otro personaje que representa a un mentor es el de Kerberos en *Sakura Card Captors* (1998 - 2000), guardián que siempre brinda su ayuda y consejos a Sakura de una forma fresca y juguetona. Suele tener forma de un pequeño peluche amarillo. Por último, está también Alastor de *Shakugan no Shana* (2005-2006) que es un caballero del Reino Carmesí que hizo un pacto con Shana para ser su guía, manifestándose en forma de rubí que siempre acompaña a la joven en un colgante.

Heraldo

Puede tomar forma de una persona o fuerza que introduce a un reto y da un giro a la historia. Es aquel que comunica el inicio de la aventura. Hagrid en *Harry Potter y la piedra filosofal* (2001), al darle la carta de aceptación de Hogwarts. Kerberos, al ser el que asigna la misión de recolectar las cartas a Sakura. En *Digimon Adventure* (1999 - 2000), el heraldo está representado por la nevada que cae en el campamento donde están los chicos durante el verano en Japón, al igual que la aparición de la aurora boreal. De allí, siete pequeños aparatos electrónicos caen en forma de meteorito y un ola gigante los transporta al

digimundo. Y Yukito en *Tsubasa Reservoir Chronicle* al informarle a Syaoran que Sakura ha perdido sus recuerdos y enviarlo a la dimensión donde se encuentra Yuuko, dando inicio a su aventura.

Sombra

Desafía al héroe, crea conflictos y representa el lado oscuro. Es aquel que se opone al héroe y trata de frustrar la consecución de sus metas. Sephiroth de *Final Fantasy VII: Advent Children* (2007), que solo quiere acabar con el mundo y destruir la corriente de la vida. Cloud quiere evitar esto, por lo que ocurren varios enfrentamientos entre ambos. También está el caso de Hao Asakura, quién desea ser el *Shaman King* (2001 - 2002) y el más poderoso de todos, asesinando a todos aquellos que le parezcan estorbos o innecesarios para su objetivo. Es el hermano gemelo del héroe por lo que su rivalidad se hace aún más grande.

El guardián del umbral

Es aquel que coloca las pruebas al héroe antes de enfrentarse con el desafío final. Puede ser aliado de la sombra. Las cartas Clow y las plumas de Sakura, en *Sakura Card Captors* y *Tsubasa Reservoir Chronicle* respectivamente. Ambas crean diferentes obstáculos y retos antes de poder obtenerlas, causándole problemas a la heroína y al héroe.

Shafeshipter

Crea dudas y suspenso en la historia. Cambiando su actitud y su forma con el héroe de un momento a otro. Eriol Hiragizawa en *Sakura Card Captors*, haciéndose pasar por un simple compañero de clase proveniente del extranjero cuando en realidad es la reencarnación del mago Clow. Al igual que en un principio crea diferentes conflictos y coloca a Sakura en una posición difícil. Todo lo hace para que ella cambie las cartas Clow a cartas Sakura, pero en un principio, el espectador no nota eso, sino que lo ve como el

villano. Por otro lado, Alois Trancy de *Kuroshitsuji* (2008 - 2009) es muy cambiante con Ciel Phantomhive. A veces quiere asesinarlo y otras veces seducirlo. Sus motivos y lealtades están en constante transformación.

El bufón

Es aliado del héroe y le proporciona un alivio dentro de la comedia o el buen humor. Estaría representado por Kero (Kerberos) y Mokona en *Sakura Card Captors* y *Tsubasa Reservoir Chronicle*. Siempre animan al héroe/heroína y a sus aliados, diciendo pequeñas bromas. Toman actitudes muy animadas y entusiastas.

Todos estos arquetipos se relacionan y participan directa o indirectamente para dificultar, simplificar o ayudar el camino del héroe.

CAPÍTULO II: EL CINE FANTÁSTICO

2.1. *Temática*

El mal y la tiranía

Sin la existencia de una “dualidad moral” entre el Bien y el Mal, no podría desarrollarse este tema dentro del cine fantástico. El Mal es prácticamente indefinible como concepto, puede manifestarse como una representación de una idea que nace en el cerebro humano. El Malo o el Demonio es aquel que realiza una serie de actos horrorosos y crueles con el simple hecho de evocarle.

“La dicotomía normal/anormal, sin la que el *fantástico* carecería de sentido, puede investir varios aspectos, según la historia, los personajes, las situaciones: Vida/Muerte, Instinto/Razón, Naturaleza/Civilización, Bestialidad/Humanidad” (Lenne, 1970, pp. 75).

“La época diabólica por excelencia fue la Edad Media” (1970, pp. 75), dónde los mitos tradicionales eran atribuidos al cristianismo, y por lo mismo, el inventivo general acerca de las alusiones, encarnaciones y personificaciones de Satán en el mundo, fueron exhaustivas. La cacería de brujas era muy común en la época, quiénes eran asociadas y relacionadas con el señor de los infiernos. La unión de ambos originaba una aberración demoníaca, considerada maligna por antonomasia. El verdadero placer del Demonio es solo alcanzado con la profanación de las vírgenes que le son ofrecidas en sacrificio, y no con las jóvenes hechiceras que ya han pasado por el ceremonial demonológico.

La presencia de seres infernales como vampiros y hombres lobos, cuyo origen es atribuido principalmente al seno de la iglesia, es combatida con crucifijos y exorcismos o solo pueden sucumbir al ser heridos con estacas o balas de plata bendecidas.

Todos estos elementos se utilizan en el presente de forma metafórica o literal. Es el trasfondo de las acciones de esos personajes malvados lo que importa, no el simple hecho de utilizarlos por causar terror en la audiencia.

El deseo y el miedo juegan un papel fundamental dentro de lo fantástico. El miedo unido a lo desconocido, es lo que pondrá en juego los sentimientos y emociones del público. Esa sensación que va invadiendo a los personajes y contagiando a los espectadores, que, junto a la creación de un decorado lo suficientemente afectivo pueda introducir a la audiencia en el sentimiento que se desea. Esto es lo que busca el cine fantástico: utilizar el miedo en esencia y no solo en cuanto al horror o espanto se refiere.

El detalle fundamental correspondería a un balance entre el buen uso de los elementos de este tipo de cine y una dosis adecuada de miedo, para evitar que el género se torne inofensivo.

Lo que diferencia al cine fantástico con el cine de terror es que en el primero se le da prioridad al acontecimiento y no a la atmósfera, como ocurre de forma contraria en el segundo. Al igual que existe una primacía de lo sensorial sobre lo cerebral en el fantástico. En la religión, es malo todo aquello que viole el orden del universo. Pero desde que el hombre se cuestiona entre el bien y el mal, la presencia de la maldad inexplicable es una de las fuentes de reflexión primordiales. “La ampliación del mal a la dimensión social se proyecta con mucha más avidez sobre las pantallas” (Lenne, 1970, pp. 77).

Existen distintos tipos de representaciones del mal, no es únicamente planteado como una idea, introduce también “el mito de la sociedad secreta que pone en peligro la integridad de la sociedad oficial” (1970, pp. 77) de una manera tan cercana a la realidad que no se distingue por la apariencia. El enemigo se infiltra en el interior. Otro modo es el citar al Mal partiendo del Bien, ello puede generar la pérdida del contacto con la realidad, padeciendo una psicosis de invasión.

El mal en la actualidad puede estar representado por cualquier entidad maligna que viole los valores sembrados en la sociedad real o imaginaria que se relate, ya sea malvada

por naturaleza (el personaje de Drácula en *Drácula*, 1931) o se haya convertido en esa existencia luego de atravesar una serie de conflictos internos y externos ocurridos dentro de la historia (Anakin Skywalker a Darth Vader en *La Guerra de las Galaxias: Episodio III. La Venganza de los Sith*, George Lucas, 2005).

El hombre convertido en bestia o simbiosis con otro animal

“La actitud del hombre hacia los animales siempre ha oscilado entre la familiaridad y la hostilidad. (...) Inconscientemente, ve en ellos una imagen imperfecta de sí mismo” (Lenne, 1970, pp. 79), suscitándoles un aire confuso de misterio y curiosidad.

El Mal es reflejado en la bestia, en la mayoría de los casos, como la unión de fragmentos de distintos animales ya existentes para originar uno nuevo, más fuerte y poderoso. Es el caso de los dioses egipcios con cabeza de halcón en la Antigüedad, y también el de la bestia descrita en el Apocalipsis (13:2) que “(...) parecía una pantera, con las patas como las de un oso y la boca como las fauces de un león” (en Lenne, 1970, pp. 79). Esto convierte a la bestia, en el ser terrenal al que el Demonio transmite su poder, la representación exaltada de la libido.

En la Biblia el sexo es igual a la carne, por lo tanto es bestial e incita al hombre a pecar. Este es uno de los conflictos por el que atraviesan los licántropos, quienes deben aprender a lidiar con sus dos partes coexistentes: el hombre moralista y con ciertos valores formados, y la bestia que comete pecados atroces durante las noches de luna llena. Es lo que ocurre con el Prof. Remus Lupin, en la saga de películas de *Harry Potter*, principalmente en la tercera entrega *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* (Alfonso Cuarón, 2004). Su rechazo hacia sí mismo era tal que decidió alejarse del mundo que conocía para no verlo involucrado con su nueva y peligrosa naturaleza.

Hay una notoria relación de violencia entre los hombres y las bestias, ya sea por la ley de supervivencia o por el inevitable enfrentamiento entre ellos, del Mal sobre el Bien.

Primordialmente, se le brinda un carácter maléfico al drama de los humanos influidos por la metamorfosis, a las bestias o animales peligrosos. Esto se debe al propio fin de la bestia de conquistar a la joven y del héroe en salvar a ésta tras matar a aquella (Lenne, 1970, pp. 80).

En el cine fantástico se ha establecido una estructura definitiva, en la que cada uno de los involucrados asume una función específica bien marcada y percibida así por los espectadores. “Los personajes o seres híbridos tienen por raíz el héroe (...) en tanto que reflexión sobre el miedo” (Lenne, 1970, pp. 81). Siendo la metamorfosis un sin sentido en algunos casos, puesto que al ser irreversible, se sabe de antemano que el final de ese ser terminará en fracaso. El fatalismo fantástico acaba venciendo en la mayoría de las ocasiones.

Aunque éstas sean las características mayormente establecidas, no debería considerarse como un punto final, la maldad del animal o la bestia. Ella o él podrían triunfar, sin haber sido discriminados por el hombre, pues su origen y comportamiento parte del humano.

La alteración del cuerpo humano

“La disgregación corporal responde a las perturbaciones de la personalidad” (Lenne, 1970, pp. 83). Los deseos del cuerpo o individuo son reflejados en cada una de sus partes y ellas lucharán por cumplir sus metas y ambiciones, su venganza o ilusiones. “Una obsesión visceral afecta tanto a la integridad del cuerpo humano como a la integridad de la conciencia” (1970, pp. 83). Es por esto que, sin importar el destino que haya tenido su cuerpo original, las moléculas de esa mano, brazo o cabeza que tienen vida propia serán las mismas. No cambiarán hasta haber logrado el súper objetivo del personaje a quien pertenecían.

En *Dr. Terror's House of Horrors* (Freddie Francis, 1964), la mano “ejecuta una acción vengativa, simbolizando manifiestamente el peso de la culpabilidad” (1970, pp. 83). La historia del pianista Orlac, a quien le fueron **injertadas** las manos de un asesino luego de un accidente automovilístico, aplica perfectamente como ejemplo. Al ser el nuevo

poseedor de esas manos, es también heredero del cerebro de un criminal. Los nuevos injertos se rebelarán en su contra a lo que él tratará, en vano, de dominarlos. (*Orlacs Hände*, Robert Wiene, 1924 en Lenne, 1970, pp. 83)

Por otro lado, en *The Thing that couldn't die* (Will Cowan, 1959), “una cabeza cortada y viva hipnotiza a todos aquellos que se le acercan, con el fin de encontrar el cuerpo del que fue separada por motivos de brujería” (1970, pp. 84).

Son realmente extraños los casos en que la disociación de una parte del cuerpo, le brinda autonomía por encima de su relación con el organismo al que anteriormente pertenecía. Es el caso de *Un chien andalou* (Luis Buñuel, 1929) en donde se puede apreciar una mano cortada, inerte en el medio de la calle siendo tocada con un bastón por una joven. Es rodeada por un pequeño grupo de transeúntes que son separados por dos policías. Uno de ellos toma la mano, la coloca en la caja del ciclista y se la entrega a la joven.

Al ser una mano sin vida y no consistir en un hecho fuera de lo posible, no forma parte del fantástico. Una mano al ser desprendida de la muñeca, quedará inanimada por siempre hasta descomponerse. No tiene relación alguna con el cuerpo al que pertenecía previamente puesto que no mostrará ninguna acción que permita relacionarla o no con él. Por el contrario, si dicho miembro corporal cobrase vida, se convertiría en un acontecimiento inusitado e increíble, transformándolo en un evento fantástico.

La invisibilidad, debe ser asociada con una alteración psicológica si no se quiere que sea tomada como parodia. No encierra miedo o terror en sí misma. Griffin, el hombre invisible de Wells, padece de una mutilación a pesar de las ventajas que le podría traer el ser invisible. Es un personaje que sufre y se tortura a sí mismo por su descubrimiento. Hay una pérdida de su imagen, de él como persona. Y al mostrarse como una monstruosidad, el tema forma parte del fantástico. Pues se concibe lo inconcebible y reina una coexistencia de lo posible y lo imposible.

“Su poder espectacular es muy fuerte, pero al mismo tiempo demasiado limitado” (Lenne, 1970, pp. 84). Una vez disipada la sorpresa posee escasas posibilidades de ser reproducido con facilidad.

El instante en que Griffin, Claude Rains en *The Invisible Man* (Whale, 1933), retira sus vendas permanece como una de las máximas expresiones del fantástico en la temática de la alteración del cuerpo humano, ya que realiza el prodigio de la máscara que no oculta nada (1970, pp. 84). Lo imposible surge de lo imprevisto. La eventual revelación es inesperada, a diferencia de los otros géneros como el policíaco en donde el espectador sabe siempre a qué atenerse sobre las apariencias de lo desconocido.

“En el fantástico es primordial el factor desconocido” (Lenne, 1970, pp. 27). El no saber en qué consiste la amenaza o el peligro en los personajes que se ven afectados por ella o él, dificulta la búsqueda de soluciones, de formas para defenderse. “La ignorancia del origen, junto a la evidencia del acontecimiento, redoblan el temor que suscita” (ídem.)

La estructura temática del doble

“El doble, dentro del fantástico, es algo más que un tema: es una estructura temática” (Lenne, 1970, pp. 85). No hay tema al que no pueda aplicársele la estructura del doble.

La aparición de un doble cuya presencia provoca alteraciones e incorpora todas las angustias, inquietudes y frustraciones producidas inconscientemente por su yo original, es inversamente proporcional a la figura inalterada de este último. Lo que aparentemente es una multiplicación de la personalidad, es en realidad una división, una fragmentación. En sí, una explosión. Esa partición que divide a la persona en dos individuos completamente diferentes; pero que a su vez se originan el uno del otro.

Es así como en *The Invisible Man* (Whale, 1933), el joven Griffin quién se halla en una situación desesperada crea la fórmula de la invisibilidad con el fin de robar para vivir. Pero al darse cuenta del poder que tenía en sus manos, decide utilizarlo fallidamente para

crear un reinado de terror y someter al país. Su personalidad cambia radicalmente al usar la invisibilidad como disfraz y es allí cuando se da el nacimiento de su doble que morirá cuando su yo original lo haga, trayéndolo de vuelta a su apariencia inicial.

Por otro lado, dentro del tema del mal y la tiranía se presenta el caso del cambio de Anakin Skywalker, quién se vuelve una persona malvada luego una serie de eventos acontecidos. Se halla confundido entre la identificación que siente hacia su maestro Obi-Wan y a su vez, hacia el lado oscuro que se va filtrando cada vez más en su mente. Su transformación no tiene vuelta atrás cuando decide consumirse con la oscuridad y utilizar el traje de Darth Vader, convirtiéndose en su doble negativo (*La Guerra de las Galaxias: Episodio III. La Venganza de los Sith*, George Lucas, 2005).

“El desdoblamiento implica un desgarramiento de la conciencia, una grave perturbación que puede conducir a la locura” (Lenne, 1970, pp. 86) si en ciertas circunstancias se llegase a identificar con otra persona.

Existen dos clases de desdoblamiento que son distinguidas por su continuidad o intermitencia y por su existencia simultánea o alternativa. Simultánea, “cuando hay creación de un doble físico, como por ejemplo: Frankenstein” (1970, pp. 86) o Syaoran en *Tsubasa Chronicles: Shunraiki. OVA* (Shunsuke Tada, 2009. CLAMP) al descubrir que es un clon de Syaoran Li, creado con el único objetivo de recolectar las plumas de la princesa Sakura. Al conocer su verdadera naturaleza, pierde la noción del tiempo y bloquea los recuerdos acerca del tiempo vivido antes de ese momento. Se convierte en una especie de máquina que es capaz de matar y herir a sus amigos y seres queridos si así puede llevar a cabo su misión.

En este caso el doble físico, es una extensión del cuerpo original, son dos personas con la misma apariencia, una creada con las moléculas de la otra. Pero lo que es difícil de igualar son los sentimientos, el corazón de la original. Esto es lo que más molesta a Syaoran al ver que fue creado solo como una herramienta y que no tiene derecho a sentir ninguna emoción que vaya más allá del cumplimiento de su cometido.

Alternativa, “cuando hay metamorfosis, por ejemplo, los vampiros y licántropos. El vampiro es el doble del ser cuyo cadáver habita” (Lenne, 1970, pp. 86) por eso no posee sombra ni reflejo y debe regresar a su ataúd/tumba antes de que el sol aparezca. El hombre lobo “coexiste con el hombre: en tanto no haya noche de luna llena, su doble dormita en él” (ídem.) (Prof. Remus Lupin, *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban*, Alfonso Cuarón, 2004).

“Cada vez que ocurre una transformación, se inicia un conflicto entre las dos partes adversas de una personalidad. En la temática del fantástico todo es transformación y, por lo tanto, desdoblamiento” (Lenne, 1970, pp. 88). Es lo que ocurre en el campo del espiritismo en dónde un espíritu habla a través de un médium y en los casos de la reencarnación, sobre todo en la hechicería, cuando un alma nace en otro cuerpo diferente al suyo primario o cuando posee un organismo distinto al suyo. “Esa llamada irresistible, ese desgarró interno, configuran el poder de fascinación de esta estructura temática que brota en las fuentes de todo el fantástico” (Lenne, 1970, pp. 89).

CAPÍTULO III: EL ANIME

La relación entre el manga y el anime parte de una base común.

La palabra manga arraigada dentro de las costumbres populares de Japón, equivale al término comic en castellano. La lengua japonesa ha incorporado la palabra comic proveniente del inglés. Por lo que manga y comic, son sinónimos en japonés. En cambio estos términos están muy bien diferenciados en la lengua española. El manga se refiere a la obras escritas por autores japoneses y el comic al resto (Yamada, 2005, p.119).

El término podría traducirse como imágenes grotescas o “imágenes a pesar de sí mismas”. Es el resultado de la combinación kanji: informar “man” y dibujo “ga”. (Moliné, 2002, p.16).

Según el diccionario Webster (1988), de habla inglesa, lo define como:

an • i • me / a - no - má, a - né / Sustantivo

Etimología: Japonés, animación, diminutivo del inglés (Merriam-Webster en A. Gómez y Mora, 2010, p.15).

La aceptación de otras culturas en el ámbito mundial, por los principales países de Asia, Europa y América, ha permitido el ingreso cultural japonés, aunado al extraordinario colorido del manga y el anime que, gracias a las modernas tecnologías de información y al tipo de cultura que transmite, han logrado un ascenso constante dentro de los sectores más jóvenes de la sociedad que se han identificado con él.

Estos jóvenes han asimilado la lectura de las colecciones y volúmenes del comic japonés, manga.

“El fenómeno de consumo de masas de la cultura *pop* japonesa abarca también la animación televisiva y cinematográfica o *anime*, el cine, los productos de televisión, la moda, la música y los videojuegos. Es la explosión del fenómeno *J*: j-pop, j-drama, j-horror y j-fashion. O, tal y como la ha venido a denominar Anne Allison, la exposición del *j-cool*” (Madrid y Martínez, 2010, pp. 49-50)

El fenómeno tiene que ver con el impacto del éxito japonés referente a alguno de sus rasgos característicos “J” o japonés. Esta letra o sigla antecede a los distintos géneros. Ejemplo: j-pop: pop japonés.

Los personajes que eran los héroes de la infancia, fueron poco a poco disminuyendo. Nos dimos cuenta que este mundo, no era tan ideal, la nobleza no era tal y que sus protagonistas no se tomaban en serio y los que intentaban dominar el universo, ya no asustaban. No estaban en el futuro como pretendían si no en el pasado. La ficción tiende a evaporarse y viene la realidad del día a día.

La imaginación tiene distintas características según la época. Las producciones retratan los deseos colectivos de acuerdo con la época, sociedad y cultura. En el siglo XIX y XX, la manera de interpretar al mundo y lo que se consideraba como valioso y necesario, se buscó a través de la ficción, los dibujos animados y el cine. Hacia 1980 y principios del siglo XXI todo ha cambiado, el futuro ha llegado. Está aquí.

Este desenlace de desestimar el legado de la historia, mirando con nostalgia lo abandonado y guardarlo como reliquias empolvadas y dirigirse hacia un porvenir diferente del anterior, con nuevas reglas místicas y personajes venidos de todos los estratos sociales. Permitiendo lo acontecido en las últimas décadas y aceptando la actual sociedad en la que está inmersa nuestra juventud, alimentando y promoviendo la imaginación de mundos ficticios.

El anime viene a cumplir estos requisitos, destinados no solo a los jóvenes si no a niños, adolescentes, adultos separándolos por sexo, intereses y costumbres que abarcan toda la sociedad.

La tendencia actual, es separarse de la ficción, para ir sobre la realidad y elevar a gesta heroica la vida cotidiana. Otro dato de interés es la difusión hacia el mundo occidental frente al agotamiento de la producción norteamericana que parece haber perdido su capacidad creativa y sintonía con su público. Surgen en forma impetuosa los seguidores del manga y el anime, que se ven identificados con las series de animación y grupos de películas japonesas, que toman en cuenta sus vivencias y aspiraciones.

3.1. Historia

En el siglo XI a.c. se encontró una serie de cuatro pergaminos atribuidos al monje Tola y que contenía la representación de sátiras y caricaturas de animales denominado chojugiga, considerados el precedente más antiguo del actual manga. El uso de la caricatura con fines escatológicos (creencias, teorías y doctrinas referentes a la vida de ultratumba) y eróticas, es frecuente en los siglos venideros (Tajada, 2006, p.474).

Debido a la relación directa entre el manga y el anime, se puede inferir que los dibujos Ukiyo-e eran grabados en madera con temas satíricos, caricaturescos o simplemente eróticos, son el verdadero ancestro de la animación japonesa. En muchas obras de anime aparecen rasgos de dichos dibujos (F. López, 2010, p.287).

Un estilo de animación originaria de Japón que se caracteriza por sus coloridos gráficos que retratan a personajes vibrantes en tramas llenas de acción, comúnmente con temas relacionados con la fantasía o la ciencia ficción (Merriam-Webster en A. Gómez y Mora, 2010, p.15), siendo su exponente principal Katsuhika Hokusai, pionero en el desarrollo de imágenes sucesivas de viñetas.

El punto de partida para la historia del anime es el teatro de sombras o Utsuhi-e y del teatro de papel o kamishilai, que era un espectáculo en el que un narrador relata lo que estaban viendo (“Teoría, Análisis y Documentación Cinematográfica”, 2009-2011, p.288).

Haces de luz sobre unas siluetas eran proyectadas para visualizar movimiento. La animación japonesa se basó en el teatro, a los espectáculos de marionetas, los de sombras y los vendedores de dulces que iban a aldea en aldea efectuando sus representaciones, utilizando imágenes de papel.

Con Osamu Tesuka que es llamado “Dios del manga”, se inicia una total revolución en la industria del manga y del anime. Acabó con las viñetas teatrales y los dibujos estáticos anteriores. Estos trabajos dieron pie para que el estudio Ghibli lanzara el anime al mercado internacional. Otro autor importante y prolífico que trabajó con género diversos como el manga y el anime, muchas veces al mismo tiempo.

“Si Osamu Tesuka fue el principal arquitecto del anime y del manga en los años 50, Nagai los revolucionó en los 70”. (“Teoría, Análisis y Documentación Cinematográfica”, 2009-2011, p.296).

La cultura de masas tuvo una gran atracción en los países vecinos a Japón como Taiwán durante la década de los ochenta, luego se sumó Hong Kong (Berndt, 1996 en Madrid y Martínez, 2010, pp. 50). Luego Corea del Sur junto a Singapur, fue la primera ola cultural nipona (j-wave).

Durante de la década de los noventa, junto a la crisis económica y posterior estancamiento, el manga y el anime logran introducirse en los Estados Unidos, dónde la industria de los comics dominada por DC Comic y Marvel estaba de baja (Ketts, 2006 en Madrid y Martínez, 2010, pp. 50).

En los años sesenta, *Astro Boy* de Osamu Tesuka, actualmente producto de culto del “fandom” nipón, no había logrado calar ni en el mercado norteamericano ni en el

europeo. Es en cambio, “Akira” de Katsukiro Otomo, la obra que da comienzo generalizado de la cultura de masas japonesa.

Los orígenes del cómic asiático datan de más de un milenio. Murales y libros ilustrados lo confirman. En el siglo XII, se contaban historias de pueblo en pueblo, con rollos de pergaminos ilustrados dotados de gran humor de la vida cotidiana, hasta el límite de la irreverencia. Estos dibujos provenían del monje japonés Toba. Esto se aprecia en el teatro Kabuki o en la obra de Hokusai Katshuihika, importantes retratistas del ser humano y la vida japonesa.

El británico Charles Wingman, corresponsal del Ilustral Condon News a final del siglo XIX y principios del XX, surge la figura del colosal comic japonés Rakuten Kitazawa, que da inicio al manga como lo percibimos en la actualidad.

Ante la llegada del individualismo, se comprende que todos quieren expresar sus inquietudes, así se establece en Japón diversos géneros populares como el kodomo, el shōnen, el shōjo manga, el seinen y el josei.

El anime (animación) no solo es dirigida hacia los jóvenes, sino que está constituido por una gran cantidad de géneros y estilos para toda la sociedad. Sus personajes tienen la particularidad de tener ojos grandes y redondos, cabellos multicolores y estridentes, y los cuerpos tanto masculinos como femeninos con formas exageradas.

La primera animación japonesa data de 1907. Luego en 1916, la compañía Tennenshoku Katsudo Shashin contrata al dibujante de manga Oten Shimakawa para realizar un largometraje de animación.

El anime combina el arte visual con la narrativa, que da como resultado un complejo conjunto de géneros esto representa culturas milenarias, no solo refleja el arte de Kabuki, sino por las pinturas en bloques de madera. Además de la cinematografía y fotografía del siglo XX.

A principios de los ochenta surge la cultura anime, que rápidamente gana terreno y capta público que reconocía que los dibujos japoneses eran diferentes: diálogos más elaborados, sus argumentos con mayor estructura y que después de una serie de capítulos tenía un desenlace.

El surgimiento progresivo de este nuevo fenómeno sociocultural entre los jóvenes hizo que el anime y el manga se desarrollaran desde Japón hacia el mundo atraídos por sus temáticas variadas. Además a través de las series manganime podemos ver aspectos de su forma de vida, sus costumbres, su arquitectura antigua y moderna con una orientación para todo público, desde niños hasta adultos.

Actualmente en esta sociedad tan cambiante en que el joven necesita respuestas rápidas, el anime viene a cumplir este propósito. Se identifican con su grupo que consume las series de anime. Participan en reuniones, fiestas, intercambios, foros, e-mails, chat y otros. Los adolescentes y los niños, incluso los adultos, se sienten identificados. En contraposición con el comic norteamericano que solo se dirige a los niños.

La animación japonesa es considerada como una forma narrativa más con la cuál emitir mensajes a distintos sectores de la sociedad. Es por eso que los personajes son más humanos.

El anime trata temas complejos es por eso la existencia de los diversos géneros demográficos destinados a niños, adolescentes, hombres, mujeres, adultos, etc.

“Los géneros se definen por sus rasgos retóricos, temáticos y enunciativos y por un cierto emplazamiento en un área de desempeño semiótico” (Stemiberg, 1993 en Belucci, Donaldson y Varnerin, 2009, pp. 3). La combinación de temas, sexo y edad se indican en cada uno de los géneros del anime y sus revistas.

3.2. Géneros

3.2.1. Géneros demográficos

Shōnen

Manga o anime dirigido a adolescentes masculinos entre 12 y 18 años. Dirigido en dos sentidos, uno muestra los valores de lucha y poder propios de los hombres de la sociedad japonesa. El otro toma en cuenta el despertar sexual de los años juveniles.

Los primeros demuestran gran tenacidad y espíritu de superación y los personajes masculinos no se rinden ante las dificultades. Con esto mejoran sus habilidades y responsabilidades. Los segundos son chicos espabilados y torpes con las chicas y su objetivo principal es conseguir una novia o relaciones sexuales.

El subgénero de lucha es el abanderado del shōnen. El protagonista es un chico adolescente con poderes increíbles para enfrentarse al enemigo. Si el contrincante tiene más poderes, lo fuerza a superarse y mejorar sus habilidades en el combate y convertirse en un hombre cada día más fuerte.

Su caracterización sería la del samurái noble e idealizado, vencedor de la lucha, hombre perspicaz con una determinación inquebrantable y una voluntad sin límites. Tiene un público muy amplio, con la mayor cantidad de series. Dragon Ball (1986-1995), Bleach (2004), One Piece (1999) o Los Caballeros del Zodíaco (Saint Seiya, 1986, 1989).

Shōjo

Relato para chicas entre 12 y 18 años al igual que el shōnen, pero dirigido hacia el público femenino. Osamu Tezuka en los años 50, logró diferenciar las historias entre chicos y chicas para obtener mayor publicidad entre los jóvenes.

Predominan las historias amorosas, en tono de melodrama o de comedia. Resaltando el romance más platónico que sexual. La mayoría tiene como temas principales el amor, amistad y sobre todo la inseguridad y los miedos de una generación perdida en el futuro.

Algunas series pertenecientes a esta categoría son: Chopy y la princesa (Ribon no kiski, 1967-1968) de Osamu Tezuka; Candy, Candy (Shun-ichi Yukimuro, 1976-1979) de Kyoto Mizuki y Yumiko Igarashi.

Seinen

Historias dirigidas a un público adulto. Es una evolución del shōnen para mayores de 18 años. Su origen data en los años 50, cuando un grupo de autores crearon el nuevo género gekiga (literalmente “imágenes dramáticas no violentas”). Destaca la psicología de los personajes y se profundiza la obtención del realismo. Guiones elaborados y estéticas impactantes. El realismo se entrevé en las historias fantásticas y de ciencia ficción.

Josei

Asimismo como el Seinen con el shōnen, busca las temáticas del shōjo pero con un público más maduro. Se le da más importancia a lo psicológico en los personajes, con un mayor realismo a las tramas historias mejor elaboradas y con guiones de mayor peso. Se basa en las historias de amor.

Algunos ejemplos son: Paradise Kiss (Osamu Kobayashi, 2004-2005) de Ai Yazawa y Nana (Maria Asaka, 2006). En esta obra se ve la diferencia entre una chica independiente y decidida a que su grupo destaque y la otra chica con su máxima preocupación de verse casada.

Kodomo

Género dirigido a niños(as) de 4 a 12 años de edad. El concepto básico es de un chico normal que sufre la ruptura de su rutina debido a hechos fantásticos distintos de lo habitual. Esta comedia o drama hace notar los valores de superación, amistad y trabajo en equipo.

Como ejemplo de drama se hallan: Heidi (Arupusu no Shōjo Haiji, 1974) y Marco (Haka wo Tazunete Sangenni, 1976). En comedia: Doraemon (1973), una de las series más populares de Japón y por su permanencia en el tiempo. Ejemplos de un mundo ideal, aventuras fantásticas, amistad y compañerismo es Pokémon (Poketto monsuta, 1998) de Massamitsu Hidaka.

CAPÍTULO IV: CLAMP. LAS REINAS DEL SHŌJO

CLAMP es un grupo de dibujantes japonesas de manga que se inician en 1987, dibujando doujinshis que publican en una colección llamada CLAMP Book. Éste está dirigido inicialmente al shōjo (dedicado a las chicas jóvenes) e incursionando luego en el mundo infantil, adulto y en una amplia gama de géneros y públicos.

En sus inicios, son doce (12) las integrantes: Tamayo Akiyama, Souchi Hisagi, O-Kyon, Kazue Nakamori, Inoue Yuzuru, Sei Nanao, Shinya Ohmy, Leeza Sei, Nanase Ohkawa (Ageha Ohkama), Tsubaki Nekoi, Satsuki Igarashi y Mokona Apapa.

Con el correr de los años, el grupo se reduce a solo cuatro (4) miembros, quiénes trabajan en equipo.

Mokona Apapa

Líder del grupo. Se especializa en colorear y está a cargo de la composición. Nacida el 16 de junio de 1968 en Kyoto, Japón.

Ageha Ohkawa

Directora del grupo. Se dedica a la creación de los textos, diseño gráfico de las portadas y encargada de la planificación y ventas. Nacida el 2 de mayo de 1967 en Osaka, Japón.

Tsubaki Nekoi

Coordinadora del equipo. Su trabajo es aplicar semitonos y es la correctora de los manga. Nacida el 21 de enero de 1969 en Kyoto, Japón.

Satsuki Igarashi

Coordinadora de producción, columnista de revistas y portavoz del equipo. Es la diseñadora de la serie Chobits. Nacida el 8 de febrero de 1969 en Kyoto, Japón. Fue criada en la prefectura de Shiga (Página Web Oficial de CLAMP).

3.3. *Tsubasa Reservoir Chronicle*

Es un shōnen manga realizado por el equipo de artistas mangakas de CLAMP y publicado en la Shōnen Magazine de la editorial Kodansha desde mayo de 2003 hasta octubre de 2009. Fue editado por Norma Editorial entre 2004 y 2010. Llamada también “Crónica de las alas”, fue adaptada en una serie de anime y animada por Bee Train en 52 episodios durante los años 2005 y 2006. Posee 28 volúmenes y un total de 233 capítulos que narran las peripecias de Syaoran para recuperar el alma de la princesa Sakura, viajando por universos ficticios tridimensionales creados por CLAMP.

Una de las características más notables de *Tsubasa Reservoir Chronicle* ha sido su creación. Fue concebida junto a *xxxHolic*, otra obra de CLAMP publicada en la Young Magazine en Japón, también editada por Norma Editorial. *Tsubasa*, se concibió como un inmenso crossover, es decir personajes, objetos, lugares, símbolos y/o referencias conocidas de una serie hacen aparición en otra. Sus historias pueden ser diferentes pero sus personalidades o significados siguen siendo los mismos de una u otra forma.

En el caso de *xxxHolic*, si bien ambas series se pueden leer por separado, aquellos que realmente quieren disfrutar de la historia deben seguir ambas colecciones, dado que fueron creadas complementariamente y hay muchas escenas que para ser comprendidas en su totalidad, deben visualizarse a través de los ojos de ambas historias.

Sakura y Syaoran, fueron personajes creados inicialmente para la serie *Sakura Card Captors*. En *Tsubasa Reservoir Chronicles*, vuelven a ser los personajes principales y los Sakura y Syaoran de *Sakura Card Captors* aparecen en ella en uno de los mundos alternos.

Los personajes de *Tsubasa Reservoir Chronicle* son en su mayoría crossovers de series anteriores de CLAMP: *Sakura Card Captors*, *Chobits*, *X*, *Magic Knight Rayearth*, *xxxHolic*, *RG Veda*, entre otras.

Sinopsis

Tsubasa Reservoir Chronicle, es la historia de cuatro viajeros unidos por el destino y el futuro. Sakura es la princesa del Reino Clow, gobernado por su hermano mayor, el rey Touya. Ella es llamada por un misterioso símbolo proveniente de la ruinas del Reino, transportándola a su interior.

Su amigo Syaoran, un joven arqueólogo, descubre en las ruinas que ha estado excavando desde hace un tiempo el mismo símbolo. Al tocarlo, un terremoto se desata. Alas aparecen en la espalda de Sakura. Una fuerza misteriosa empieza a arrastrarla dentro del símbolo, pero es rescatada por Syaoran. Al ser tocada por él, las plumas de sus alas se dispersan y desaparecen a través de diferentes dimensiones.

Mientras tanto la ciudad es atacada por unos hombres que llevan un emblema de murciélago. Sakura queda inconsciente. Yukito, sumo sacerdote del Reino Clow, se da cuenta que sus plumas son una manifestación de su alma y sus recuerdos, sin ellas Sakura morirá. Con el fin de salvarla, Syaoran es transportado junto con el cuerpo dormido de Sakura al sitio donde habita la bruja de las dimensiones, Yuuko. Segundos después de su llegada, Kurogane, un ninja desterrado de su mundo y Fye, un mago que huye del suyo aparecen a su lado. Cada uno de ellos deberá entregar lo que más valora, sea material o inmaterial.

Yuuko les impone una fuerza para cruzar a través de distintas dimensiones, gracias a la ayuda de una pequeña criatura blanca llamada Mokona Modoki. Juntos iniciarán su búsqueda de las plumas de Sakura, que poseen un gran poder. Para obtenerlas deberán enfrentarse a muchos enemigos y peligros, descubriendo la verdad tras sus propias

identidades (CLAMP, 2003 - 2009) (*Tsubasa Reservoir Chronicle*. Mashimo y Morioka, 2005 – 2006).

Mundos

Dentro de *Tsubasa Reservoir Chronicle* existen alrededor de 32 mundos, países y dimensiones que son visitados por los cinco personajes principales (Syaoran, Sakura, Fye, Kurogane y Mokona). En cada uno de ellos, enfrentan diferentes situaciones con valentía, inteligencia y resolución, logrando el éxito gracias al trabajo en equipo. A continuación se describirán algunos de los mundos que fueron de mayor utilidad para la creación de *El Regreso a Gliese*.

País de Clow

Es un tranquilo país desértico donde todo comienza. Touya es el rey y Sakura la princesa. Posee unas extrañas ruinas que llaman a la joven, transportándola a su interior. Es aquí donde ocurren todas las escenas relatadas en la sinopsis.

País de Cele

Es un país helado y misterioso donde habita Fye D. Flourite. Él sella con sus propias manos al rey Ashura, razón por la cual debe abandonar el mundo y se dirige a ver a la Bruja de las Dimensiones para así mantenerse alejado del rey viajando a través de los diferentes mundos para nunca regresar a este país. Antes de irse crea a Elda (Chii en la serie *Chobits*).

País de Japón

Es un país ambientado en un Japón medieval de ninjas y samuráis. Kurogane vive aquí siendo un guerrero belicoso. El castillo de la princesa Tomoyo estaba siendo atacado por ninjas y él derrota a estos enemigos, asesinándolos a todos. Tomoyo, descontenta, expresa que él no comprende el verdadero significado de su fuerza que debería ser usada

para proteger a sus seres queridos solamente, y no para demostrar que él es el más fuerte. Por esto, lo envía a ver a Yuuko, la Bruja de las Dimensiones. Además la princesa Tomoyo le impondrá un sello, mediante el cual cada vez que asesine a una persona, su fuerza se irá reduciendo, evitando así que mate innecesariamente.

Japón Actual: Tienda de Yuuko

Este es el lugar de encuentro entre Sakura, Syaoran, Fye y Kurogane. Aquí la bruja de las dimensiones les concede el deseo de viajar por los diferentes mundos. Es un sitio ubicado dentro del Japón actual, pero está aislado de él por un campo de fuerza. En su interior la magia puede ser utilizada. A pesar de que se halla en Japón, no tiene ninguna relación directa con él.

República de Hanshin

Hanshin es una ciudad moderna con mucho movimiento, con grandes edificios, centros comerciales y gente caminando en las calles. Cada uno de los habitantes de esta república, posee una especie de espíritu protector o deidad que los protege y que les permite luchar los unos contra los otros. Su poder depende de la voluntad y fuerza interior del poseedor.

Mundo de Piffle

Es el país más avanzado tecnológicamente al que ha llegado el grupo, más que Hanshin, que era moderno. Piffle, en cambio, es un sitio del futuro con numerosos y amplios rascacielos, en el que sobrevuelan naves espaciales. Abundan los aparatos electrónicos y vehículos terrestres y aéreos de alta tecnología, que lo llevan a tener un tráfico aéreo de mucha intensidad. Es por ello, que Syaoran descubre la organización de la carrera de Dragonflies, una especie de naves voladoras con formas y colores diferentes.

MARCO METODOLÓGICO

1. Problema

El cine fantástico es un género tan extenso como las profundidades de la imaginación del guionista. Un cruce entre lo ordinario y lo extraordinario, el enfrentamiento de experiencias habituales contra lo insólito. El viaje del héroe desde su espacio-tiempo real al imaginario, permite la creación de una infinita cantidad de reinos mágicos, mundos nunca antes vistos que el mal desea corromper. Es así como el protagonista y sus aliados utilizarán sus poderes para vencerlo enfrentando los peligros más grandes e incluso la propia muerte.

Hombres y mujeres convertidos en diferentes tipos de bestia o poseedores de alguna alteración en su cuerpo. Dobles o clones que realizan viajes imposibles a lugares utópicos mientras tratan a toda costa de evitar la locura o la pérdida de identidad.

Todos estos temas han sido profundizados también dentro del maravilloso mundo del anime. Estas animaciones provenientes de Japón, han desarrollado todo tipo de temas e historias complejas. Los personajes están tan bien definidos que poseen características que los hacen humanos.

Jóvenes que poseen poderes sobrenaturales y luchan contra el mal. Objetos mágicos y misteriosos que les permiten transformarse en héroes. Androides o robots que poseen sentimientos, e incluso la posibilidad de amar.

Personajes reales, auténticamente humanos y creíbles, enfrentan conflictos que pueden resultar imposibles en el ámbito de la realidad, pero son igual de verdaderos dentro de su propio mundo. Leyes naturales que pueden ser transgredidas permitiendo la existencia de esos espacios fantásticos a partir de una base real. La idiosincrasia y cultura japonesa es reflejada en cada una de sus páginas o escenas.

Los aportes del conocimiento una cultura diferente a la propia, pueden ser utilizados y transformados de una manera atractiva para el público venezolano, al igual que el género fantástico, que ha existido desde los inicios del cine, pero no ha sido mayormente utilizado en el país.

Esas fantásticas historias y personajes, han sido el motivo de este proyecto audiovisual. Las tramas y argumentos diseñados por las dibujantes de manga japonesas, CLAMP, han sido el principal motivo de inspiración para la realización de un guión de cine fantástico. Este es el problema fundamental de la investigación, que busca crear mundos fantásticos dentro de los cuales puedan sumergirse; y así motivar y animar a los futuros y actuales guionistas venezolanos a adentrarse a estos grandes universos de aventuras.

2. Delimitación

Este proyecto está basado en la realización de un guión de cine fantástico para largometraje, inspirado en la visión y perspectiva de las dibujantes japonesas de manga, CLAMP.

El mundo del anime es muy extenso, con un gran número de géneros dirigido a diferentes tipos de audiencias. Es por esto que se ha seleccionado a CLAMP como punto de referencia fundamental. A su vez, las cuatro creadoras japonesas han realizado alrededor de veinticuatro (24) obras originales completas y diez (10) historias cortas. Debido a esto, la principal fuente de inspiración para este guión fue la serie de manga y anime *Tsubasa Reservoir Chronicle*.

De ella surgió la idea de los viajes a través de diferentes dimensiones existente en el guión, al igual que algunos personajes que van apareciendo a lo largo de la trama. La historia está basada en viajes imposibles, mundos fantásticos y magia. Por lo que se desarrollará dentro de estos parámetros.

En cuanto a lo fantástico, se realizará de acuerdo a las siguientes temáticas: El mal y la tiranía, los viajes increíbles, los lugares utópicos, la muerte y el más allá, la locura y la pérdida de identidad.

3. Justificación

Venezuela necesita historias innovadoras, diferentes a las que se han venido presentando en la gran pantalla nacional en los últimos años. El cine se ha convertido en un arte basado en las mismas historias vistas desde diferentes ángulos, con distintos protagonistas y personajes.

Con la realización de este guión, se busca ampliar esa línea, creando nuevas alternativas y utilizando géneros que vayan mucho más allá. Rescatar el cine nacional como arte compuesto de un tema, que posea una trama o historia atractiva e interesante, contada de forma diferente a lo que ha venido siendo el cine venezolano desde sus inicios. No basándose siempre en los mismos arquetipos.

Con esto se busca motivar a los futuros guionistas venezolanos a llevar propuestas innovadoras al cine nacional. Superar en forma adecuada el temor a asumir los retos, y la responsabilidad de lograr guiones diferentes, que transmitan valores artísticos y culturales que impacten en el espectador.

Enriquecer el cine venezolano con las perspectivas de otras culturas: es la razón de haber seleccionado a las dibujantes japonesas CLAMP, como punto de referencia. Su estilo único unido a los conocimientos y visión propia de la redactora de este trabajo de grado, demuestra la facultad que posee el cine de transformarse y de ser vehículo transportador de culturas, a través de sus guionistas, colaborando en la evolución de la sociedad y del séptimo arte.

Otra de las razones fue la necesidad de un cine dirigido hacia jóvenes y adolescentes, que no se sienten normalmente identificados con la cinematografía nacional. La ampliación

de sus horizontes, les permitirá utilizar la imaginación que muchas veces queda de lado u olvidada entre la asfixiante situación que vive el país en estos tiempos. La mayoría de ellos quiere escapar de la realidad, y por un momento convertirse en los héroes y heroínas de su propio mundo fantástico. En donde pueden ver jóvenes de su misma edad siendo valientes, positivos y alegres. Chicos y chicas que dan el máximo de sí para lograr sus objetivos. Y así ser contagiados con su fortaleza, inspiración y motivación.

Al darle alas a la imaginación, la capacidad creativa se ve aumentada y estimulada. Esto les brinda la oportunidad a los jóvenes de proyectarla de forma útil hacia la realidad, de llegar a conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original.

El fantástico es uno de los géneros menos utilizados en el país. Es por ello, que se busca adentrarse en él, utilizando la creatividad del guionista para satisfacer los gustos de una audiencia y los suyos propios. La cinematografía nacional está necesitada de nuevos guiones, puesto que son pocas las propuestas que se realizan cada año. A menudo tener una idea, es la parte más fácil, pero que sea suficientemente innovadora y ponerla en marcha, es lo que debemos proponernos. Ver esas ideas, proyectadas en las grandes pantallas del país debe ser la meta a cumplir de todo guionista.

“Solamente un soñador puede hacer que un sueño se convierta en realidad”.

Walt Disney.

4. Objetivos

4.1. General

- Realizar un guión original inspirado en *Tsubasa Reservoir Chronicle* para el desarrollo de un largometraje.

4.2. Específicos

- Definir las temáticas desarrolladas dentro del Cine Fantástico.
- Definir el anime y sus géneros.
- Determinar cuál es la visión general de las dibujantes japonesas de Manga, CLAMP.
- Identificar la perspectiva de CLAMP a través de *Tsubasa Reservoir Chronicle*.

5. Fuentes de información

La primera referencia bibliográfica obligatoria para el desarrollo del guión fue *El Viaje del Héroe* de Christopher Vogler, que ayudó al autor de este trabajo especial de grado en gran medida a generar conocimientos sobre los arquetipos o los diferentes tipos de personajes que pueden aparecer en un guión, con sus respectivas funciones y el transcurso que realiza el héroe por diferentes etapas hasta llegar a su objetivo final.

En cuanto al género fantástico, fueron dos los autores que proporcionaron un gran aporte para el contenido de este proyecto: Gérard Lenne con su libro *El cine fantástico y sus mitologías* (1970) y un par de textos de Sánchez-Escalonilla que apoyaron el contenido proporcionado por Vogler e introdujeron en el mundo de la fantasía de aventuras propuesta por él. Estos son *Guión de Aventura y Forja del héroe* (2002) y *Fantasia de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine* (2009).

Por otro lado, la información correspondiente al anime fue encontrada mayormente en publicaciones electrónicas. Los tomos del manga de *Tsubasa Reservoir Chronicle: Tomo 1-Tomo 28* (2003 - 2009) de CLAMP, al igual que sus *Artbooks* y el *Tsubasa Reservoir Chronicle Character Guide 1* (2005) y *Tsubasa Reservoir Chronicle Character Guide 2* (2006) fueron muy útiles como inspiración para el guión. El manga fue llevado al anime los estudios Bee Train y dirigido por Koichi Mashimo y Hiroshi Morioka: *Tsubasa Reservoir Chronicle* (2005 - 2006) de 52 episodios. Una película: *Tsubasa Reservoir Chronicle: La princesa del Reino Enjaulado* (2005) de Itsuro Kawasaki, dos series de OVAS: *Tsubasa:*

Tokio Revelations (2007) de 3 episodios y dirigido por Eiji Suganuma, y *Tsubasa: Shunraiki* (2009) de 2 episodios, dirigido por Shunsuke Tada. Al igual que sus entrevistas encontradas en youtube realizadas por un canal de televisión francés, que expresaron cuál era su visión propia de su trabajo.

Las distintas series de anime y tomos de manga de diferentes autores, directores y mangakas también fueron de gran apoyo para la investigación y desarrollo del proyecto. Junto con las películas fantásticas de los últimos tiempos.

6. Tipo y diseño de investigación

El Tipo de Investigación es *exploratorio* puesto que el objetivo general de este trabajo de grado consiste en la realización de un guión para largometraje inspirado en la visión de las dibujantes japonesas de manga, CLAMP. Lo que proporciona un aporte significativo sobre el estilo de la creación de historias empleado por estas creadoras orientales.

El Diseño de la Investigación fue de tipo *no experimental*, ya que no se controlaron ni manipularon variables algunas. Los instrumentos de investigación manejados en este trabajo fueron la minuciosa revisión de material bibliográfico, audiovisual (series de anime y películas de CLAMP al igual que otras películas pertinentes) y páginas web.

7. Modalidad

La *Modalidad III: Proyecto de Producción* consiste en la producción de un mensaje a un medio de comunicación, el cine en este caso. Todo largometraje expone un mensaje, un mundo interior del guionista y director que es expresado posteriormente a través de la pantalla hacia uno o varios tipos de audiencia. Es esto lo que la convierte en la modalidad indicada para este trabajo de grado.

Este proyecto pertenece a la *Sub-modalidad 2: Proyectos Audiovisuales* porque está concebido hacia la realización de un guión de largometraje cinematográfico con su correspondiente propuesta visual, sonora y ciertos elementos del libro de producción.

8. Limitaciones

La primera y mayor limitación que hubo que enfrentar, fue la poca bibliografía en español ubicada en el país con respecto al tema del anime y a las dibujantes japonesas CLAMP. La bibliografía en español encontrada fue en gran parte proveniente de España. Se encontró una gran cantidad de información en la web, pero hubo que realizar una búsqueda exhaustiva para conseguir materiales y publicaciones con un valor académico real. Por otro lado, algunos de los textos encontrados estaban escritos en inglés, lo que significó un mayor empleo del tiempo para la lectura y comprensión de los mismos.

Finalmente, las entrevistas de CLAMP encontradas estaban en el idioma japonés con subtítulos en francés, árabe e inglés, por lo que se tuvo que emplear un período de tiempo mayor para traducirlas.

EL DESARROLLO DE UN NUEVO MUNDO

1. Guión literario

El Regreso a Gliese, nació a partir de la inspiración producida por el manga y la serie de anime *Tsubasa Reservoir Chronicle*. Al leer y ver cada uno de los tomos y episodios, el deseo de poder participar en esos fantásticos viajes crecía cada día en mi interior. Es por eso que decidí crear un mundo propio donde mis queridos personajes pudieran experimentar diferentes tipos de sentimientos y aventuras. El amor, el odio y la amistad.

La idea se originó hace un año atrás y pasó por diferentes etapas en las cuáles la historia fue expandiéndose más y más dentro de mi imaginación. En un principio solo sabía

que quería realizar viajes a través de diferentes dimensiones y que un chico y una chica se buscarían mutuamente a través de ellas, para poder estar juntos al final. La rivalidad de ambas familias fue desarrollándose poco a poco en mi mente. Al igual que las identidades y personalidades de los personajes. Cada uno de ellos fue tomando forma, volviéndose cada vez más reales.

Cada una de las acciones debía ser cuidada, no se quería violar la esencia de cada personaje. Era necesario introducirse en la mente de cada uno de ellos, para así conocer cuál sería la mejor forma de actuar y qué diálogos o palabras serían las más apropiadas para ellos.

Para la creación del guión, se tomaron como referencia los arquetipos y etapas que el héroe debía seguir, según Christopher Vogler; sin seguir una estructura rígida, sino más bien adecuando sus parámetros y especificaciones a lo que es en realidad *El Regreso a Gliese*.

2. Personajes

Durante el transcurso de la historia, personajes principales y protagónicos comparten sus acciones con diferentes tipos de actores. Secundarios, figurantes y extras se unen para darle vida a cada una de las páginas escritas por el guionista.

2.1. Principales

Sophie Lambelle

Es una joven delicada, sencilla y elegante. Poseedora de una gran belleza y voz angelical. Es inocente y despistada, pero aún así posee grandes conocimientos de cultura general. Ama los libros, el canto y la lectura. Tiene un interés oculto por la magia, que ha escondido de sus padres desde pequeña. En un mundo donde no existe la magia, como lo es Hanami, creer en ella es tan etéreo como afirmar que los cuentos de hadas son reales. Su personalidad es alegre, amable y soñadora.

Desde niña fue criada como una princesa, pero a pesar de disfrutar de una vida llena de lujos, no es consentida ni caprichosa. Se muestra cordial y cariñosa ante sus criados, maestros y seres queridos. Se preocupa mucho por los demás y ayuda a todo el que lo necesita. Su apariencia no refleja su gran fortaleza interna. Posee una gran determinación que le permite cumplir con sus metas y superar cualquier obstáculo que se presente.

Al cumplir un año de edad, sus padres sellaron en su corazón el pequeño cofre que contiene su magia. En su interior se halla dormido el poder ilimitado de viajar a través de distintas dimensiones que ha pasado de generación en generación a través de los descendientes directos de Nicolás, Bastian y Ciela Lambelle; por el que la familia enfrentó a la muerte en el pasado. A su vez colgaron una cadena alrededor de su cuello con el anillo representativo de la familia como dije en él. Sophie no es consciente de ello ni de los poderes mágicos que ella y su familia poseen. Ha sido criada y educada con gran amor, bajo el principio de la inexistencia de la magia. En Hanami, la dimensión y mundo donde habitan, no hay ser alguno aparte de ellos que la posea. La razón de vivir en ese lugar no mágico, es protegerla y a su poder de los Di Sorel, quiénes los han buscado desde hace tres generaciones para asesinarlos y ser los nuevos dueños de ese gran poder ilimitado.

Sus padres antes de morir, se sacrifican por ella enviándola a una dimensión desconocida. El cofre en su interior está conectado a una cadena, perteneciente a su guardián, Nicolás Montagne. Esa conexión hace que ella llegue a la dimensión donde él está, Sagita, pero el repentino traslado hizo que Sophie perdiera todos sus recuerdos. Aún así su esencia nunca la abandona.

A pesar de ser difícil al principio, al no recordar su identidad ni el lugar al que pertenece. Su fuerza interior, la ayuda de Nicolás y otros aliados como Lucile De La Fleur, le permiten seguir siendo una joven alegre y amable que pone primero la seguridad y salud de los demás antes de la suya propia.

Poderes

Sophie posee un gran poder escondido en su interior. No solo se trata del poder de viajar a través de las diferentes dimensiones. Si no, que al ser la última descendiente directa de Bastian Lambelle. Es la poseedora del poder ilimitado de la luz. Cuando ese poder despierta en su interior, la fuerza que emana es muy grande. Gigantescas alas luminosas brotan de su espalda y pequeñas dagas en forma de plumas nacen de sus palmas. Puede controlar la presión del aire con sus manos, al igual que todos los Lambelle. Su magia es canalizada a través del anillo que posee en una cadena colgada alrededor de su cuello. Posee telepatía y al igual que Ciela Lambelle puede crear campos de fuerza.

Futuro

Sophie se une junto con Sebastián Di Sorel luego de la muerte de Nicolás Montagne y de Armand Di Sorel. Viven en paz en Gliese y tienen una pequeña niña llamada Aimée, junto con la cual vivirán en un mundo lleno de magia, paz y armonía.

Apariciones

Hanami (16 años), Sagita (17 años) y Gliese moderno (28 años).

Sebastián Di Sorel

Es un joven solitario y orgulloso que ha sido educado por lo mejores maestros. Posee un conocimiento integral sobre las artes, ciencia, la lucha cuerpo a cuerpo y el manejo de la espada. Al igual que una gran habilidad en la esgrima, especialidad de la familia. Es engreído y trata con inferioridad a sus súbditos y criados.

Sebastián era un pequeño inocente y curioso, muy amado por su madre. Su padre siempre fue duro con él y lo presionaba en sus entrenamientos, pero su madre le daba a entender que él lo hacía por su bien. Por lo que siempre siguió las órdenes de su padre.

Cuando aún era un niño, su madre resultó fatalmente herida al protegerlo en uno de los enfrentamientos contra la familia Lambelle, haciendo que se volviese un chico frío que mostraba poco sus emociones. Tenía solo 6 años. La presión de su padre por convertirse en el mejor y el más fuerte aumenta, convirtiéndose en un joven que deja su corazón y sentimientos de lado. Un Di Sorel jamás podría mostrarse débil o afectado por ningún tipo de situación. Mucho menos él, siendo el heredero de la familia. Se le enseñó el autocontrol y la autocensura de sus pensamientos. No se permitiría a sí mismo pasar por otro acontecimiento como el de su madre.

Al cumplir 8 años, Sebastián decide comenzar a entrenar por su cuenta. No necesita a nadie más que a sí mismo para volverse fuerte. Se convierte en alguien autodidacta que aprende de la experiencia y de las teorías encontradas en los libros de combate.

Conoce a Sophie cuando ésta lo halla sin conocimiento en el parque. Ella cuida de él mientras está inconsciente. Al despertar y darse cuenta de esto, se siente frustrado y débil. Otra vez alguien más lo había protegido. Es por eso que rechaza su ayuda y se aleja de ella, pero la determinación de Sophie por aprender a luchar y a manejar la espada como él, lo asombran levemente. Accede a que entrene con él. Los pensamientos frescos y puros de la joven, llaman su atención. Ella no pensaba solo en sí misma, podría decirse que no deseaba nada para sí, pero deseaba todo lo mejor para los demás. Para él, cuya vida estaba basada en el odio, era algo muy interesante y le recordaba un poco a su madre.

Sophie y Sebastián asisten al mismo colegio. Él, en un principio no quiere tener relación alguna con ella, pues le gusta estar solo, pero con el tiempo la amistad entre ellos va creciendo y él la va dejando entrar en su corazón. Ella le enseña muchos aspectos y experiencias que él no había podido sentir hasta ese momento.

Cuando Sophie es enviada a otra dimensión, él la toma por muerta al haber encontrado la espada que él le regaló en el sitio donde se desarrolló la batalla entre los Lambelle y los Di Sorel. Sebastián vuelve a ser un chico frío y solitario, que se solo se interesa por entrenar y volverse más fuerte. Decide seguir al pie de la letra las órdenes de su padre y asesinar de una vez por todas al Lambelle que logró escapar y posee el poder mayor en su interior. Él no está consciente de que esa persona a quién busca es Sophie.

El tiempo que estuvo junto a Sophie cambió algo en su interior, comenzando a tomar en cuenta los sentimientos de las personas a su alrededor: sus criados, maestros y subordinados.

Al encontrar al Lambelle que estaba buscando y atacarlo por primera vez, se da cuenta que la chica es Sophie, oculta su identidad ante ella pues descubre su pérdida de memoria. Aparece ante ella como Sebastián, un simple chico que quiere acercarse. Trata de ganar su corazón sin revelar quién es realmente. En los ataques que su padre le ha ordenado a realizar en su contra, no ha luchado con todo su poder para tratar de herirla lo menos posible. Nicolás se da cuenta de esto y lo enfrenta. Su padre, Armand Di Sorel también se percata de la situación y no se queda con los brazos cruzados, ataca directamente a Sophie.

Sebastián la protege, al darse cuenta de la ambición de su padre. El deseo de poder es la única razón por la que se rige su progenitor. Decide revelarse en su contra y brindar su ayuda a Sophie. Con la muerte de Armand Di Sorel, trata de reivindicarse por los actos cometidos por su familia.

Poderes

Lucha cuerpo a cuerpo. Manejo de la espada. Sus ataques son realizados a través de látigos de fuego, espadas y esferas de luz creadas a partir de la energía que recorre por todo su cuerpo.

Futuro

Luego de la muerte de su padre y de Nicolás Montagne, decide vivir en paz en Gliese junto con Sophie. Tienen una pequeña niña llamada Aimée, junto con la cual vivirán en un mundo lleno de magia, paz y armonía.

Apariciones

Hanami (17 años), Sagita (18 años) y Gliese moderno (29 años).

Nicolás Montagne

Es un joven amable y valiente, con un fuerte sentido de la protección. Preocupado por sus amigos, al punto de dar su vida por ellos. Posee una gran fortaleza interior y exterior. La decisión y determinación, son dos de sus cualidades. Cuando se propone una meta, no descansa hasta conseguirla y da lo mejor de sí para lograrlo.

Desde niño fue criado, educado y preparado para ser el guardián de Sophie Lambelle, la última descendiente directa de Bastian Lambelle. Su nombre fue colocado por su madre, debido a que esperaba que pudiese hacer a su reino orgulloso, al igual que el antiguo Nicolás Lambelle lo hizo. Cuando Sophie nació, él tenía ocho (8) años y fue inmediatamente enviado a Sagita, dimensión donde esperaría hasta que llegase el momento de proteger a la pequeña, de los malvados Di Sorel.

En Sagita estuvo bajo el cuidado de Madeleine De La Fleur, dueña de la pastelería “Le Petit Gâteau”, única en su estilo francés en esa moderna ciudad. La dueña tiene una hija, cuatro años menor que Nicolás. Su relación es de hermano mayor a hermana menor. Es protector y juguetón con ella. Usa siempre una cadena que su madre le dio y está conectada al cofre que se halla en el interior del corazón de Sophie.

Él, recibe a la Sophie sin recuerdos, le brinda su apoyo y un hogar donde puede estar tranquila. Siempre está al pendiente de ella, realizando hasta lo imposible para ayudarla y para que esté feliz, así no se dé cuenta de ello.

Sin poder evitarlo comienza a enamorarse de ella, de la chica a quién debe proteger. Al llegar Sebastián Di Sorel a Sagita, la defiende de sus ataques, incluso enfrentándolo directamente.

Da su vida por Sophie, debido al amor que siente por ella, por el honor y el deber que sentía al cumplir la misión que los Lambelle le habían encomendado.

Poderes

Lucha cuerpo a cuerpo. Control de la presión del aire, que maneja con el anillo de su mano izquierda y convierte en poderosos golpes. Posee telepatía, por lo que puede parar el tiempo solo cuando sea sumamente necesario. La luz es su elemento característico al igual que todos los Lambelle y sus adeptos. En su interior está el poder de repeler y devolver cualquier ataque maestro que pueda herir fatalmente a Sophie, pero deberá dar su vida al utilizarlo.

Apariciones

Skydra (8 años) y Sagita (25 años).

2.2. Secundarios

2.2.2. Familia Lambelle

El apellido Lambelle está inspirado en el apellido francés “Lamballe”, que fue un título nobiliario que llevó la hermosa princesa de Lamballe, María Luisa de Saboya-Carignan. Ella fue una mujer hermosa, amable, delicada y elegante, pero a la vez pasó por mucho sufrimiento durante su vida. A pesar de esto, ella siempre tenía una sonrisa en su rostro y la disposición de ayudar a sus amigos. Murió por tales causas. Perdió la vida al no querer abandonar a sus amigos, en especial Marie Antoinette y compartir la misma suerte que ellos. (Coppola, 2006)

El perfil de esta princesa resulta ser el anillo que encaja perfectamente en el dedo de Sophie y de su familia. Aunque por razones estéticas y para facilitar la pronunciación se cambió de “Lamballe” a “Lambelle”. Principalmente porque “-belle” significa bella en francés. Es por esto que Lambelle fue el apellido escogido para ella y su familia. Es un apellido delicado pero poderoso a la vez.

Los Lambelle poseen el poder de viajar a través de diferentes dimensiones, algunos en menor o mayor medida. Todos canalizan su magia a través de anillos y báculos,

controlando la presión del aire y creando esferas luminosas a partir de ella. La luz es su elemento principal. La mayoría de las mujeres de la familia pueden crear campos de fuerza y escudos, y son más sensibles a tener visiones o premoniciones del futuro. Los miembros más poderosos de la familia pueden usar la telepatía.

Son una familia pacífica, que busca la paz y la armonía. Sus vestuarios suelen ser túnicas con anchos pantalones o vestidos de color blanco con detalles en color azul.

Vincent Lambelle

Es un estudioso anciano que ha viajado durante años a través de diferentes dimensiones, en busca de aumentar su conocimiento. Se encuentra con Balthier Di Sorel y sus seguidores en una de las tabernas de Drakidia, querían su poder de transportación. El anciano no iba a ceder su facultad a tan ambicioso hombre, por lo que Balthier lo asesina robándole el cofre de su interior con su poder.

Apariciones: Drakidia (70 años).

Nicolás Lambelle

En los tiempos de Gliese antiguo, es el hijo mayor de la familia Lambelle. Posee grandes conocimientos sobre cultura general y magia. Es el más poderoso y respetado de los Lambelle. Es un hombre calmado y muy amable. Con un gran sentido de protección a los suyos. Odia herir a los demás. Es pacífico.

Al verse rodeado por los seguidores de Balthier Di Sorel, no le queda otra más que enfrentarlos y luchar contra ellos, pero se nota en las expresiones de su rostro que el herir a los demás le genera una profunda tristeza.

Arriesga su vida por proteger a su hermano Bastian, resultando gravemente herido y es secuestrado por los Di Sorel, quienes lo asesinan para extraer el cofre de su interior con el poder de viajar a través de las dimensiones.

Poderes

Nicolás es el mago más poderoso de los Lambelle, por lo que contrala la presión del aire con sus manos y canaliza su magia a través de su báculo y su anillo, que puede transformarse en espada, si el momento lo requiere. Puede congelar los ataques de sus enemigos y detener el tiempo por segundos. Posee la facultad de crear escudos de energía y campos de fuerza.

Apariciones

Gliese antiguo (42 años).

Bastian Lambelle

Es el segundo hijo de la familia Lambelle, segundo al mando y segundo más poderoso de la familia. Es un joven enérgico, alegre e impulsivo. A pesar de que es fuerte tanto física como interiormente, se deja llevar fácilmente por sus emociones. Se preocupa mucho por su hermana menor Ciela, por lo que puede ser algo sobreprotector con ella. Respeta en gran medida a su hermano Nicolás. Es cálido y amable, a pesar de su ruda apariencia.

Durante el ataque de los Di Sorel, es atrapado en una trampa tendida por uno de los seguidores enemigos. Su hermano Nicolás recibe el ataque que estaba dirigido hacia él, lo que lo hace sentir frustrado y desesperado. Quiere atacar a los Di Sorel lo más rápido posible. Actúa precipitadamente, por lo que él, Ciela y su guardia no están bien preparados. Se consiguen ante un fuerte enemigo. De no ser por Ciela, hubiese muerto al pelear desesperado contra Balthier Di Sorel. Huye junto a su hermana y algunos pocos miembros de la familia a diferentes dimensiones, tratando de encontrar un lugar en el que puedan estar en paz. Él odia huir, pero debe aceptar que están en desventaja frente a su enemigo, lo que hiere su orgullo.

Tiene un hijo, Nathan Lambelle, quién será el sucesor del poder más grande de la familia, ya que con la muerte de Nicolás y el hijo de Ciela y James, es el único descendiente directo vivo.

Poderes

Canaliza su magia a través de su báculo, que se transforma en espada. El manejo de ella es su especialidad. Contrala la presión del aire con sus manos, que es canalizada por su anillo en su mano izquierda.

Apariciones

Gliese antiguo (28 años), Celestia (29 años) y Lacaille (33 años).

Ciela Lambelle

Es la tercera hija de la familia Lambelle, en los tiempos de Gliese antiguo. Es una joven dulce, pacífica y amable. Le encanta ayudar a los demás y se preocupa mucho por el bienestar de su familia, amigos y conocidos. Es fuerte interiormente, aunque su aspecto físico demuestre lo contrario. Ama a sus hermanos y a su familia sobre todas las cosas. Se encuentra en una relación con su primo lejano James, hecho normal entre los Lambelle.

Durante el ataque de los Di Sorel crea un campo de fuerza y protege a los súbditos, monjes, servidumbre y a todos los habitantes del palacio Lambelle que no puedan luchar. Luego del secuestro de su hermano Nicolás, apoya a Bastian y van en su búsqueda. Al darse cuenta que ha fallecido y que el enemigo es mucho más poderoso que ellos, decide transportarlos a todos a otra dimensión, Celestia en primera instancia. Huyen a través de las distintas dimensiones en busca de un lugar pacífico donde vivir. Tiene un hijo con James, pero éste muere en uno de los enfrentamientos contra los Di Sorel.

Poderes

Ciela posee el poder de crear y controlar campos de fuerzas y diferentes tipos de escudos de energía, canalizados a través de su anillo. Maneja la telepatía y puede controlar la presión del aire con sus manos, como todos los Lambelle. Sus visiones le permiten saber lo que está ocurriendo en otro lugar en el preciso momento, pueden traer recuerdos del pasado o premoniciones del futuro. Utiliza el poder de su báculo cuando debe luchar o enfrentarse en algún combate cuerpo a cuerpo, que se transforma en un ondeante vestido blanco de tiros por debajo de sus rodillas con un gran lazo en la espalda del cual sale cintas flotantes que apartan, atrapan e hieren a sus oponentes. Dos de ellas, se estiran flotando a su alrededor como un escudo protector. Una tijera en su mano puede cortar las cintas si desea atar a sus oponentes y continuar con su lucha.

Apariciones

Gliese antiguo (25 años de edad), Celestia (26 años de edad) y Lacaille (30 años de edad).

James Lambelle

Es el primo de Nicolás, Bastian y Ciela Lambelle. Es el capitán de la guardia. Sus habilidades con la espada son muy buenas. Posee una personalidad calmada y se nota seguro de sí mismo. Es serio y centrado cuando las situaciones lo requieren, pero puede ser muy amable y dulce con sus familiares y amigos cercanos, en especial con Ciela. A quién trata diferente del resto. Ambos están en una relación. Él se preocupa mucho por ella. A pesar de que nada puede distraerlo o desconcentrarlo de sus actividades, ella es la única que puede generar esos sentimientos y emociones en él.

Es dominado por los Di Sorel durante el ataque mientras intentaba llegar hasta Ciela. Su cuerpo es controlado y es obligado a luchar contra Bastian, distraerlo mientras el ataque

maestro estaba en camino. Resulta gravemente herido durante la lucha, porque lo que no puede asistir a Bastian y Ciela cuando van en búsqueda de Nicolás.

Mientras huyen a través de las distintas dimensiones, él y Ciela tienen un hijo que muere posteriormente en uno de los enfrentamientos contra los Di Sorel.

Poderes

Controla la presión del aire a través de su anillo y es un experto en el manejo de la espada. Su báculo se transforma en una, cuando va a luchar.

Apariciones

Gliese antiguo (27 años), Celestia (28 años) y Lacaille (31 años).

Nathan Lambelle

Hijo de Bastian Lambelle. Es el sucesor y descendiente directo del poder más grande de la familia. Se enfrenta a Marcus Di Sorel y es el padre de Aunest Lambelle.

Poderes

Su báculo se transforma en espada, por lo que su manejo de ésta es realmente bueno y controla la presión del aire a través del anillo en su mano izquierda de igual forma.

Apariciones

Arcadia (32 años).

Aunest Lambelle

Hijo de Nathan Lambelle. Es una persona seria pero elocuente. Solo utiliza las palabras precisas y adecuadas en cada situación. Piensa bien antes de hablar. Es sarcástico e irónico. Se casa con su prima Amelie Lambelle, con la cual tiene una hija llamada Sophie.

Deciden escapar de las luchas, peleas y enfrentamientos contra los Di Sorel. Llegan a una dimensión donde no existe la magia, su nombre es Hanami. Allí viven felices como una familia normal hasta que Armand Di Sorel decide atacar. En ese momento, él se sacrificará por su hija, enviándola a otra dimensión antes de morir.

Poderes

Aunest controla y canaliza su magia a través de su báculo. Lo utiliza en su forma original, pero también puede convertirse en espada cuando el momento lo requiere. El anillo en su mano izquierda le permite dominar la presión del aire y utilizarla a su gusto.

Apariciones

Skydra (27 años) y Hanami (43 años).

Amelie Lambelle

Esposa de Aunest Lambelle y madre de Sophie. Es amable, regia y elegante. No se asombra fácilmente. Es segura de sí misma y suele hacer las cosas que están a su alcance sin la ayuda de nadie. Trata cálidamente a sus empleados. Ama a su hija, haría cualquier cosa por ella y por protegerla. Es por esto que cuando Armand Di Sorel ataca la mansión, ella se sacrifica junto con su esposo para poder enviar a salvo a su hija a otra dimensión, junto con su guardián.

Poderes

Posee la facultad de crear campos de fuerza y escudos, al igual que canalizar su magia a través de su anillo en su mano izquierda y su báculo que mantiene su forma original.

Apariciones

Skydra (28 años) y Hanami (44 años).

2.2.3. *Familia Di Sorel*

El apellido proviene del florete de esgrima con ese mismo nombre. Es elegante y fuerte. Al pronunciarlo puede sonar arrogante, justamente como esta ambiciosa familia que solo desea obtener más y más poder. Se especializan en la esgrima y en el manejo de la espada, creadas en su mayoría en base de la energía que recorre sus cuerpos. Espadas luminosas, látigos de fuego y el control de las nubes y rayos. Son los poderes y cualidades que son canalizados y aumentados a través de sus espadas.

A través de las diferentes generaciones, ha sido dirigida por un líder. El resto son súbditos y seguidores a su mando. Las esposas siempre han sido ignoradas y no tienen permitido salir del sitio donde viven.

Es una poderosa familia, que solo piensa en sí misma y no les interesan los sentimientos o pensamientos de los demás, más que los suyos propios.

Balthier Di Sorel

Es el líder principal de la familia. Es poderoso, engreído y ambicioso. Tiene un gran ego. Es cínico, sarcástico e irónico. Quiere poseer el poder más grande del mundo, todo aquello que pueda hacer suyo, lo desea para sí.

Balthier encuentra al anciano Lambelle en un callejón, apareciendo dentro de un gran remolino luminoso con ropajes extraños que nunca había visto en Drakidia. Sospecha de él, así que lo sigue hasta una taberna y se da cuenta de que no proviene de esta dimensión. Al desear obtener el poder de viajar a través de las diferentes dimensiones existentes, asesina al anciano y se roba el cofre que hay en su interior, contenedor de dicho poder. Extrae los recuerdos del cadáver para así dar con Gliese, dimensión donde los cofres principales y más poderosos se encuentran. Va en busca de Nicolás Lambelle juntos con sus seguidores, quiénes lo secuestran y llevan a su escondite en las afueras de Gliese.

Balthier recibe su cofre, pero al enfrentarse a Bastian descubre que necesita otros dos cofres más para poder tener el poder supremo e ilimitado de los Lambelle, al ser tres los hermanos. Balthier perseguirá a Bastian y a Ciela Lambelle a través de las diferentes dimensiones. Debe conseguir esa clase de poder.

Poderes

Con la energía que recorre por todo su cuerpo, crea espadas de luz que nacen de su mano. Al igual que látigos de fuego de color verde y esferas luminosas. Es un experto en el uso de la espada, pocos pueden vencerlo en esta especialidad. Su técnica proviene de la esgrima, utilizando espaldas muy delgadas pero filosas.

Apariciones

Drakidia (42 años), Gliese (42 años), Celestia (43 años) y Lacaille (49 años).

Armand Di Sorel

Hijo de Marcus Di Sorel. Es orgulloso, fuerte física y mentalmente. Admira a su abuelo, Balthier Di Sorel, y desea ser el que termine la persecución contra los Lambelle de una vez por todas. Quiere el poder para sí y decir que fue él el que venció finalmente a los

Lambelle y obtuvo el poder supremo de los cofres. Es por ello que ha entrenado arduamente a su hijo desde que era solo un niño. Esta es la generación que triunfará.

Armand ataca a la mansión Lambelle en Hanami, toma las vidas de Aunest y Amelie Lambelle, pero su objetivo era su hija Sophie, quién logra escapar. La busca a través de diferentes dimensiones junto con la ayuda de su hijo Sebastián. Cuando la encuentra, le delega la tarea de arrebatarse el cofre. Sebastián falla y esto no le alegra para nada. Él mismo dirige un gran y poderoso ataque contra Sophie. Su hijo se revela ante él, pero éste aún así continúa, robándole el cofre a la joven.

El poder de los cofres del anciano, de Nicolás Lambelle y de Sophie es demasiado para ser controlado por un sola persona. Tal vez si asesina a la portadora del último cofre pueda manejarlo. Brinda un último ataque con todo su poder a Sophie pero éste es interceptado por Nicolás y el ataque regresa a él. Puede sentir y ver los lindos recuerdos y sentimientos del corazón de Sophie provenientes del cofre. La familia Lambelle siempre fue la poseedora de un gran poder, viviendo en paz y armonía. Nunca lucharon entre ellos por ver quién era el más fuerte, o fueron ambiciosos a la hora de desear más poder. La amistad y el amor eran los poderes más grandes para ellos. Armand nunca había sentido esa clase de amor antes. Una vez creyó sentirlo cuando su esposa vivía, pero su corazón se llenó de odio tras su muerte. Armand recapacita y le dice a su hijo que no debe dejar de vivir esas emociones, ni permitir que su corazón se marchite con la rabia como el suyo. Todo esto minutos antes de morir, pero lo hace en paz porque fue capaz de expresarle a su hijo sus últimos deseos.

Poderes

Controla las nubes y rayos a su antojo, transformándolas en materia sólida. También crea esferas de luz a partir de ellos. Absorbe el poder y energía de sus aliados para crear grandes cortes luminosos que impactan contra sus enemigos. Al igual que, látigos de fuego de color verde y espadas brillantes que emergen desde la palma de su mano.

Apariciones

Skydra (26 años), Hanami (42 años) y Sagita (43 años).

2.2.4. Otros

Aimée Di Lambelle

Hija de Sophie Lambelle y Sebastián Di Sorel. Es alegre y entusiasta como su madre, pero posee la apariencia física de su padre. Cabello castaño cobrizo corto que le llega a los hombros, piel clara y ojos color miel. Es juguetona y muestra interés en los demás. No es egoísta ni caprichosa.

Apariciones: Gliese moderna (2 años).

Bianca

Ama de llaves de Sophie. Es la encargada de despertarla, asegurarse de que realice sus tres comidas con sus padres y no salte ninguna actividad en su cronograma.

Apariciones: Hanami (25 años).

Madeleine De La Fleur

Es una amable señora que cuida y cría a Nicolás Montagne desde su llegada a Sagita. Tenía sueños constantes de la dimensión Versailles, ambientada en la Francia actual. A pesar de no saber de la existencia del poder de viajar a través de diferentes dimensiones antes de conocer a Nicolás y a su madre. Es por eso que decide construir la pastelería “Le Petit Gâteau” en una ciudad tan moderna y tecnológica como Sagita. Es la madre de Lucile De La Fleur.

Apariciones: Sagita (47 años).

Lucile De La Fleur

Amiga de Sophie y Nicolás. Hija de Madeleine De La Fleur. Dueña actual de “Le Petit Gâteau”, pastelería donde Sophie trabaja en Sagita. Las dos jóvenes viven juntas y trabajan en la misma pastelería. Es muy alegre y amigable. Es graciosa, tiene un carácter seguro y una personalidad fuerte.

Apariciones: Sagita (21 años).

2.3.Extras y figurantes

En las diferentes dimensiones aparecen personajes con una sola acción, un número corto de diálogos o inclusive nulo. En Gliese, específicamente los Lambelle, utilizan vestuarios caracterizados por túnicas con anchos pantalones o vestidos de color blanco con detalles en azul. Es así como viste la servidumbre, los monjes y todos los habitantes del palacio Lambelle. Diferentes modelos de ropa según su grado y función. La servidumbre utiliza uniformes de estilo inglés, algo recatados. Vestidos para las mujeres y ropajes anchos para los hombres. Por otro lado, los monjes utilizan las típicas túnicas con un collar representativo de su cargo y nivel en el templo.

En Hanami, los mayordomos y otros miembros del servicio de Sophie Lambelle y sus padres utilizan uniformes de estilo inglés más adaptados a la actualidad. Existen casos específicos como lo son:

Profesor de Sophie

Es un joven profesor de unos veintiocho (28) años. Posee grandes conocimientos en diferentes áreas. Suele usar pantalones de vestir negros con camisas blancas de botones y corbatas de distintos colores. Usa lentes de pasta estilo Ray-Ban.

Bibliotecaria de la escuela

Una joven de unos treinta y dos (32) años atiende la biblioteca, brinda su ayuda a estudiantes y maestros, estando detrás de un gran mostrador. Viste un vestido largo de mangas cortas de color marrón claro, con un largo y gran medallón de bronce con unas sandalias del mismo color. Tiene el cabello ondulado sobre los hombros.

Vendedora de la librería

Una joven de unos veinte (20) años con vestimenta sencilla y casual cobra los libros, revistas y otros materiales de lectura que los clientes compran. Viste una larga blusa blanca manga $\frac{3}{4}$'s con algunos detalles tejidos en la parte del cuello, parecida a un vestido corto con unos shorts de blue jean de mezclilla algo rasgados más no rotos. Solo se notan un poco, pues la blusa los cubre. Unas zapatillas marrones y una cinta de color azul y verde pasa por la mitad de su frente y sobre su largo cabello ondulado que cae de sus hombros.

De igual forma, en Sagita:

Cliente de la pastelería

Una joven de unos dieciocho (18) años de contextura delgada. Usa un vestido de color azul eléctrico sin mangas sobre la rodilla, y unos botines de tacón de color verde brillante

con un bolso de lado del mismo color. Lleva el cabello suelto de forma ondulada. Su personalidad es alegre y amigable.

Meseros de la pastelería

Recorren las mesas tomando y sirviendo los pedidos. Visten uniformes formales de corte francés, con pantalones de vestir negros y camisas de botones blancas. Llevan un pequeño corbatín sin lazo en el cuello y una cinta con el nombre de la pastelería colocado en sus brazos derechos.

Dependientes de la pastelería

Amables vendedoras atienden detrás del mostrador y la vitrina de la pastelería. Visten hermosos vestidos de corte inglés, con delantales blancos con encaje y un cintillo que adorna sus cabellos.

Vendedora del centro comercial

Una joven de unos veintinueve (29) años de contextura delgada. Usa un vestido manga larga de rayas blancas y negras gruesas y horizontales sobre la rodilla. Contesta las preguntas de los clientes y espera al lado de uno de los estantes de ropa, por si algún comprador requiere de su ayuda.

Y otros personajes que tienen una aparición un poco más significativa en la historia, por sus numerosas apariciones o sus acciones:

Hombres encapuchados

Son adeptos de la familia Di Sorel. Están vestidos con pantalones y camisas con capuchas sin mangas de color negro de algodón. Utilizan máscaras oscuras con detalles en esmeralda. Espadas de luz nacen de las palmas de sus manos, a partir de la concentración del poder que ha recorrido todo su cuerpo hasta ese punto. Sus ataques están inspirados en las técnicas de la esgrima. Látigos de fuego y cortes luminosos de distintos tamaños le dan forma a sus ataques.

Apariciones: Drakidia, Gliese, Celestia, Lacaille, Arcadia, Skydra, Hanami y Sagita.

Siluetas con túnica

Provenientes de la familia Di Sorel. Son más poderosos que los hombres encapuchados. Manejan su magia a través de concentraciones de poder en forma de esferas de luz oscura. Crean maldiciones, las cuáles son capaces de envenenar la sangre del oponente, haciendo que su cuerpo actúe bajo su voluntad, asesinándolo lentamente al ir gastando su sangre en cada ataque. Su líder puede brindarle el poder a las espadas de sus aliados para que con una de sus estocadas contamine la sangre de sus adversarios.

Apariciones: Drakidia, Gliese, Celestia, Lacaille, Arcadia, Skydra, Hanami y Sagita.

Guardia Lambelle

Son los protectores de la familia. Están vestidos con largas túnicas y anchos pantalones de color blanco confeccionados con hilos de plata y detalles en color azul. Utilizan báculos y anillos para canalizar su magia, creando esferas de luz y controlando la presión del aire a partir de ellos. Los más fuertes pueden transformar sus bastones en espadas.

Apariciones: Gliese, Celestia, Lacaille, Arcadia y Skydra.

Sanadoras

Son aquellas mujeres de la familia Lambelle que poseen el poder de sanar y curar a los heridos. Su magia es canalizada a través de sus manos, que colocan sobre el cuerpo de sus atendidos para aliviar su dolor.

Apariciones: Gliese.

Meseras de los jardines nevados de Celestia

Sirven postres, chocolate caliente y café a los Lambelle. Utilizan vestidos cortos de corte inglés con mangas largas, al igual que sus medias de algodón de distintos colores que las protegen del frío. También usan botines especiales para la nieve.

Apariciones: Celestia.

3. Locaciones / Propuesta visual

Se describen las distintas dimensiones a través de las cuales se desarrolla la lucha entre los Lambelle y los Di Sorel. Brindándole una mayor importancia a las dimensiones en las que los protagonistas habitan y realizan un mayor número de acciones.

La propuesta visual incluye descripciones de las locaciones, vestuario, iluminación y colores utilizados en cada una de ellas. El montaje se denota mayormente en el guión literario.

3.1. Drakidia

Es la dimensión de la que provienen los Di Sorel. Es oscura y tenebrosa. El sol nunca ha sido visto. La magia oscura se siente en el ambiente. Las edificaciones están hechas mayormente de piedra. Los habitantes de este país usan ropajes de colores oscuros con sus

caras cubiertas. Nadie quiere revelar su verdadera identidad aquí, nadie confía en nadie. Todos caminan en silencio sin mirar atrás. Cada persona solo se preocupa por sus asuntos. Hay varios locales nocturnos y *tabernas*, cuyos interiores están diseñados con piedra y madera oscura. Las calles están pavimentadas con adoquines y en el aura que se siente en ellas es muy pesada.

Su nombre proviene de la unión de las palabras *Drake* e *Hidra*.

Drake, es un dragón con cuerpo de lagarto y escamas. Posee cuatro patas con filosas garras y no tiene alas. Algunos escupen fuego y otros agua. *Hidra*, a su vez, es un dragón mitológico de nueve cabezas. Por cada cabeza que le cortan, le crecen dos a su vez. Tiene cola de serpiente y generalmente dos patas.

El elemento principal de los Di Sorel, al igual que el de los dragones, es el fuego. Esta familia lo controla muy bien con su magia. Ninguno de estos dos dragones puede volar, por lo que representa el deseo de los Di Sorel de poseer el poder de viajar a través de diferentes dimensiones. Aunque los Lambelle luchan contra los Di Sorel por generaciones, ellos parecen nunca desaparecer. Es por estas razones que el nombre *Drakidia* fue considerado el más adecuado para esta dimensión.

3.2. Gliese

Es una dimensión mágica, donde todos sus habitantes poseen poderes fantásticos o habilidades especiales. Es un país muy pacífico, donde todos viven en tranquilidad y armonía. Los conocidos se saludan en las calles amable y cordialmente. Altos palacios de color blanco son los que predominan. Una alta catedral sobresale por encima de las demás. Hay gran variedad de jardines con flores de muchos colores, laberintos vegetales de diferentes tamaños. La luz es el elemento característico de esta dimensión. Sus moradores usan túnicas largas de colores pasteles bordadas con hilos de oro o plata. Carruajes tirados por caballos transitan por las hermosas y limpias calles, circundadas con árboles frondosos que brindan un ambiente fresco a la ciudad.

Palacio Lambelle

Es un alto palacio de color blanco y dorado, con amplios jardines y fuentes de agua alrededor. Estatuas adornan el espacio externo, majestuosamente. Posee cuatro alas distribuidas según los puntos cardinales: Ala Norte, Ala Sur, Ala Este, Ala Oeste. En su interior, solo se pueden observar muebles de los más finos materiales, en especial de mármol. Hay una gran escalera bifurcada en el vestíbulo que lleva a los siguientes pisos donde se encuentran la mayoría de las habitaciones. Armaduras velan los pasillos. Algunas espadas están colgadas en las paredes. Grandes lámparas de lágrimas de cristal cuelgan de los techos. Hermosos vitrales y ventanas recorren todo el palacio. Lujosos frisos decoran las habitaciones por doquier.

Castillo en ruinas

Es el sitio donde los Di Sorel se resguardan mientras están en la dimensión de Gliese. Es un castillo deshabitado de diseño antiguo en las afueras de la ciudad. Algunas paredes ya no están y se pueden notar agujeros de distintos tamaños en el techo. La estructura está muy deteriorada, pero sus bases están firmes todavía. En los salones inferiores, las mazmorras aún están en buen estado, con cadenas ancladas a los muros. Los muebles están desvencijados. Aún así, se puede apreciar cuán hermoso debió haber sido anteriormente aquel sitio. La luz entra tenuemente a través de los vitrales semi-quebrados de distintos colores que le brindan un aspecto fantasmal al lugar.

3.3. Celestia

Es una dimensión con paisajes montañosos nevados. Se notan mansiones de estilo europeo, distanciadas y separadas por jardines privados. Árboles con nieve en sus ramas rodean la ciudad. Niños juegan con sus trineos en las calles y disfrutan de guerras de bolas de nieve. Los hombres visten trajes formales con chaquetas especiales resistentes al frío, al igual que las mujeres que a su vez usan vestidos largos con botines adaptados para el clima.

Jardines nevados de los Lambelle

Mesas blancas de acero con sombrillas y manteles del mismo material, están dispuestas en el jardín nevado de la nueva residencia de los Lambelle. Algunas flores de color azul con pequeñas piedras de zafiro en forma de gotas empiezan a hacerse notar entre la nieve. Postres, chocolate caliente y café, son servidos por amables camareras con uniformes de corte inglés. Al fondo se puede observar una gran mansión de estilo europeo. Hay bancos distribuidos al azar a lo largo y ancho del jardín. Todo esto enmarcado con las majestuosas montañas nevadas que lo circundan.

3.4.Lacaille

Es una dimensión constituida por una geografía desértica con grandes extensiones de tierras arenosas y edificaciones antiguas de arcilla. Se pueden notar sus gruesas y resistentes paredes. Sus habitantes usan trajes con telas suaves y anchas de colores tierra para evitar las altas temperaturas del lugar. Varios grupos de ruinas se muestran en el horizonte.

Ruinas

Son antiguas edificaciones de madera y arcilla que aún siguen en pie a pesar de los embates del tiempo producidos por las pasadas tormentas de arena.

3.5.Arcadia

Dimensión sumergida en la Edad Media. Las casas, locales y negocios están hacinados los unos de los otros. Mercados ruidosos llenos de aldeanos haciendo compras se ven a lo largo de las estrechas calles, donde los comerciantes ofrecen a viva voz sus mercancías. Es una ciudad amurallada con una plaza central rodeada de la catedral y el ayuntamiento. Los barrios se dividen según los gremios: orfebres, herreros, zapateros y artesanos. Los moradores se divierten en ferias, tabernas y espectáculos teatrales públicos de trovadores y

juglares. La ciudad está rodeada de campos agrícolas y ganaderos, donde los aldeanos trabajan las tierras. Habitan en casas rurales hechas de madera con techos de paja.

Los ropajes son típicos de la época. Las mujeres visten amplios vestidos multicolores y los hombres pantalón de mallas y anchas camisas. Jinetes montados en sus cabalgaduras recorren la ciudad. Los nobles visten vestidos caros y fastuosos.

3.6. Skydra

Es una dimensión moderna y tecnológica, con grandes rascacielos y estructuras contemporáneas. Hay gigantescas pantallas y globos aerostáticos volando por los cielos con gran cantidad de publicidad en ellos. Es una ciudad con mucho movimiento, con inmensos centros comerciales y muchas personas caminando por las amplias calles conectadas a elevadas autopistas. La ropa utilizada por sus habitantes es de un estilo con jeans rasgados, leggins y chaquetas de cuero, faldas de jean cortas, cadenas, suéteres, camisas y camisetas de diferentes colores. Atuendos urbanos inspirados en la biónica y la cibernética, que representan una rebeldía moderna de una era tecnológica. Los mayores tienen un look que se ciñe a este principio. En este mundo la inteligencia artificial es común.

3.7. Hanami

Es una dimensión inspirada en el Tokio actual, con una gran cantidad de edificios, escuelas, universidades, centros comerciales, restaurantes, cafés, áreas deportivas, teatros, cines, museos, bibliotecas y centros hospitalarios. Sus edificaciones son altas y modernas, con la presencia de algunas casas y mansiones en las zonas más privilegiadas. Hay un servicio de metro, que es la columna vertebral del transporte en la ciudad, pero aún así hay gran cantidad de autobuses disponibles en las calles. A pesar de ser una zona urbana, hay un gran parque en el centro de la ciudad, que sirve de escape a la atareada vida de los jóvenes y adultos. La vestimenta sigue la línea de lo actual, con diversidad de tipos de moda, según cada gusto.

Parque

Es un lugar muy apacible, con una plaza central y muchos árboles alrededor en los que revolotean pájaros de distintas especies. Hay un lago donde los visitantes pueden tomar paseos en bote o simplemente sentarse en la grama o bancos a observar el paisaje. Los jóvenes suelen asistir en grupo a este lugar, al igual que las personas mayores que quieren pasar un rato relajante. Dentro de él también hay un zoológico con gran variedad de animales, un templo donde se realizan festivales y los visitantes pueden desplegar sus oraciones.

Librería

Es un local con estanterías y anaqueles con libros de distintos tamaños, en su mayoría hechos de madera. Los nombres de cada sección se encuentran en pequeños anuncios sobre ellos. En las paredes hay distintos afiches de cantantes, festivales y hermosos paisajes de Hanami. Un librero de tamaño medio se encuentra a uno de los lados de la entrada. Posee algunas revistas y guías. Un mostrador de madera se halla al otro lado, donde la vendedora cobra los libros, revistas u otros materiales de lectura pasándolos por la caja registradora.

Mansión Lambelle

Una inmensa mansión elegante de estilo inglés, es la residencia de los Lambelle. Posee dos pisos y un ático sobresaliente en la parte superior. Un amplio jardín frontal con una redoma de acceso y una fuente de agua central con aceras a cada lado. Hermosos faroles cuelgan de ellas iluminando el lugar. A su vez posee un jardín posterior con caminerías y bancos al azar. Una glorieta con algunos cojines en su interior donde los habitantes de la casa pueden sentarse a leer. Está rodeada de altas rejas de color negro.

Al ingresar, un vestíbulo con una impresionante lámpara de lágrimas recibe a los visitantes. Está decorado con algunas obras de arte en sus paredes y finos muebles que ambientan la habitación. Una escalera bifurcada en el fondo da acceso al segundo piso

donde se hallan las habitaciones principales y otros salones. En el piso inferior se encuentran el comedor, la cocina, el salón de estar, la biblioteca, el estudio de Aunest Lambelle y la sala de ballet.

Habitación de Sophie

Una habitación espaciosa con un zócalo de madera pintado de blanco a media altura de las paredes. Una alta y ancha cama con cortinas, varias almohadas y sábanas acolchadas se halla en el centro de la alcoba. Dos mesitas de noche a ambos lados de la cama. Sobre una de ellas, hay una lámpara pequeña y un reloj despertador. En la otra hay unos cuantos libros. Un diván de color rosado cerca de una de las ventanas, le brinda personalidad a la habitación. Un escritorio con un portalápices, cuadernos y otros utensilios, se hallan frente a una de las paredes con una silla que hace juego. Una peinadora con un gran espejo y una silla frente a él, están cercanos a la entrada del vestier. El resto de los muebles son elegantes son de estilo barroco con delicados decorados. Una lámpara de lágrimas ilumina la habitación.

El interior del vestier posee grandes cantidades de ropa y accesorios, vestidos, faldas, pantalones y camisas. Muchos zapatos y carteras. Un gran espejo de pie sobresale en la habitación.

El baño interno es amplio con muebles de cerámica y mármol. Una gran bañera sobresale, la ducha se encuentra a su lado. Una estantería con varias toallas, perfumes, jabones y productos para el cuerpo y cabello se halla al lado del lavamanos. Una pequeña ventana cubierta por cortinas está sobre la bañera.

Comedor

Una mesa alargada para ocho (8) sillas con fina mantelería, es la atención central del amplio salón. Grandes ventanas con delicadas cortinas iluminan la estancia. Algunos

cuadros cuelgan de las paredes y una lámpara de lágrimas del mismo diseño que la del vestíbulo decora el comedor.

Biblioteca

Es un recinto rectangular con un ventanal semicircular al fondo. Adosadas a las paredes se encuentran varios estantes llenos de libros, distribuidos ordenadamente. Cada uno de ellos posee escaleras corredizas, que permiten moverse rápidamente de una sección a otra y tomar los libros más altos. Tres cómodos sofás, algunos puffs, cojines y pequeñas mesas sorteadas al azar, se encuentran frente al ventanal, que posee cortinas de tela ligera.

Sala de ballet

Es una amplia sala con un espejo mural, que cubre totalmente una de sus paredes. El piso es de madera, y una barra horizontal está ubicada a unos metros de él.

Escuela

Tres largos edificios de cinco pisos cada uno en forma de “u” forman la escuela. En el centro hay un jardín con bancos de cemento, donde los estudiantes conversan y almuerzan en los recesos. Los pasillos internos de cada piso tienen ventanas en uno de sus lados, con vista hacia el jardín central. Hay muchos árboles y áreas verdes alrededor de toda la escuela. Detrás de ella, están las canchas deportivas: tenis, fútbol, básquetbol, voleibol y béisbol. Al igual que la piscina donde los estudiantes practican natación.

Salones de clases

La mayoría de salones de clases tienen ventanas a lo largo de la pared en uno de los lados. Un pequeño escenario sobre el cual está el escritorio del profesor/a acompañado de

su silla y una larga pizarra detrás. Cada estudiante posee una mesa de tamaño mediano con un compartimiento para guardar sus libros y demás utensilios, junto con su silla respectiva. Las puertas son corredizas hechas principalmente de madera. En el fondo del salón hay un mueble con compartimientos donde cada estudiante puede colocar sus bolsos, libros, uniforme y zapatos deportivos o cualquier otro accesorio.

Biblioteca

Sala con una gran cantidad de estantes con libros divididos por zonas según la temática específica. Grandes ventanales iluminan el lugar. Varias mesas de lectura están situadas entre las ventanas y los estantes. Un escritorio de gran tamaño con una computadora moderna y algunos libros sobre él, se encuentra a un lado de la entrada, lugar de trabajo de la bibliotecaria.

Mansión Di Sorel

Mansión de estilo europeo de color negro. Tiene un inmenso jardín dividido por una larga pérgola con enredaderas que lleva hasta la puerta principal. En cada lado hay una pequeña fuente, con estatuas sombrías y otros adornos en cemento. Un aura misteriosa la rodea.

Habitación de Sebastián

Es espaciosa con paredes blancas. Todos los muebles que allí se encuentran son de color negro. Un escritorio con su respectiva silla de estilo barroco, se halla frente a una de las ventanas, que posee rejas de color negro. Sobre la mesa varias vendas abiertas y cerradas están regadas sobre algunos papeles. Una alta y ancha cama con sábanas de colores oscuros se nota en el centro.

Hay tres puertas en la habitación. Una lleva a la salida, otra lleva al baño y por último la del vestier, que está dividido por zonas: ropa, zapatos, bolsos y armas. Espadas, lanzas y dagas de diferentes modelos y tamaños pueden observarse dentro del vestier del joven. Un espejo de pie se halla dentro de él.

El baño interno de la habitación se nota elegante y sobrio con diseños minimalistas. El área de la ducha es de gran tamaño.

Estudio de Armand

Una habitación sombría con dos grandes libreros, en dos de sus paredes. Un escritorio es el mueble central de la estancia. Sobre él hay una buena cantidad de hojas, libros y papeles, también una espada con el emblema de la familia Lambelle. La silla es amplia, de estilo barroco y se nota cómoda. Una gran ventana con largas cortinas se haya detrás del escritorio, a través de la cual se pueden ver árboles frondosos. Espadas y dagas cuelgan de las paredes. Los colores utilizados en la decoración de la habitación son oscuros y sombríos.

3.8.Sagita

Es una dimensión tecnológicamente avanzada, con edificios y diseños urbanísticos realmente futuristas. Aún así, el aura es alegre y cálida. Hay amplios rascacielos y los autos sobrevuelan las calles. Publicidades flotantes en los cielos. En esta ciudad donde todo está interconectado por la tecnología, el transporte es fácil y divertido. Los atuendos de sus habitantes son modernos y vanguardistas, con estilos simples y minimalistas de colores sólidos y vivos que hacen contraste y están muy a la moda. Se realza la importancia de los accesorios colocando la regla de que menos es más, dándole un toque de elegancia nada rígido sino más bien fresco y limpio.

Las chicas usan vestidos, que no necesariamente combinan con tacones sino también con botines, boinas para el cabello o lentes. Con sus vestuarios se demuestra el dinamismo

de la sociedad con un aire de juventud que inunda el ambiente. Camisas elegantes y anchas con mini faldas o shorts. Nunca nada tan formal pero tampoco cayendo en lo informal, es más bien una fusión entre lo chic, formal, elegante y casual a la vez. Por su parte, los hombres utilizan pantalones o jeans con camisas frescas pero con aire refinado y bien arreglado. La ropa debe mostrar un estilo urbano pero clásico y moderno. Nada desaliñado. La mayoría de las piezas, tiene doble función. Sirve para ir a eventos formales y también para dar una vuelta tranquila por la ciudad. Todos los habitantes de Sagita reflejan seguridad, personalidad y comodidad al vestir.

Pastelería “Le Petit Gâteau”

Está ubicada en el centro de Sagita. A pesar de estar localizada en una ciudad tan avanzada y tecnológica, su diseño es diferente. Está entre dos edificios modernos. La fachada es de estilo francés, con puertas de vidrio y madera, y grandes ventanas a los lados. Un toldo de color rosa cubre la entrada. Dos jardineras de piedra con plantas y flores, dan acceso a la pastelería. Al entrar, el aire acondicionado acaricia los rostros de los clientes. Una vitrina exhibe deliciosos pasteles y postres seguida de un mostrador sobre el cual está la caja registradora. En la pared opuesta hay una estantería que muestra los distintos ingredientes utilizados para su elaboración. Unas cuantas mesas con hermosos y delicados manteles están dispuestos dentro del local.

La cocina posee grandes y espaciosos mesones de acero inoxidable, uno situados en el centro y otros adosados a las paredes. Los utensilios están en repisas voladizas. La cocina en sí, tiene varias hornillas y hay un lavadero en una de las esquinas para asear todos los menajes y baterías, para preparar los postres. Ollas, sartenes y moldes de distintas formas y tamaños están guardados en los anaqueles de la habitación.

Heladería

Una gran ventana de vidrio es la fachada principal de la heladería. Una vitrina con una cubierta de vidrio protege los distintos sabores de helados y los mantiene en la temperatura

adecuada. Haciendo escuadra se encuentra un mesón de atención al público y en uno de sus extremos su caja registradora. En la pared interior del mostrador está la lista de precios y publicidades alusivas a la marca. En la pared lateral se encuentran las máquinas de servir bebidas. Al frente, hay mesas distribuidas en diferentes filas junto al ventanal.

Biblioteca pública

Al ingresar, un set de computadoras reciben a las visitantes, quiénes buscan el libro que desean. Al encontrarlo, se dirigen a un gran mostrador detrás del cual hay jóvenes androides que buscan el libro en altos y largos anaqueles a sus espaldas. Los libros están codificados y ordenados por temas, autores y secciones específicas, lo que facilita el manejo y la lectura deseada. Algunas mesas, sillas, sofás, pufs y otros muebles están distribuidos en el hall principal.

Parque de diversiones

Un edificio en forma de aguja con la parte superior semejando una nave espacial circular de gran tamaño, con ciertos espacios abiertos donde los carros pueden aterrizar. Un aerobús transporta a los visitantes hasta la entrada del mismo. La estructura de la torre está conformada por columnas y vigas inclinadas de forma horizontal, vertical y diagonal que se entrecruzan entre sí para brindarle rigidez a la edificación. En su interior se encuentra el parque de diversiones. Posee modernas atracciones y una versión más tecnológica de cada uno de los juegos. Diferentes sitios de comida, tiendas de ropa y souvenirs están distribuidos alrededor del parque.

Los carros chocones son completamente cerrados con vidrio plástico y flotan en el aire dentro de una burbuja gigante del mismo material. Se repelen unos contra otros, como imanes de la misma polaridad. El carrusel está compuesto por una larga pista helicoidal que ondea en el espacio, decorada con elementos cirquenses. Los caballos, carrozas y otros animales fantásticos sobre los cuáles se montan los turistas, giran sobre ella de manera acompañada.

La montaña rusa tiene forma de una medusa con sus tentáculos enredados los unos con los otros. Posee dos rieles de colores diferentes. De cada de ellos, parten paralelamente dos trenes con carritos dobles en sentidos contrarios. Uno va hacia delante por el carril izquierdo y el otro hacia atrás por el carril derecho, encontrándose ambos trenes en sentido contrario numerosas veces. Atraviesan túneles con figuras fantasmales y luego vuelven a salir a la luz. Lo que provoca una sensación de vértigo, vacío y choque a la vez.

La rueda de la fortuna está diseñada con una pantalla circular central giratoria que es la que produce un efecto de magnetismo a las cabinas que la rodean, las cuales flotan alrededor. En la pantalla central son proyectadas imágenes de los visitantes del parque que se divierten en las demás atracciones.

Ciudad Nebulosa

Es una atracción localizada en el centro de Sagita, que consiste en un cuarto diseñado como una versión pequeña holográfica de la ciudad, en donde los participantes se dividen en dos bandos y uno trata de vencer al otro disparándole con armas que expulsan burbujas. Los globos transparentes funcionan como agujeros negros haciendo desaparecer al contrincante, una vez que es atrapado. El grupo que logre aprisionar a todos los miembros del equipo contrario dentro de las burbujas, es el ganador.

Edificio de Sophie, Lucile, Nicolás y Sebastián

Un alto y moderno rascacielos de color blanco cubierto de ventanas ahumadas, está ubicado en una zona cercana al centro de la ciudad. Los conceptos modernos de diseño, arquitectura e ingeniería se han combinado para darle un aire elegante, hermosas líneas arquitectónicas y majestuosidad. Sus paredes de vidrios le permiten vistas espectaculares de la ciudad. Al entrar al lobby, un portero los recibe y dirige hacia los modernos ascensores.

Apartamentos de Sophie, Lucile, Nicolás y Sebastián

Cada apartamento posee dos habitaciones, un baño espacioso con un área de cocina, sala y recibidor divididos por un biombo alto que contrasta con el color de las paredes. Tiene un gran sofá con líneas minimalistas pero reconfortantes a la vista. Debajo de él, una alfombra de un color intenso resalta. El piso es de cerámica muy parecido al mármol de tonos claros. Al frente del sofá un estante moderno de madera oscura, le brinda calidez a la habitación. Tiene cinco compartimientos, el más grande es el central donde se halla la televisión de pantalla extremadamente plana. En los otros cuatro están dispuestos un bonsai, libros, un velón y una vasija con un poco de arena y un pequeño rastrillo de adorno.

La cocina es amplia, en el centro hay un mueble donde están las hornillas. Un mesón largo se halla empotrado a la pared. Los artefactos y el lavaplatos se encuentran sobre él. Los estantes, donde está dispuestos la vajilla, envases, ollas, cubiertos y otros utensilios, están abajo. Las puertas son de vidrio ahumado. Entre el biombo y la cocina se ve una pequeña mesa para cuatro personas de vidrio grueso y una base fina de acero en el medio. Cuatro sillas blancas con detalles de acero están dispuestas alrededor. Uno de los lados de la sala da hacia un gran ventanal corredizo automático, que se abre al acercarse, deja ver el espacio destinado al balcón, con una hermosa vista de aquella ciudad tecnológica y moderna. Los vidrios se nublan completamente si se quiere privacidad. En el balcón hay una pequeña mesa de madera con dos sillas reclinables iguales, destinadas para la toma del té. Están rodeadas de algunas jardineras con flores.

En las habitaciones, una cama circular blanca posee un colchón rectangular de color intenso en el centro. El respaldo tiene dos mesas de noche voladizas con una lámpara en un lado y un teléfono en el otro. Un escritorio con algunas hojas y libros encima, se halla en una de las esquinas. El closet está en la pared opuesta.

Las tonalidades utilizadas en el apartamento de *Sophie y Lucile* son de color beige y crema. Las de *Nicolás* son de color azul, produciendo una sensación de tranquilidad, con cuadros de fotografías hermosas colgadas en las paredes de la sala. Por último, las de *Sebastián* son verdes, dándole un toque de fortaleza y masculinidad. En sus paredes cuelgan espadas y otras armas. Estos son los detalles que los diferencian.

3.9. Versailles

Es una dimensión nombrada en la historia en uno de los sueños de Madeleine De La Fleur. Nunca aparece mostrada visualmente. Está inspirada en la Francia actual, con numerosas pastelerías, cafés y restaurantes. Es una ciudad muy comercial y visitantes de otras dimensiones viajan a ella para conocerla. La vestimenta sigue la línea de la moda francesa del presente.

4. Objetos fantásticos o significativos

Los miembros de la Familia Lambelle, Di Sorel y sus aliados utilizan diferentes objetos fantásticos para canalizar su magia. Sin ellos, sus poderes disminuirían considerablemente.

4.1. Báculos Lambelle

Son largos y elaborados báculos con distintos diseños circulares en la parte superior, que representan a cada uno de los miembros de la familia. También poseen el emblema de los Lambelle en el inicio del círculo. Sus ataques consisten en esferas de luz que impactan contra sus oponentes, manejan también la presión del aire en espacios más grandes. Los báculos con los dueños más poderosos, tienen la facultad de transformarse para así aumentar su poder. Nicolás, Bastian y James pueden transformar sus báculos en espadas. Por otro lado, Ciela transforma el suyo en un ondeante vestido blanco de tiros por debajo de sus rodillas con un gran lazo en la espalda. De él, salen cintas flotantes que apartan, atrapan e hieren a sus oponentes. Dos de ellas forman un escudo protector a su alrededor. Una tijera en su mano puede cortar las cintas si desea atar a sus oponentes y continuar con su lucha.

4.2. Anillos Lambelle

Están colocados en la mano izquierda de todos los Lambelle y miembros de su guardia. Les permiten controlar la presión del aire en distancias pequeñas y cercanas,

materializándose como golpes o impactos contra sus adversarios. Cada uno de ellos posee el emblema de la familia entrelazado con el símbolo representativo de cada uno de sus miembros. Están hechos en plata pura.

4.3. Espadas Di Sorel

Son espadas delgadas y filosas de hoja recta y larga, que nacen a partir de una luz producida por las palmas de los Di Sorel y sus adeptos. Son espadas roperas, livianas y fáciles de manejar. Modelo parecido al utilizado en la esgrima. Representan la materialización de la energía y el poder que recorre el interior de los cuerpos de sus dueños.

4.4. Cofre de Nicolás Lambelle

Pequeño cofre de color blanco con piedras preciosas y detalles en oro. Es el contenedor del poder de viajar a través de diferentes dimensiones, perteneciente a su dueño. Es por ello que se encuentra guardado dentro de su corazón.

4.5. Espada de Sebastián Di Sorel

Es un estoque medieval, una espada angosta y de cuatro esquinas, que se va estrechando desde la empuñadura hasta la punta, acabada con un filo de tres esquinas. Posee el emblema de los Di Sorel en el pomo. Esta espada fue otorgada a Sebastián Di Sorel cuando era apenas un niño, motivo al reconocimiento de su fuerza. Su padre, Armand Di Sorel, lo aceptaba como su hijo oficialmente. Es diferente a las demás espadas de la familia. Es más pesada y grande que las roperas, características de la familia. De esta forma el poseedor ganará fuerza y desarrolla un mayor manejo de la espada.

Sebastián la ofreció como regalo a Sophie Lambelle, en representación a los sentimientos que poseía por ella y como reconocimiento de su esfuerzo. La espada guarda en su interior los recuerdos de su dueño, es por ello que cuando la Sophie sin recuerdos la

toca en Sagita, Sebastián y todos los momentos que disfrutó junto a él vuelven a su memoria.

4.6. Cadena de Sophie Lambelle

Cadena de plata con el anillo representativo de la familia Lambelle como un dije. Posee el emblema de la familia, entrelazado con su símbolo propio en él. Reacciona ante el peligro rompiendo el sello que los padres de Sophie habían colocado en su cofre, liberando su magia.

4.7. Cofre de Sophie Lambelle

Al igual que el cofre de Nicolás Lambelle, es un pequeño cofre de color blanco con piedras preciosas y detalles en oro. Es el contenedor de todos los poderes de Sophie, que se hallan sellados por un escudo creado por sus padres cuando era una bebé. Solo puede ser liberado por su anillo cuando la joven se encuentre en un peligro que no pueda superar sin sus habilidades mágicas. Está conectado al guardapelo de Nicolás Montagne.

4.8. Guardapelo de Nicolás Montagne

Fue otorgado a él por su madre y creado en plata. Está conectado con el cofre que está el interior de Sophie Lambelle. Fue diseñado para atraer a la dimensión donde se encuentra la joven. Reacciona a él cuando éste está cerca. Colgado en una cadena posee en su interior una fotografía suya con su madre, tomada en el día que la vio por última vez. A su vez, tiene una mágica fotografía de Sophie que ha ido cambiando según el crecimiento de la chica.

CREANDO A GLIESE

1. Idea

Sophie Lamballe posee en su interior el poder de viajar a través de distintas dimensiones. La familia Di Sorel intenta arrebatarle su magnífico poder. Sebastián Di Sorel, amigo de la infancia de Sophie, se revelará ante los planes de su familia y la ayudará desde las sombras a sobrevivir siendo transportados a través de las diferentes dimensiones.

2. Sinopsis

Durante décadas dos familias se han enfrentado en una sangrienta lucha que le ha costado vida a muchos de sus miembros. La familia Lamballe ha sido conocida por su poderosa magia y por ser los poseedores del poder de viajar a través de diferentes dimensiones, razón por la cual la familia Di Sorel quiere arrebatarles ese magnífico poder. Tras largos años de lucha, los Lamballe logran escapar y se esconden en una misteriosa dimensión donde pueden vivir en paz. Con el fin de proteger a su última descendencia, sellan su poder en un hermoso cofre que colocan en el interior del corazón de su hija Sophie, quién no es consciente de la situación. La familia decide ocultarle su historia y el conflicto que existió a través de los años, no desean involucrarla en su pasado sangriento.

La familia Di Sorel no cesa su búsqueda por obtener el poder por el que han luchado durante tanto tiempo. Encuentran la ubicación de los Lamballe, quienes se hallan en una dimensión donde no existen la magia, llamada Hanami. Sus habitantes no son conocedores de ello. Armand Di Sorel reúnen sus fuerzas antes de atacar. Sebastián, su único heredero es entrenado duramente desde muy pequeño para formar parte del ataque cuando llegue el momento.

Se produce un encuentro entre Sophie y Sebastián cuando ella lo descubre entrenando. La joven admira su fuerza y determinación, así que lo observa en secreto. Sebastián era un joven solitario y orgulloso quién se ha visto en la obligación de volverse realmente fuerte

para poder cumplir la misión y objetivo de su familia, entrena hasta perder el conocimiento. Sophie lo consigue y cuida de él. Sebastián no quería su ayuda, su orgullo se lo impedía y se sentía débil al haber sido protegido por una chica. Sophie decide aprender a pelear y a entrenar con él a pesar de ser una joven dulce y delicada. No se rinde y es así como el chico la va dejando entrar en su corazón poco a poco, sin darse cuenta.

Los Di Sorel se han vuelto lo suficientemente fuertes y atacan a los Lamballe con un gran poder. Los Di Lamballe no se lo esperaban, no estaban preparados para un ataque tan poderoso. Los años de paz y calma se vinieron abajo. Los padres de Sophie la envían en el momento justo hacia otra dimensión, pero el abrupto cambio hizo que todos sus recuerdos fuesen borrados.

Sebastián no había participado en el ataque por haber estado distraído con Sophie. Luego de él, piensa que su amiga ha muerto como una ciudadana inocente al encontrar la espada que él le regaló en el sitio donde se desarrolló la batalla. Los años pasan y Sophie se encuentra en Sagita junto con Nicolás y Lucile. No recuerda nada de su pasado y ha iniciado una nueva vida en esa dimensión. Nicolás es su guardián siempre ha estado allí para protegerla. Posee un guardapelo que está conectado al cofre de Sophie, fue así como ella llegó hasta ese lugar.

Armand Di Sorel intensificó el entrenamiento de su hijo Sebastián, pues la única persona que había huido era la poseedora del cofre y del poder que él estaba buscando. Sebastián sigue siendo un chico frío y solitario, pero su trato hacia los demás ha cambiado un poco. Es más suave con ellos desde que conoció a Sophie.

El lugar donde se encuentra la última Lambelle ha sido encontrado, así que Sebastián va al ataque. Al hacerlo se da cuenta de que esa chica es Sophie, por lo que planea renunciar a su misión. Su padre se da cuenta y va él mismo a atacar a la chica, pero al robarle el cofre el poder es demasiado grande como para que pueda controlarlo. Cree que si asesina a Sophie, ese poder será más fácil de controlar. Nicolás se interpone entre el ataque de Armand y Sophie, brindando su vida por ella. Armand al ver esto y ser tocado por los

sentimientos puros que se hallan en el interior del cofre de la joven, recapacita antes de morir.

Sebastián aún no le ha revelado su identidad a Sophie, lo hace dándole la espada que le había regalado cuando estaban en Hanami. Al tocarla, los recuerdos vienen a la mente de Sophie. Ambos se reconcilian y deciden ir a vivir a Gliese donde vivirán en paz y armonía recordando el valiente sacrificio de Nicolás.

3. *Propuesta Sonora*

La música y las canciones en *El Regreso a Gliese* estarán inspiradas en el soundtrack de *Tsubasa Reservoir Chronicle*. Cada una de las diferentes dimensiones presentes posee su tipo característico.

En Drakidia, los sonidos y tonos serán oscuros y misteriosos. En Gliese y Celestia por su parte, serán suaves, delicados y celestiales como el canto de un ángel. En Lacaille los sonidos serán un poco más rudos y ásperos, parecidos a la música medieval. Aunque será en Arcadia donde la música medieval reine, con sus gaitas tradicionales. Por su lado, en Skydra la música contemporánea será la mejor opción. Con sonidos modernos y con unión de diferentes instrumentos, la percusión de calle y sonidos fuertes. En Hanami se utilizará música actual, simple y sin gran diferenciación en sus tonos. Y por último, en Sagita se utilizará música alegre pero eléctrica a su vez. Tonos limpios que produzcan una sensación de frescura.

En el anexo de CD-ROOM se encontrarán los soundtracks de *Tsubasa Reservoir Chronicle* con ejemplo de cada uno de estos tipos de música explicados anteriormente.

4. *Guión Literario: El Regreso a Gliese*

GUIÓN

CONCLUSIONES

Realizar un guión diferente e innovador que amplía lo ya realizado, con nuevas propuestas y utilizando géneros que no han sido tocados anteriormente, fue el logro de este Trabajo Especial de Grado.

En esta realización se propuso hablar de cómo llevar a cabo un guión de cine fantástico para largometraje, pero que estuviera dirigido hacia la juventud, motivándolos a seguir este primer paso, despertando en ellos su imaginación.

Como punto de inicio, se tomó un género actual, protagonizado por un grupo de mujeres llamadas CLAMP, inspirado en la serie de manga y anime *Tsubasa Reservoir Chronicle*, que trasporta por varios mundos imaginarios a los personajes creados por estas auroras.

El género fantástico ha sido tomado en cuenta desde el comienzo del cine, porque sus personajes viajan a mundos imaginarios desde una realidad. Esto permite imaginar escenas en otras dimensiones, en que sus personajes claramente humanos con muchos problemas, tensiones, entusiasmo, cuerdos o locos, cobardes, con fortaleza o valor, libres o esclavos de una pasión, amor u odio. Todo tipo de personajes con el único requisito de mostrar una personalidad real a través de sus acciones.

Se tomaron en consideración todos esos aspectos, aunados a la existencia de lo imposible sobre lo posible o magia sobre lo que indica la ciencia racional. Los personajes fueron creados bajo estos principios es espacios increíbles de pensar, lo que hizo que fueran creíbles a lo largo de la historia.

Sus pasiones, alegrías y odios se reflejan en cada una de las escenas en que les toca participar. Seres reales con nombre y apellido pero con poderes sobrenaturales que violan las leyes físicas, acompañado de magia para impactar al público.

Haber captado el Viaje del Héroe y transmitido su mensaje a través de mitos y leyendas que nos relatan como una persona se pone en marcha para dar cumplimiento y alcanzar su objetivo. Es un sabio mensaje que viene desde el interior, desde el alma. Es un tesoro escondido difícil de encontrar buscando sus raíces.

Se utilizó y se dio a conocer a ese grupo de cuatro encantadoras mujeres que han hecho vibrar tantos corazones, que han despertado la imaginación de los lectores y espectadores en cada uno de las series que han creado. Se ha tomado *Tsubasa Reservoir Chronicle* que es un shōnen manga, una serie escrita e ilustrada por ellas. Aquí se puede apreciar en un universo de ficción la trama que habla sobre cómo Sakura, la princesa del reino Clow pierde su alma y tres de sus amigos buscan sus recuerdos esparcidos en varios mundos. Basándose en esto, se propuso crear en la imaginación (desde el punto de vista de un guionista), universos fantásticos explicados con claridad y haciendo hincapié en la descripción de detalles para hacerlos más reales.

Surgieron los personajes identificándolos uno a uno con sus características, formas de pensar y actuar. Para esto se tenía que poner en los zapatos de los mismos, para sentirlos y ver qué se haría en cada situación en la que se vieran involucrados, es decir, la autora de este Trabajo Especial de Grado, se identificó con cada uno de ellos. Hombres, mujeres, buenos o malos, niños, abuelos, padres, panaderos, mesoneros, hombres de la calle y con esto se escribir los parlamentos que fueron los más fidedignos y poder transmitir a una audiencia sus sentimientos. Alegría, enojo, rabia, tristeza en cada una de sus actuaciones. Qué difícil, interesante y motivador fueron esos instantes de la creación. Eso es lo que se quiso transmitir a las personas jóvenes de este hermoso y sin igual país, llamado Venezuela. Con tanta gente linda, juventud que no se puede perder. Tantas mentes inteligente, dotadas cada una de una cualidad personal. Todos pueden hacerlo si se lo proponen. Claro, con la ayuda de sus profesores(as), tutores(as), compañeros, amigos y familiares. Ese sentir que sostiene en momentos terribles, difíciles de explicar.

El propósito ha sido logrado. Estoy tranquila porque me pude expresar libremente y apasionadamente, inclusive en esta conclusión que he tratado de hacer diferente, ya que la mente y la imaginación lo pueden lograr.

Tic-Tac, el reloj no me deja pensar, los minutos avanzan y no logro terminar.

Escribir esta Trabajo de Grado fue motivante, interesante, agradable, tensionante, peligrosa, soñadora, imaginativa, estresante, valorizante y comunicacional.

Motivante, porque me permitió aportar y dejar conceptos valiosos para los estudiantes y amigos.

Interesante, porque me permitió estudiar, sistematizar, reflexionar, captar enseñanzas, descubrir mundos insospechados sobre temas que me agradan y deben agradar a muchos jóvenes de este país.

Agradable, porque percibí el apoyo de mis profesoras, tutora, amigas y de mis padres en especial.

Tensionante, se convirtió en un desafío, que una vez comenzado debía terminar.

Peligrosa, porque transformó mi hogar. Hojas, lápices, catálogos, libros, todos tirados al azar. La computadora empezó a fallar. Los cartuchos de tinta no querían funcionar. Todo un caos y pare de contar.

Soñadora, porque me puso a soñar en mi futuro.

Imaginativa, porque hizo volar mi imaginación, haciéndome poner en el lugar de cada uno de los personajes que aparecen en el guión. Todos con pensamientos y actitudes diferentes, sexo y edad.

Estresante, porque no podía terminar, pasaban las horas y horas pensando en las escenas que debía escribir. Sin olvidar que debían tener lógica y secuencia con el seguimiento de la historia. Además del tiempo en que debía terminar.

Valorizante, porque aprendí que los valores de amor y amistad son tesoros que debo conservar.

Comunicacional, dejando enseñanza y experiencia vividas para los estudiantes de la carrera de Comunicación Social.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes Bibliográficas:

- CLAMP (2003 - 2009). *Tsubasa Reservoir Chronicle. Tomo 1 al 28*. México: Grupo Editorial Vid.
- CLAMP (2005). *Tsubasa Reservoir Chronicle Character Guide 1*. Japón: Kodansha.
- CLAMP (2006) *Tsubasa Reservoir Chronicle Character Guide 2*. Japón: Kodansha.
- LENNE, Gérard (1970). *El cine fantástico y sus mitologías*. Barcelona, España: Editorial Anagrama.
- MOLINÉ, Alfons (2002). *El gran libro de los manga*. Barcelona, España: Glénat.
- PAPALINI, Vanina A. (2006). *Anime. Mundos tecnológicos, animación japonesa e imaginario social*. Buenos Aires, Argentina: La Crujía.
- RAMOS, Jesús; MARIMÓN, Joan (2002). *Diccionario del Guión Audiovisual*. Barcelona, España: Océano.
- VANOYE, Francis (1996). *Guiones modelo y modelos de guión: argumentos clásicos y modernos en el cine. 1ª edición*. Barcelona, España: Editorial Paidós.
- VOGLER, Christopher (1998). *The writer's journey. Mythic Structure for writers*. Studio City, California: Michael Wiese Productions.

Publicaciones Electrónicas:

- CAPRARULO, Graciela (2008). *El Viaje del Héroe*. Centro de Estudios Mítico y Arquetípicos.
- F. LÓPEZ, Alfonso (2010). *Influencia del Anime en el Cine de Acción. Volumen 21*. Madrid, España: Cuadernos de Documentación Multimedia. Universidad Complutense de Madrid, p.279-315.

- MADRID, Dani; MARTÍNEZ, Guillermo (2010). *La ola nipona: Consumo de cultura popular japonesa en España. Cap. 3.* Cataluña, España: Cruce de Miradas, Relaciones e Intercambios, p.49-61.
- SÁNCHEZ ESCALONILLA, Antonio (2009). *Fantasia de aventuras: la exploración de universos fantásticos en literatura y cine. Vol. XXII. N° 2.* Madrid, España: Comunicación y Sociedad, p.109-137.
- SEGER, Linda (2004). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente. 8ª edición.* Madrid, España: Rialp.
- TAJADA, Cristina (2006). *El mercado español del manga: estado de la cuestión.* Granada, España: Investigación sobre Asia pacífico en España.
- *Teoría, Análisis y Documentación Cinematográfica (2009-2011).* Universidad Complutense de Madrid, p.288-296.
- YAMADA, Akiko (2005). *La mujer en la familia japonesa: La vertiente humorística de la rutina familiar a través del manga. Número 8, Mujeres y humor ¿lo pillas?* Castellón de la Plana, España: Dossiers Feministes. Seminari d'investigació feminista. Universitat Jaume I, p.119-134.

Trabajos de Grado:

- A. GÓMEZ, Santiago; MORA, Sergio (2010). *Fuck Yeah Anime! Estudio del diseño del anime japonés como generador de prácticas placenteras.* Universidad Sergio Arboleda, Bogotá, Colombia.
- BALDERRAMA, Lucía; PÉREZ, Carmen (2009). *La Elaboración del ser otaku desde sus prácticas culturales, la interacción con el otro y su entorno.* Universidad Católica Andrés Bello, Caracas, Venezuela.
- PONCEL SOTO, Paola (2004). *Del cine a la literatura: guía para la adaptación de cuento a guión de cortometraje.* Universidad de las Américas Puebla, México.

Documentos audiovisuales:

- ARAKI, Tetsuro (2006 - 2007). *Death Note* [Serie de anime]. 37 episodios. Japón. Madhouse.
- ASAKA, Morio (1998 - 2000). *Sakura Card Captors* [Serie de anime]. 70 episodios. Japón. Madhouse.
- BERG, Peter (2008). *Hancock* [Película de cine]. Los Angeles, Estados Unidos. Columbia Pictures.
- *Harry Potter* [Películas de cine] (2001 - 2011). 7 películas. Inglaterra. Warner Bros.
- KAKUDO, Hiroyuki (1999 - 2000). *Digimon Adventure* [Serie de anime]. 54 episodios. Japón. Toei Animation.
- KAWASAKI, Itsuro (2005). *Tsubasa Reservoir Chronicle: La princesa del Reino Enjaulado* [Película de anime]. Japón. Production I.G.
- MASHIMO, Koichi; MORIOKA, Hiroshi (2005 - 2006). *Tsubasa Reservoir Chronicle* [Serie de anime]. 52 episodios. Japón. Estudios Bee Train.
- MIZUSHIMA, Seiji (2001 - 2002). *Shaman King* [Serie de anime]. 64 episodios. Japón. XEBEC.
- MIZUSHIMA, Tsutomu (2006). *xxxHolic* [Serie de anime]. 24 episodios. Japón. Production I.G.
- NOMURA, Tetsuya; NOZUE Takeshi (2007). *Final Fantasy VII: Advent Children* [Película de anime]. Japón. Square Enix.
- SUGANUMA, Eiji (2007). *Tsubasa: Tokio Revelations* [OVA]. 3 episodios. Japón. Production I.G.
- TADA, Shunsuke (2009). *Tsubasa: Shunraiki* [OVA]. 2 episodios. Japón. Production I.G.
- TOSHIYA, Shinohara (2008 - 2009). *Kuroshitsuji* [Serie de anime]. 24 episodios. Japón. A-1 Pictures.
- WATANABE, Takashi (2005 - 2006). *Shakugan no Shana* [Serie de anime]. 24 episodios. Japón. J.C.Staff.
- YIMOU, Zhang (2002). *Héroe* [Película de cine]. China.

ANEXOS

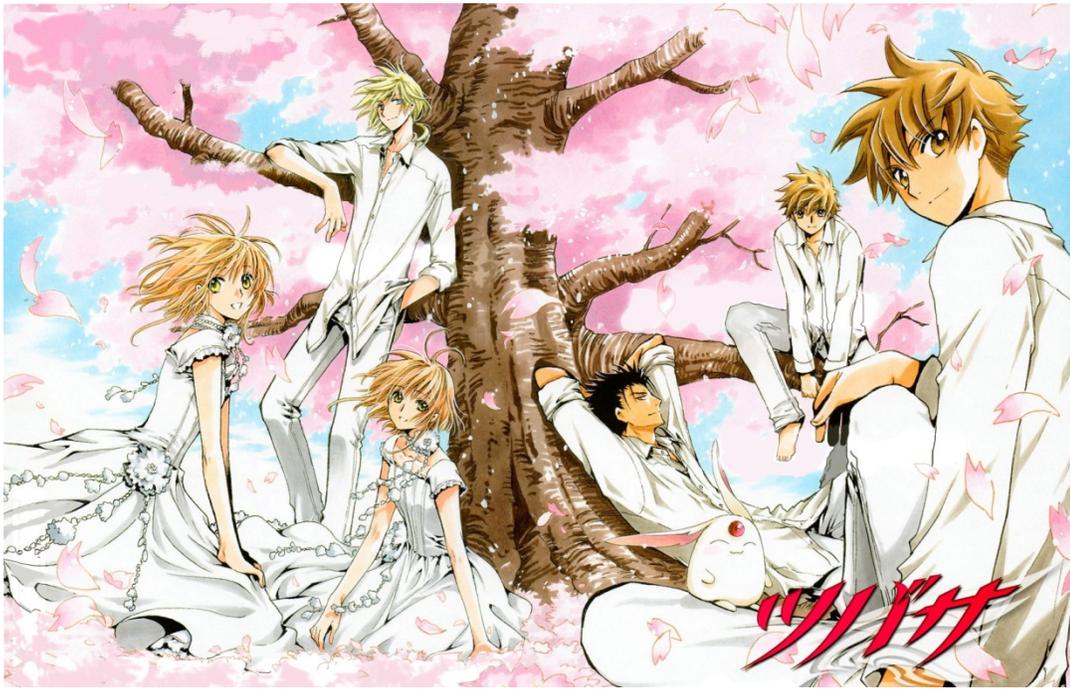


Nogaku zue. El kimono verde. 1898
Tsukioka Kogyo
Grabado xilográfico
24 x 36 cm.
Serie teatro
nº29

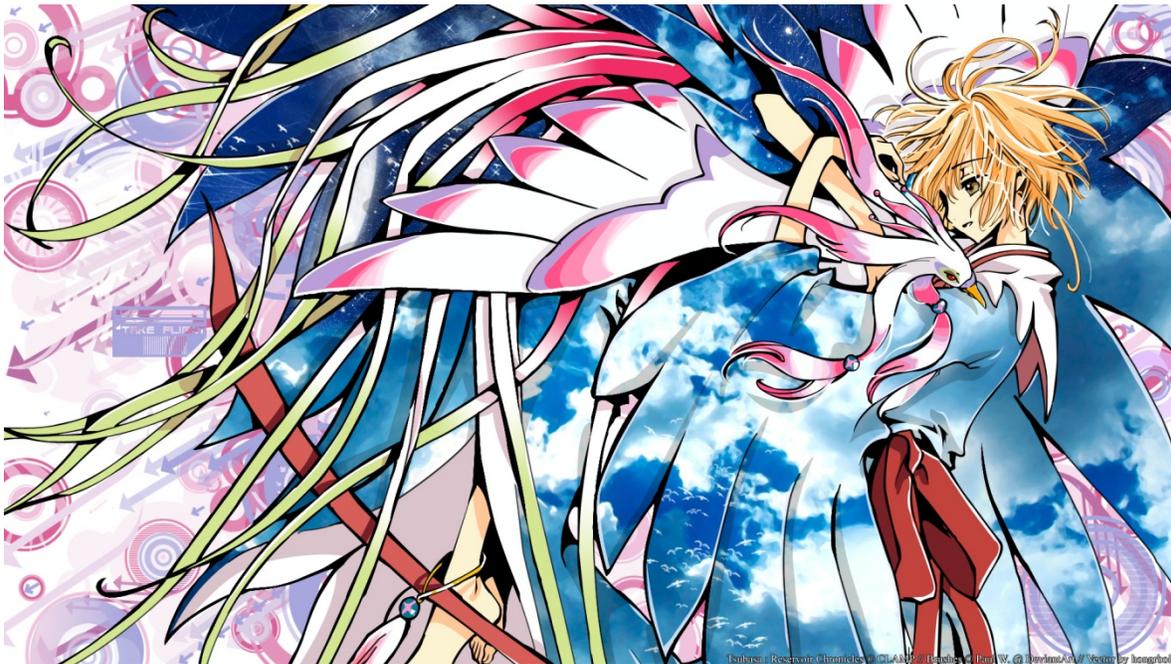
ANEXO A: Postal Ukiyo-e



ANEXO B: Sakura y Syaoran. *Tsubasa Reservoir Chronicle*.



ANEXO C: Sakura, Syaoran, Fye, Kurogane y Mokona. *Tsubasa Reservoir Chronicle*.



ANEXO D: Sakura en *Tsubasa Reservoir Chronicle*: *La princesa del Reino Enjaulado*.



ANEXO E: Mansión Lambelle en Celestia



ANEXO F: Motocicletas utilizadas por Aunest Lambelle y Armand Di Sorel en Skydra



ANEXO G: Cama de Sophie Lambelle en Hanami



ANEXO H: Habitación de Sophie Lambelle en Hanami



ANEXO I: Comedor de la mansión Lambelle en Hanami



ANEXO J: Salones de clases de la escuela en Hanami



ANEXO K: Habitaciones de Sophie, Lucile, Sebastián y Nicolás en Sagita