



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO
FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN
ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL
MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES

“Re Sofocado”. Guión para largometraje de fantasía ambientado en Escandinavia.

Tesista

ALACQUA BAIKOGLU, Gabriel

Tutor

AMUNDARAÍN, Javier

Caracas, 4 de Septiembre del 2013

Formato G:

Planilla de evaluación

Fecha: _____

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

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

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

Calificación Final: En números _____ En letras: _____

Observaciones _____

Nombre:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

AGRADECIMIENTOS

A mis padres Bruno Alacqua y Caroline Baikoglu, quienes siempre me han brindado su amor y cariño durante toda mi carrera y mi vida, solo espero que este trabajo de grado los haga sentir orgullosos. Un simple “gracias” jamás podrá bastar para expresarles mi agradecimiento.

A mi hermano Andrea, que junto a él y con él fue que descubrí este amor hacia la cultura medieval y escandinava y que gracias a él logré escribir mi historia.

A mi hermana Stefania, que aunque nos vemos poco siempre me escribe y llama con el mismo amor de siempre.

Gracias a toda mi familia.

A mi tutor, que apareció de la nada, sacándome de la crisis de tesis que tenía y ayudándome en absolutamente TODO. Creo que la espera de mi tutor si valió la pena, al final me tocó el mejor. Lo bueno se hace esperar.

A todas las personas que me acompañaron durante toda la carrera, sobre todo a Carlos Bracho, que hasta se vino a Caracas y aún seguimos siendo los mejores compañeros, a Elizabeth, que a pesar de qué terminamos (jaja) me acompañó y quedamos muy buenos amigos apoyándome como siempre y dándome ánimos al igual que Kamal, que me llama todos los días como una novia celosa y mi mejor amigo.

A todas las personas que me ayudaron en mi tesis, Carlo, Guillermo, Kris, Ruckus y a TODOS mis amigos que no puedo nombrarlos uno por uno porque no me alcanzarían las paginas.

A todas las personas que he conocido en mi vida, que cada una de ellas me hizo la persona que soy.

Y para terminar, o comenzar, a todas aquellas personas enamoradas de las historias, las aventuras y de esos mundos mágicos e irreales que solo nosotros podemos creer y crear. A todos los que quieran ser guionistas y quieren cumplir sus sueños.

ÍNDICE GENERAL

Agradecimientos.....	iv
Índice general.....	v
INTRODUCCIÓN.....	1
MARCO TEORICO.....	3
CAPÍTULO I: ESCANDINAVIA: EL CONTEXTO NÓRDICO.....	3
1.1 Características físicas y estereotipo nórdico.....	3
1.2 Influencia de la cultura nórdica en el género fantástico.....	5
1.2.1 Mitología nórdica.....	5
CAPÍTULO II: EL CINE FANTÁSTICO.....	12
2.1 Cronología del género fantástico dentro del cine.....	12
2.2.1 Etapa de los años 20.....	13
2.2.2 Etapa de los años 30.....	14
2.2.3 Etapa de los años 40.....	14
2.2.4 Etapa de los años 50.....	14
2.2.5 Etapa dorada de los 70 y mejores años.....	15
CAPÍTULO III: EL GÉNERO FANTASÍA ÉPICA.....	17
3.1 Una definición de fantasía.....	17
3.2 La fantasía épica o heroica.....	19
3.3 Características del género.....	20
-Ambientación.....	20
-Personajes.....	21
-Batallas.....	21
-Criaturas fantásticas.....	22
-Magia.....	22

-Realismo.....	22
CAPÍTULO IV: EL GUIÓN.....	23
4.1 Guión de cine fantástico.....	24
4.2 El viaje del escritor de Christopher Vogler.....	26
4.3 Las 12 etapas del viaje del héroe.....	28
-El mundo ordinario.....	28
-La llamada a la aventura.....	28
-Reticencia del Héroe o rechazo de la llamada.....	29
-Encuentro con el Mentor o ayuda sobrenatural.....	29
-Cruce del primer Umbral.....	29
-Peligros, amigos y enemigos.....	30
-La gruta abismal, acercamiento a la cueva o segundo Umbral.....	30
-Prueba central o suprema.....	30
-Recompensa.....	31
-El camino de vuelta o tercer Umbral.....	31
-Resurrección del héroe.....	32
-Regreso con el Elixir.....	33
4.4 Los 7 arquetipos de Christopher Vogler.....	33
-El Héroe.....	33
-El Mentor o Tutor.....	33
-El Guardián.....	34
-El Mensajero.....	34
-El Camaleón.....	35
-La Sombra.....	35
-El Bufón.....	36
MARCO METODOLÓGICO.....	38
1. Planteamiento del Problema.....	38

2. Delimitación.....	39
3. Justificación.....	40
4. Metodología o autor utilizado para la construcción del guión.....	40
5. Objetivos.....	41
6. Tipo y Diseño de investigación.....	41
7. Modalidad.....	41
8. Limitaciones.....	42
I. LA CREACIÓN.....	43
1. Guión literario: “Re Sofocado”.....	43
2. Idea.....	44
3. Sinopsis.....	44
4. Desarrollo de personajes.....	46
5. Objetos fantásticos y relevantes.....	53
6. Tratamiento.....	56
II. GUIÓN LITERARIO: “RE SOFOCADO”.....	70
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	71
BIBLIOGRAFÍA.....	74
ANEXOS.....	77

“Creo que lo que llaman cuentos de hadas es una de las formas más grandes que ha dado la literatura, asociada erróneamente con la niñez.”

John Ronald Reuel Tolkien

3 de enero de 1892 – 2 de septiembre de 1973

INTRODUCCIÓN.

La fantasía es un género exclusivo, o casi, de los países anglosajones y europeos, específicamente en Estados Unidos o el Reino Unido y los países escandinavos como Suecia, Finlandia y Noruega, y tanto la calidad y la cantidad de las obras literarias de este género, son muy bajas en Suramérica, sobre todo, aquí en Venezuela.

En nuestro país nunca ha habido una película de cine fantástico, ya que aquí se busca resaltar sobre todo la situación del país y la realidad por la que Venezuela está pasando y esto, se ha convertido en un género propio y nacional en el que los directores venezolanos están guiados por ese propósito. Del género fantástico no existe nada parecido, solamente algunos cortometrajes como el de Claudio Medina, titulado “Ursala” en el 2011, que, a pesar de la calidad del guión, la musicalización y actuación, tiene una duración de 18:29 minutos, lo cual no se consideraría un largometraje.

El cine venezolano ha tenido un gran avance en los últimos años, cada día nos encontramos con una nueva pieza realizada con mayores recursos y presupuesto, mejores que la de años anteriores, que están basadas en la realidad del país y como se vive actualmente, pero dejando a un lado géneros importantes y llamativos como el de terror, ciencia ficción y sobre todo, del género fantástico, siendo este género el que se va a investigar.

En Venezuela hay una gran cantidad de seguidores de este género, ya que hemos sido influenciados por películas importantes en la historia del cine mundial como las que se fabrican en Estados Unidos e Inglaterra, por supuesto, todas de alto presupuesto, pero en nuestro país es muy difícil conseguirse películas nacionales de alto presupuesto, al contrario, la cantidad de dinero que se necesita en este país para producir una, es muy alta.

La fantasía o el cine fantástico, a pesar de su gran cantidad de agentes ficticios y surreales, ha sido un fuerte agente para crear conciencia, pues a pesar de que solo crea un mundo mágico en el cual todos los personajes son ficticios, estos personajes internamente

se parecen mucho a nosotros y son estereotipados con la verdadera conciencia del ser humano y por eso, cada vez que se ve una película de este género, el público se siente tan identificado con alguno de los personajes, además de darnos a conocer a través de acontecimientos decorados pero no imposibles de la libertad y de la lucha interna y externa que necesitamos para seguir adelante y cumplir nuestros sueños.

Un ejemplo de este género podría ser la película de Tim Burton, *Big Fish* (2003), que, a pesar de no ser del todo fantástico, sino también de aventura y drama, cuenta la historia de un hombre que narra historias reales pero con un toque de fantasía, de cómo cumplió todas sus metas y sueños, a través de la dedicación y la esperanza que hay en cada una de las personas de este mundo y así conseguir la libertad personal que cada individuo quiere lograr y de alguna manera, eso es lo que se espera lograr con el guión a realizar, un grupo de personas de varias partes del mundo, con diferentes costumbres y culturas, pero con los mismos problemas, en búsqueda de esa libertad personal que tanto necesitan que, a pesar de no estar basado en Venezuela, el público venezolano, al igual que el público mundial, se sentirá identificado ya que es cuestión de un problema que existe en todo el mundo.

MARCO TEÓRICO

CAPITULO I: ESCANDINAVIA: EL CONTEXTO NÓRDICO

1.1 Características Físicas y Estereotipo Nórdico.

Según Microsoft Encarta Online Encyclopedia (2007), define Escandinavia como:

Es una región geográfica y cultural del norte de Europa (aunque el vocablo se usa comúnmente también en términos idiomáticos) compuesta por los reinos de Noruega, Suecia y Dinamarca, en los cuales se hablan lenguas nórdicas (llamadas también lenguas escandinavas). Algunos expertos argumentan que debería incluirse también a Finlandia e Islandia como parte de Escandinavia, siendo entonces Escandinavia sinónimo de países nórdicos.

Normalmente la mayoría de las situaciones del género fantástico ocurren en esta península la cual ha exportado a todo el mundo sus culturas y sus rasgos para elaborar cualquier historia, ya que posee los paisajes más parecidos a lo que se quiere desarrollar a la hora de imaginar un ambiente totalmente fantástico, el frío, las praderas verdes, las montañas de nieve, los lagos más hermosos, y los bosques más oscuros, que al mismo tiempo pueden ser los más increíbles que puedan existir y sobre todo el clima para hacer estas historias.

En cuanto a los personajes se respeta un estereotipo nórdico en el mayor de los casos, es decir, la mayoría de las veces en estas historias, sobre todo ambientadas en Escandinavia, un personaje que es un niño o adolescente es distinguido por su gran fuerza

física y su gran valor ante el peligro, pero no significa que sea siempre. Estos orígenes son un rasgo propio de las historias o sagas escandinavas e islandesas y esta característica está presente en la mayoría de la literatura de este género. Un buen ejemplo de la subsistencia del estereotipo nórdico lo tenemos en *El bosque del fin del mundo*, de 1892.

Sólo contaba veinticinco inviernos; de piel clara, cabello rubio, era alto y fuerte; más sabio de lo que suelen ser los jóvenes a esa edad; valiente y amable. En cualquier pelea, resultaba un enemigo peligroso y un fiel compañero de batallas (p. 7)

Con el pasar del tiempo, el estereotipo comienza a cambiar, pasando del gran héroe al antihéroe, ya que los nuevos protagonistas están más cercanos a la realidad. Ana María Matute en *Olvidado Rey Gurú*, de 1996 describe así:

Los hijos de Olar heredaron la extraordinaria fuerza física, los ojos grises, el áspero cabello rojinegro y la humillante cortedad de piernas de su padre (...). [Sikrosio] pronunciaba estrictamente las palabras precisas para hacerse entender, y no solía escuchar (...) a toda cháchara no relacionada con sus intereses (...). Amaba intensamente la vida -la suya, claro está- y procuraba sacarle todo el jugo y sustancia posibles (p.17 - 18)

Es inevitable no percatarse de que, mayormente, estas historias fantásticas fueron creadas en diferentes partes de todo el mundo, pero que todas comprenden el mismo estereotipo nórdico para la construcción a sus personajes, elementos y rasgos escandinavos como lo son el cabello largo muchas veces rubio, la contextura grande y fuertes de un guerrero y en algunos casos un joven sin mucho poder físico pero con gran valor y corazón para afrontar todos los obstáculos que lo separan de su objetivo principal.

No solamente los personajes están estereotipados, la perspectiva visual de toda la literatura es descrita en grandes montañas de nieve, lagos hermosos y cristalinos, árboles

gigantes, vivos y verdes, cielo completamente estrellado bajo una luna llena perfecta y con sonidos de la naturaleza y de lobos al fondo de una noche fría, un contexto totalmente nórdico que está presente comúnmente en todas las historias fantásticas, que luego son llevadas a la pantalla grande y que son grabadas en uno o más de estos países.

1.2 Influencia de la cultura nórdica en el género fantástico

Poco probable pensar en una historia fantástica sin patrones socio-culturales nórdicos. Su cultura, sobre todo la parte mitológica, está presente en todas partes, hasta los nombres de nuestros días de semana son obra de ellos.

Hay dos elementos fundamentales que actúan como influencia en la fantasía, la mitología nórdica, presente en todas las obras y las antiguas sagas escandinavas. Antropología Visual. Maximiliano Korstanje. (2009). La mitología nórdica antigua en el cine moderno. [Página web en línea].

1.2.1 Mitología Nórdica

J.R.R. Tolkien en su novela *El Señor de los Anillos* (1978).

Tres anillos para los reyes elfos bajo el cielo.
Siete para los señores enanos en casas de piedra.
Nueve para los hombres mortales condenados a morir.
Uno para el «Señor oscuro», sobre el trono oscuro
en la tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.
Un Anillo para gobernarlos a todos. Un Anillo para encontrarlos,
un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas
en la tierra de Mordor donde se extienden las sombras. (p. 7)

La mitología nórdica ha tenido tanta relevancia e importancia en el género fantástico y épico o heroico que a nivel mundial es considerada una de las características más importantes, o la más importante para algunos autores de este, y es que ha tenido mucho éxito influenciando al autor no solo a la hora de elaborar una obra, sino de crear sus personajes, criaturas, y estereotiparlas automáticamente según la historia escandinava cuenta, a veces, como una regla implementada a la hora de crear una historia.

Partiendo desde los seres mitológicos, como los elfos, los enanos, las valquirias, los Trasgos y Wargos, y llegando hasta las deidades nórdicas como lo son Odín, Tyr, Thor, etc, todas estas criaturas están presentes en casi todas las historias de fantasía, como por ejemplo *El señor de los anillos*, de J.R.R Tolkien, donde él mismo afirmó la influencia nórdica a la hora de escribir su obra y la Tierra media.

Unwin, R. (1990), en su informe sobre *The Hobbit*, explica:

Bilbo Bolsón era un hobbit que vivía en su cueva de hobbit y nunca salía en busca de aventuras, hasta que el mago Gandalf y sus enanos le convencieron de que fuese. Pasó momentos emocionantes luchando contra trasgos y wargos. Por fin llega a la montaña solitaria. Smaug, el dragón que la custodia, muere, y después de una batalla con los trasgos, el hobbit vuelve a su casa ¡rico! Este libro, que tiene mapas, no necesita ilustraciones, es bueno y debería gustar a todos los chicos entre 5 y 9 años. (p 23)

Tomando como ejemplo el mundo donde se desarrolla la trilogía de J.R.R Tolkien, *El señor de los anillos* y *El Hobbit* se puede notar cómo, tanto como en el género literario como en la pieza audiovisual, se trata de reflejar mucho ese mundo fantástico donde se desarrolla la historia, y, como es común en este género, Tolkien estableció un mundo con patrones nórdicos, y Peter Jackson, director de la trilogía respetó esas reglas y produjo todas las películas en lugares que respetan el concepto visual que *El señor de los anillos* requería, a pesar de que la mayoría de las grabaciones sucedieron completamente en Nueva Zelanda creando un ficticio mundo de la Tierra media.

Los cuentos de los grandes guerreros y los magos mortales han dado vida a la narrativa fantástica en el siglo XX, empezando por Robert E. Howard, que tomó prestado a largo plazo los elementos de la mitología nórdica para muchos de sus trabajos de fantasía, entre los cuales está su más famosa pieza, *Conan el bárbaro*, un mercenario y héroe de numerosas historias y novales. (Humphrey, 1998).

Sucesivamente, otros siguieron sus pasos. Poul Anderson escribió una serie de romances ambientados en el mundo de la mitología nórdica, entre los cuales se encuentran *La espada rota* (1954), *La saga de Hrolf Kraki* (1958) y *La guerra de los Dej* (1962) e, inspirándose en las baladas danesas como *Los hijos de Tritón* (1958).

Actualmente, las leyendas escandinavas siguen más vivas que nunca, han sido adaptadas tanto a cine como a series de televisión como el célebre *Best Seller* de George R.R Martin, *Juego de tronos*.

En la historia de “Re Sofocado” los héroes luchan y conviven con criaturas pertenecientes a la mitología nórdica. Muchas de ellas son guardianes y otras se convierten en aliados, mientras que otras aportan más que otros en la historias, estas criaturas pueden ser desde lobos y Trolls gigantes hasta liebres que roban la leche de las vacas, todas y cada una de las criaturas, a pesar de tener características iguales a las que están descritas en las creencias, religiones y leyendas de los pueblos escandinavos, tienes varios aportes creados o modificados por el autor del guión.

Elfos

Los elfos en la mitología nórdica son seres de larga vida o inmortales y no solamente, también son símbolos de la fuerza del aire, del fuego, de la tierra y del agua, de los fenómenos atmosféricos en general. Son espíritus similares al de los humanos, altos y flacos, pero fuertes y rápidos, rostro limpio, sereno, orejas ligeramente puntiagudas, también son reconocidos por una gran vista y un oído muy sensible, no tienen barba, tienen ojos brillantes que penetran a la persona hasta conocer sus deseos y dotados de telepatía.

Anónimo (s.f) “La tierra gobernada por el rey Alf era llamada Alfheim, y toda su prole está relacionada a los elfos. Eran más hermosos que cualquier otra persona.... ” (p. 1)

En la literatura fantástica, los elfos se convierten en perfectos protagonistas de historias y romances. Un ejemplo de este fenómeno son los escritos de J.R.R. Tolkien (1954) autor de *El señor de los anillos*, que describe a los elfos como “criaturas de buen aspecto, con voces melodiosas y cristalinas, hábiles en el uso de espadas, muy ágiles e inmortales aun derrotados en batalla” (p.211) recuperando los cánones de la mitología nórdica, aunque en el siglo XX la imagen de los elfos viene profundamente cambiada por los libros de J.K. Rowling (1997) que en el saga de *Harry Potter* los describe como “domésticos al servicio de magos, pequeños, delgados con poder mágicos” (p. 8) . Es decir, muy diferentes a las precedentes descripciones.

Para fines de este trabajo de grado, los elfos juegan un papel importante en la historia ya que un grupo de estos es perseguido por su valioso poder y obtención de sus armas mágicas que solo ellos son capaces de crear.

Lobos

Son muchos los lobos que aparecen en la historia, primero que en Escandinavia la cantidad de lobos y creencias sobre los lobos son infinitas, pero se hace énfasis en dos en general.

El primero es Fenrir, el lobo guardián de la última cueva que guarda la Suomenlinna. En la mitología nórdica, Fenrir es un lobo monstruoso con colmillos de diamante que nació por la unión entre el dios “Loki” y la gigante “Angrboda” que fue creado para matar al dios Odín. Fenrir es un lobo particular, exactamente como el padre, posee una inteligencia fuera de lo común y también tiene la capacidad de hablar que lo hace un adversario fuerte físicamente como mentalmente.

“Entonces se cumple
la segunda pena de Hlín,
cuando Odín va
a luchar con el Lobo,

y el asesino de Beli
brillante, contra Surtr
Entonces caerá
el dulce compañero de Frigg.’’

(Sturluson, S., 1643, p.79)

Dentro de este proyecto, ‘‘Fenrir’’ tiene un aporte enorme en la historia siendo el guardián de la *Suomenlinna*, el primer objetivo a realizar del héroe y tiene ciertas características que lo asemejan con el verdadero Fenrir de la mitología nórdica solo que con algunos cambios creados por el autor del guión.

El segundo lobo que aparece es ‘‘Hati’’, en la mitología, Hati es el hijo de ‘‘Fenrir’’ y cada vez que se acercaba a su presa ocurría un eclipse lunar. Para la realización de este guión, Hati juega un papel importante dentro de la historia, son los seguidores del antagonista o sombra.

Ratatosk

En la mitología nórdica los Ratatosk son ardillas de gran tamaño, más de lo normal, y su nombre significa ‘‘Diente taladro o diente perforador’’, tienen un gran cuerno en el medio de su frente. Este roedor que vive en Yggdrasil, el árbol de la vida en la mitología nórdica, recorre sin parar todo el tronco enviando información a los dioses de arriba.

Torphe, B. (1851) en su obra *Mitología nórdica*:

‘‘Ratatösk se llama la ardilla, que corre
en el fresno Yggdrasil;
de arriba las palabras del águila debe llevar,
y bajo Nidhögg repetirlas.’’ (p, 23)

Para la realización de este guión, los ‘‘Ratatosk’’ juegan un papel pequeño, pero esencial, son los habitantes de la primera cueva donde el héroe cruza el primer umbral.

Grendel

Dentro de este proyecto, Grendel es el primer guardián del umbral de la historia, se encuentra en la cueva de los Ratatosk y emerge de un lago congelado. Escupe un fuego azul y los héroes logran derrotarlo con inteligencia para seguir su camino.

Huldra

Una ‘‘Huldra’’ en la mitológica nórdica, es una hermosa mujer blanca como un cadáver, una cola de vaca y una espalda putrefacta que vive en los bosques, la leyenda acerca de esta criatura cuenta que aparece en los viajes de los hombres solitarios y los seduce hasta tener relaciones con ellos. Si el hombre la deja satisfecha, ella le otorgará poderes, alimentos y mucho oro, si es el caso contrario, lo asesinará. Odín las perseguía para matarlas. Mitos y leyendas (2011) Madrid. La leyenda de Huldra. [Página web en línea].

Para fines de este trabajo de grado, la Huldra es modificada, la Huldra se trata de uno de los personajes principales llamada Lív, una hermosa Huldra con cola de vaca y en la espalda una corteza de árbol, que se une a la historia como un personaje bueno y se enamora del héroe convirtiéndose en humana.

Enanos

Los enanos, en la mitología, son criaturas de piel oscura por el sol, descritas como desagradables y que están muy asociadas con la tecnología y la herrería. Dentro de este proyecto, los héroes llegan a una aldea enana donde los ayudan y le ofrecen comida, hospedaje y armas al cambio de su valiosa ayuda. Incluso dos de ellos se unen al equipo siendo de mucha ayuda en el viaje.

Las pequeñas criaturas eran tan sencillas, con su piel oscura, ojos verdes, grandes cabezas, piernas cortas y pies de cuervo, que se les ordenó que se escondieran bajo tierra, con instrucciones de no volver nunca a aparecer durante el día a menos que quisieran verse transformados en piedra.

Mundo Edda (2009). Mitología Nórdica. [Página web en línea].

CAPÍTULO II: EL CINE FANTÁSTICO

El cine fantástico es un género de cine clásico correspondiente a todos los tipos de películas que incluyan algunos subgéneros como la ciencia ficción, la fantasía y el terror, pero el cine fantástico es habitualmente identificado con el solo género de fantasía, ese que cuenta con la presencia de algunos elementos como la magia, los mundos imaginarios habitados por criaturas imaginarias (como los dragones y unicornios) caracterizados por ser cuentos de hadas o cuentos ficticios a diferencia, de por ejemplo el cine del terror o el cine de ciencia ficción, que en la mayoría de los casos, pueden tener o tienen una base realista o científica.

Tolkien (1939) en su ensayo *On Fairie Stories* se centra en los cuentos de hada pero, la interpretación que hace de éstas puede ser plasmada también a lo que sería las obras del género de fantasía. El autor disputa la relegación de los cuentos de hada al ámbito infantil argumentando que esto se dio a causa de “un accidente de nuestra historia doméstica en donde estos fueron relegados a la guardería”.

Normalmente se utiliza el término de “Cine fantástico” para conglomerar todos estos géneros y referirse a toda esta clase de cine en general como lo son el cine de superhéroes, el cine animado o infantil y el cine surrealista.

2.1 Cronología del género fantástico dentro del cine.

Para comprender un poco de este género fantástico de manera integral, es necesario hacer un recorrido de sus antecedentes y su historia así entender su desarrollo durante cada periodo de la historia partiendo desde sus primeros años, sobre todo en los años ochenta donde tuvo mayor auge hasta nuestros días.

El género fantástico oficialmente, por así decirlo no cuenta con más de 80 o 70 años, hay que pensarla siempre en retrospectiva hacia la literatura fantástica, de la cual directa o indirectamente, se origina este género (Bassa y Freixas, 1993)

El género fantástico se originó en los inicios del cine en general, aunque cogió fuerza en los años 80 cuando mejoraron las técnicas audiovisuales para producir este tipo de películas así como la tecnología, guiones, relatos, efectos especiales, etc.

El primer director que fue destacado por hacer cine fantástico fue nada más y nada menos que George Méliés, ya que fue la primera persona en crear un estudio cinematográfico y el cual se dedicaba la mayor parte del tiempo en crear este tipo de películas como el famoso “Viaje a la luna” en 1902.

2.2.1 Etapa de los años 20.

En los primeros años del cine, se elaboraron muchas películas que pueden considerarse parte de este género, a pesar de que eran mudas, los creadores de estas piezas partían del género fantástico como de ciencia ficción y que muchas de ellas son mundialmente reconocidas hasta nuestros días, como lo son “Nosferatu, el vampiro” de 1922 creada por F.W. Murnau y que de esta película se pueden contemplar los principios y la base de donde nace el género fantástico, de una leyenda, de un relato folclórico o de una novela por así decirlo de una ciudad o país, “Nosferatu” es considerado el primer “Drácula” del mundo o la primera versión de la novela de “Dracula”. Entre otras piezas encontramos “El jorobado de Notre Dame” de 1923 dirigida por Wallace Worsley, otra leyenda o relato urbano de la ciudad y el “Gabinete del doctor Caliarí” hecha en 1917 por Rober Wiene, estas son algunas piezas que perteneces a la década del origen del cine de este género. Historia del cine fantástico (1998) Madrid. Sección de historia. [Página web en línea].

2.2.2 Etapa de los años 30.

Ya en los 30 empiezan a mejorar las películas técnicamente hablando, y comienzan a producirse películas legendarias como “Dracula” de Tod Browing y “Frankenstein” de James Whale en 1931. En 1933 “El hombre invisible” de James Whale nuevamente deslumbró al público mundial hasta que llegó “King Kong” de Merian Cooper y Ernest B. que nos sería un ejemplo claro del género fantástico pero que serviría de influencia y base para crear “Lost World” más adelante y otra versiones de “King Kong” que hasta el día de hoy se siguen produciendo películas de este tipo. La Torre, J. (1987) p. 47

2.2.3 Etapa de los años 40.

Los 40 no fueron una década muy importante para el cine fantástico que se diga, hubo pocas producciones audiovisuales, el cine vendía mucho de “Serie B” donde un cineasta que iba a alcanzar el éxito, Alfred Hitchcock, empezó a producir este tipo de películas y el género fantástico no fue de los mejores. La Torre, J. (1987) p. 72.

2.2.4 Etapa de los años 50.

Los 50 fueron todo lo contrario de los años 40, empezaron a tomar auge las ideas de darle otra vista al cine fantástico, no eran solamente relatos urbanos o leyendas locales, sino que comienzan a darle otro punto, como los mutantes, las historias de terror, las colonias que venían de otro planeta a gobernar el mundo, etc, son algunas, no todas, de las características más importantes del género y que se formaron a partir de esta misma década. Muchas películas de este tipo son “Con destino a la luna” de Irving Pichel en 1950 y “Cohete K-1” también en 1950 de Kurt Neumann, donde se puede observar en la dos películas al hombre que todos conocemos pisando por primera vez la luna. En 1951 comienzan las conquistas a la tierra como “Ultimatum a la tierra” de Robert Wise, “The man from planet X” de Edgar G. y “El enigma del otro mundo” de Christian Nyby. La Torre, J. (1987) p. 101.

Esta década fue muy importante para el género al producir más de 50 películas, la fantasía dentro del cine era lo que el público aclamaba.

En la segunda parte de la década de los 50 se destaca la aparición de films realmente interesantes como “La invasión de los ladrones de cuerpos” de Don Siegel en 1956 que no solo trataba de mucho maquillaje y malos disfraces, sino que tenían un guión mejor elaborado y mejores efectos y “Plan 9” de Ed Wood en 1959.

2.2.5 Etapa dorada de los 70 y mejores años.

A partir de los años 70 era hubo un repunte en la producción, el cine estaba evolucionando día tras día, los efectos eran mejores, los guiones, la producción, cámaras y con el también evolucionaban los géneros, la Ciencia Ficción y la Fantasía eran los que más aprovecharon esas mejorías.

El género ciencia ficción es como un sub género de la fantasía, o mejor dicho, está bajo influencias fantásticas, y es en 1977 con la creación de “Star Wars” que los dos géneros hacen un boom mundial. La película que partía de una novela, característica primordial del género fantástico, era diferente, no como todas las películas, tenía un mundo nuevo, idiomas, razas, trilogías, y tal como explica George Lucas, director de la película, en el prólogo de la reedición de la novela de Alan Dean Foster, “Splinter of the mind’s eye” en 1994.

No mucho tiempo después de que comenzara a escribir *Star Wars*, concluí que la historia daba para más de lo que una simple película podía dar cabida. Mientras completaba la saga de los Skywalker y los caballeros Jedi, empecé a visualizarlo como un relato que tomaría lugar en, por lo menos, nueve películas —tres trilogías— y decidí continuar justo entre los hechos precedentes y los sucesivos, partiendo entonces con la historia intermedia.(P. 2)

Star Wars fue un éxito para el cine de ciencia ficción y el género fantástico, desde los años 70 hasta los días de hoy, este género, a pesar de ser uno de los más difíciles en

cuanto a costo de producción, efectos especiales, etc, es uno de los más famosos como son ejemplo piezas de este cine “Harry Potter” de 2000, “Return of Oz” de 1981, “El viaje de Chihiro” en 2001 y de subgéneros del género fantástico como la “Fantasía Épica o heroica”, basado en leyendas principalmente medievales con alto contenido fantástico y épico, ambientadas sobre todo en culturas, mitologías griegas y escandinavas en crear batallas para encontrar la paz, como lo son “El señor de los Anillos” de Peter Jackson en 2001, “Merlín” en 1998, “Willow” en 1991, “Las crónicas de Narnia” en 2005, entre muchísimas películas más.

El cine fantástico ha llegado a evolucionar rápidamente, partiendo desde sus comienzos que no decían un gran qué sobre este género, hasta nuestros días que, sin duda alguna, a pesar de su enorme exclusividad a la hora de producir una película de este género por sus efectos especiales, localizaciones, etc, se ha convertido en uno de los géneros de cine más vendidos y más exitosos.

CAPÍTULO III: EL GÉNERO FANTASÍA ÉPICA

3.1 Una Definición de Fantasía.

La fantasía, más allá de ser una cultura inmensa o extensa, es un género literario algo difícil de definir y catalogar. Pocas personas han podido definirla precisamente como lo ha hecho Tomas Fernández, crítico del cine fantástico que durante una entrevista a Globedia respondió a la pregunta sobre que trata el cine fantástico:

El fantástico es algo más esquivo. Usando una frase de Martin Scorsese, podríamos decir que el fantástico es un cine de contrabando, por definición es ilimitado. Puede tratar la típica historia del psicópata que persigue jovencitas, puede desarrollarse en una mansión gótica, puede ser un meteorito que amenaza la Tierra, puede ser filmar a unos *zombies* que resucitan y atacan a la gente. El uso anormal del lenguaje cinematográfico. El clásico planteamiento del género es presentar una situación cotidiana, que poco a poco se va rompiendo por la irrupción de elementos extraños y que van convirtiendo esa realidad en otra, como si fuera una realidad alternativa. Globedia (2010) España. Cine. [Página web en línea].

A pesar de ser una forma bastante peculiar de definir la fantasía, ni siquiera un crítico de esta deja claro lo que es este género, ya que es bastante amplio pero también complejo, realmente no se puede dar una explicación definitiva, por ello, no se debe tomar cualquier descripción del género como la única posible, o incluso válida, pues hasta el día de hoy muchos elementos definitorios de la fantasía son debatidos, y al abarcar esta es un campo tan grande, que cualquier definición quedará corta explicando todos los elementos que puede conformar una obra de este género.

Pero, para autores como Attebery, B y Rabkin, E. (1992) esto se aleja mucho de la verdad. “Lo fantástico es un campo mucho más amplio que el de la fantasía y puede incluir lo improbable, lo poco probable...y lo no existente aún...y la fantasía demanda un quiebre mucho más profundo con la realidad” (p.15).

La fantasía es un género literario que refleja situaciones de extrañamiento de la realidad donde los elementos principales del argumento son imaginarios, sobrenaturales e irreales y se caracteriza sobre todo por no dar prioridad a una representación que venere las leyes del funcionamiento del mundo real, por esto se puede decir que es subversivo ya que rompe o viola con las leyes de la realidad convirtiendo el mundo en algo increíble. Al igual que la Ciencia Ficción, trata de responder a preguntas como ¿Qué pasaría si...? pero, a diferencia de la Ciencia Ficción, que se basa en cosas y elementos reales, el género fantástico trata de colocar elementos irreales y casi imposibles del mundo real, para dejar al espectador con la imaginación y explotar la creatividad de desarrollar un mundo totalmente lleno de personajes y paisajes totalmente imaginarios e imposibles de recrear en la realidad, y en eso es que se diferencia con la Ciencia Ficción, a pesar de que hoy en día es considerada por muchas personas dos géneros casi parecidos no lo son como lo explica Tzvetan Todorov (2005) en su trabajo *Introducción a la literatura fantástica*, que explica esto.

Según una de ellas, lo fantástico propiamente dicho habría durado apenas unas décadas del siglo XIX Aplicada al extremo, la definición deja un porcentaje más alto de relatos fuera que los que abarca, y limita demasiado su alcance en el tiempo. Por otra parte la definición de ese tono como “género” le hace tratar sin demasiada definición a géneros indiscutibles como el policial y, sobre todo, la ciencia-ficción, erróneamente considerada casi como una sucursal de lo fantástico. (p.31)

La diferencia radica en el origen del universo presentado; mientras que en la fantasía tiende a ser magia u otro tipo de explicación sobrenatural, la ciencia ficción, como

se podría inferir por su nombre, trata de utilizar bases científicas para justificar sus premisas y elementos que componen las historias. Sin embargo, no supone veracidad científica, sino meramente verosimilitud, o aparentar real, dando una explicación aparentemente clara, pero finalmente incompleta, para dar al lector o espectador la sensación de que lo que está siendo descrito es posible.

3.2 La fantasía épica o heroica.

La fantasía épica o mejor conocida como heroica, es un subgénero de la fantasía, y es comúnmente una de las más, o la más, conocida e idealizada de este género. Igual a la fantasía obviamente siendo un precursor de esta, pero con la presencia de elementos claves como la aparición de seres mitológicos, deidades folclóricas, ambientación ficticia de carácter medieval o antiguo con sociedades tecnológicamente atrasadas y un fuerte componente mágico y épico. Como explica Juan Herrero Cecilia en su obra, *Estética y pragmática del relato fantástico* en el 2000, que “*Se diferencia del relato fantástico en que los elementos claramente ficticios y los posibles o reales armonizan entre sí, no creando tensiones, sino siendo unos continuaciones coherentes de los otros.*” (p.78)

Howard, E. (1967) en su libro *Introducción a Conan The Conqueror* se refirió a la fantasía heroica:

Se trata de un tipo de relato fantástico cuya acción transcurre en un mundo imaginario -a veces nuestro planeta como en otros tiempos se supuso que era o como acaso sea en un futuro remoto, a veces otro universo u otra dimensión- donde la magia es eficaz y todos los hombres son poderosos, todas las mujeres bellas, todos los problemas simples y todas las vidas aventureras. (p.22)

Barceló, M. y Sanroma, M. (2008) en su libro *La ciencia Ficción – El Big Bang* explica:

El género está malamente asociado a la ciencia ficción, ya que posee rasgos muy distintos, debido a la denominación inicial de *science fantasy*, pronto sustituida por fantasía heroica, intercambiable en la mayoría de los casos por el de ‘espada y brujería’, inventado por Fritz Leiber en 1966” (p.40)

Una de las características más comunes dentro de este subgénero, es que los héroes normalmente antes de emprender la aventura tienen una vida convencional hasta que imprevisiblemente un fenómeno o una anomalía cambia sus vidas por completo llegando a un mundo totalmente desconocido para ellos conociendo criaturas y personajes que son no comunes para ellos, luchando contra todo tipo de adversidades y convirtiéndose en héroes.

Este subgénero está influenciado por culturas y relatos antiguos como la literatura épica, las sagas islandesas, alemanas, y escandinavas (Suecia, Noruega, Islandia, Finlandia y Dinamarca) al igual que la mitología árabe medieval, y los cuentos fantásticos y góticos del siglo XIX.

3.3 Características del género

1. Ambientación

Según Barceló, M., Sanroma, M. (2008) “Está popularmente aceptado que la época sobre la que se escriben los relatos de fantasía épica o fantasía heroica es la Edad Media, mostrando estructuras sociales feudales.” (p. 39-41) Los romances del género de Fantasía Épica o Heroica se diferencian de los otros por la presencia de un mundo bien preciso, comprendido por mapas y fechas (obviamente no de la vida real, no se puede decir que la historia del *Señor de los anillos* sucedió hace 1000 años atrás, solo que ocurrió desde el 3001 al 3021 de la tercera era) que es caracterizada por una ambientación medieval y es justamente desde este periodo histórico que el género toma mucho con respecto a la

ambientación, esto no quiere decir que siempre sea así, cualquier época de la historia o cualquier época imaginaria sirve de ambientación, siempre y cuando muestre un mundo atrasado tecnológicamente hablando o todo fantástico.

2. *Personajes*

El héroe es normalmente un niño, adolescente o una persona muy joven, ingenua, a veces no posee ningún tipo de fuerza ni conoce nada acerca de los hechos que suceden en el mundo exterior, pero que improvisamente viene a conocer los conflictos que hay entre el bien y el mal y se encuentra en medio de la lucha entre ellos después que se haya dado cuenta que es el único en grado de derrotar al enemigo, también son caracterizados por tener una gran fuerza y un gran valor y normalmente con rasgos de las sagas islandesas y escandinavas, las excepciones de estos tipos de personajes son raras, y notables.

Esta proyección fuera de lo cotidiano ocurre a causa de un elemento importante (Gandalf encomienda el anillo a Frodo, Eragon encuentra el huevo de Drago, etc) que conducirá a una búsqueda de implicaciones diferentes (encontrar un objeto, destruir un objeto, encontrar un mago potente, etc). El viaje del héroe (2005) Buenos Aires. El viaje del héroe. [Página web en línea].

3. *Batallas*

Elemento fundamental en este género es la presencia de batallas, luchadas por grandes ejércitos y que no suelen dejar a un lado las descripciones crueles y sangrientas. Las guerras también son ambientadas en la época medieval pero tienen también elementos mágicos que deciden la suerte de una batalla. Tvtropes (2010) Los Angeles. High Fantasy. [Página web en línea].

4. *Criaturas fantásticas*

Es inevitable pasar de largo las influencias de la mitología germánica y escandinava en este género. A menudo, la fantasía se refugia en mundos habitados por Orcos, elfos, gnomos, duendes, unicornios y sobre todo elfos, hadas y trasgos, también hay otras culturas como la mitología eslava en el caso de las arpías y los dragones provenientes de las leyendas asiáticas. Esto no quiere decir que sea una obligación, muchas obras prescinden de ellas como *Leyendas de los Otori*. Ghostwoods (2010) Inglaterra. Fantasy. [Página web en línea].

5. *Magia*

En este género, la magia es normalmente la causa del poder, sea del Mal que del Bien y habitualmente sirve al Mal para impedir al protagonista del romance (Sauron y Saruman en *El señor de los Anillos* por ejemplo). La magia necesita una gran base de conocimientos para poder ser puesta en práctica y también de una elevada fuerza física y mental.

6. *Realismo*

El mundo de la Fantasía, es creado en modo de parecer realista, sin contar pero la presencia de elementos mágicos y de poblaciones no existentes en la realidad que hablan un lenguaje inventado, como la lengua élfica inventada por Tolkien, este tipo de detalles son trabajos difíciles de elaborar pero que enriquecen la historia y le da vida a ese mundo. Ciudad Seva (1987) Madrid. Teoría de la literatura fantástica. [Página web en línea].

CAPÍTULO IV: EL GUIÓN

El cine de hoy en día es muy diferente a aquella Francia de 1985, cuando los Lumière proyectaron por primera vez imágenes de la llegada de un tren, o de la demolición de un muro y la salida de unos obreros de una fábrica en Lyon. En aquel entonces las películas tenían poco sentido, no tenían colores ni sonidos, y los espectadores debían adivinar los sucesos de la proyección solamente a través de la actuación y movimientos de sus actores. Hoy, el cine es todo lo contrario, tienen colores, efectos especiales, música, movimiento y la voz de los actores, pero sin un guión base que se haya creado antes de la producción, todo esto no existiría. Eured (2010) La Habana. Enciclopedia en línea. [Página web en línea].

El guión es la base de la película, es decir, lo que hay antes del *¡Luces! ¡Cámara! ¡Acción!*. Detrás de todo ese talento que se necesita para crear una obra cinematográfica, hay un gran escritor, y es considerado por todos los audiovisuales como la parte esencial de una producción. Robert McKee (2008) en su famoso seminario *Story Seminar* escribió: “El guionista es el creador más importante de una película” (p. 2)

Tal como dice Linda Seger (2004):

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

Todos los días, miles de guiones de cine son entregados a productoras audiovisuales con el propósito de ser escogidos para obtener un beneficio común, que es la selección, la promoción y producción de la pieza textual que es entregada a esta y la creación de la película, bajo los principios y normas del escritor que ha elaborado el guión. Tal como dice Robert McKee en su libro "Story: Substance, Structure, Style and Principles of Screenwriting" (1997).

Las normas dicen: «*Se debe hacer de esta manera*». Sin embargo, los principios se limitan a decir: «*Esto funciona... y ha funcionado desde que se recuerda*». La diferencia resulta crucial. Nuestro trabajo no debe seguir el modelo de una obra «bien hecha», sino que debe *estar bien hecho* según establecen los principios que conforman nuestro arte. Quienes cumplen las normas son los escritores ansiosos e inexpertos. Los escritores rebeldes y sin formación las incumplen. Los artistas son los maestros de la forma. (p. 65)

El guión posee todos los pasos para elaborar una producción, es como el plano de un edificio que se crea a partir de una idea que es lo más importante y que acompañará al equipo de producción (Director, productores, actores, editor, etc.) durante todo el rodaje y que puede ser modificable levemente dependiendo de las escenas y equipos y por eso posee un cuerpo con varias partes para que todo el grupo pueda guiarse como la idea, el argumento, el tratamiento o la adaptación para poder elaborar un plan de rodaje, una escaleta y una sinopsis, un guión literario donde se manejan los diálogos de los actores y un guión técnico y gráfico para los movimientos de cámara y la postproducción.

Jean Paul Torok (1996) en su libro hace énfasis en este tema y considera al guión como: “un proceso de elaboración del relato cinematográfico que pasa por distintos estadios, desde la idea principal, hasta el script final”. (p14)

4.1 El guión de cine fantástico.

El género fantástico ha estado presente en el cine desde sus comienzos, ya que, al tratarse de mundos y situaciones increíbles fuera del mundo real, resaltaban por ser un reto para todos los directores en ese entonces. El uso de nuevos métodos de grabaciones y de elementos como el vestuario, las locaciones y los personajes para recrear otro universo fue un cambio muy notable a principios de los años 20, y al cambiar los métodos de producción, cambió también la forma de elaborar o escribir guiones fantásticos para los equipos de producción y esto también hace diferenciarlo de otros tipos de guión.

Pasando de películas como *Nosferatu*, el vampiro (1921) de F.W.Murnau y *Metrópolis* (1927) de Fritz Lang que para la época eran piezas de calidad que hasta hoy en día sirven como motivación e influencias en muchos directores, hasta las joyas cinematográficas de esos tiempos como lo son *Harry Potter* (2001) de Chris Columbus y *el Señor de los anillos* (2001-2001) de Peter Jackson que son clasificadas como las producciones de mayor éxito en el cine fantástico no solo por su ingreso económico sino por sus historias y adaptaciones basados en los libros homónimos de J.K.Rowling y de J.R.R. Tolkien que sin dudas tuvieron éxito gracias a sus excelentes guionistas que fabricaron un producto de excelente calidad partiendo de una sinopsis del libro. *Historia del cine fantástico* (2008) Ciudad de México. Historia. [Página web en línea].

Steve Kloves el guionista contratado para resumir y elaborar un guión sobre el libro de *Harry Potter* describió su labor como “muy difícil” ya que debió trasladar un libro a una adaptación cinematográfica y en una entrevista a *A Wizard of Hollywood* dijo: “Fue muy difícil, no permitía desarrollar una estructura adecuada, en comparación con los dos libros siguientes”. *A Wizard of Hollywood* (2009) Hollywood. Entertainment. [Página web en línea].

En cuanto al relato del guión y la creación de personajes e historias se plantea un viaje del protagonista o “Héroe” (Campbell 1949) desde su espacio-tiempo real hasta encontrar la manera de llegar y encontrar ese espacio-tiempo imaginario y esos reinos mágicos dentro del mundo cinematográfico y que a pesar de que haya un mundo totalmente ficticio se debe partir siempre desde una base real.

“La sorpresa y el asombro ante lo maravilloso solo 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” (Tolkien (1994) cp. Sánchez Escalonilla (2009), p.117) es decir, la presencia humana en el mundo primario o primer mundo es primordial para la construcción de historias para este género.

Según la guionista cinematógrafo, Sable Jak:

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 libre del autor, p117)

La imaginación del guionista es lo que hace que la historia y el guión, conviertan la producción en un excelente producto final con un resultado increíble. Los seres mágicos, los personajes, las localidades épicas donde se desarrollen las acciones de la historia junto con las batallas y los conflictos externos e internos de cada personaje, hacen que el espectador se enamore de todo, desde los personajes hasta todo lo que ocurre en la película.

4.2 El viaje del escritor de Christopher Vogler.

Algo que casi siempre pasa por desapercibido, es la necesidad de las personas en todo el mundo de un Mesías o algo, o alguien, que los libere de todos sus prejuicios y tiranías, y la búsqueda de una motivación que los motive a luchar contra sus problemas. En este género, esta es una característica primordial, y el héroe normalmente pasa por unas pruebas para ganarse su propia voluntad y motivación que lo hacen luchar para conseguir un objetivo específico y es por eso que se quiere desarrollar un guión o proyecto de este tipo, ya que los valores de este género sirven de motivación y esperanzas para muchos de los reciben este tipo de historias épicas.

Como dice Joseph Campbell en su obra mundialmente conocida *El Camino del Héroe* (1949) “El héroe suele pasar a través de ciclos o aventuras similares en todas las culturas; resumido en la tríada: Separación - Iniciación - Retorno. Se considera una referencia obligada para los cineastas al realizar una película épica” (p. 25)

En cuanto a la temática del proyecto se quieren reflejar las coincidencias entre diversos mitos, culturas, rasgos, religiones, leyendas y sueños personales de diferentes épocas y culturas alrededor del mundo.

Joseph Campbell (2001) describió la jornada del héroe como:

Ciclo en donde primero se abandona, se es atraído, arrastrado o se avanza voluntariamente lejos del hogar internándose en un mundo lleno de amenazas y pruebas; para esto debe cruzar el *primer umbral* en donde puede encontrar una *sombra*, guardián, dragón o hermano que se le opone y con a la cual debe derrotar o conciliar. Luego puede entrar vivo o descender a la muerte a un *reino de oscuridad*, o mundo de fuerzas poco familiares, pero íntimas, algunas de las cuales le amenazan. El héroe tiene que resolver pruebas o acertijos, en ocasiones con la ayuda o guía de un mentor. En la cúspide de su aventura se le presenta una *prueba suprema* y recibe su recompensa, está puede ser un *matrimonio sagrado* (que representa la resolución del complejo de Edipo), el reconocimiento del padre-creador, la propia divinización o también, si las fuerzas permanecen hostiles, el robo del elixir (o su desposada). Hacia el final emprenderá el regreso, ya sea como *emisario* o como *fugitivo*. Al llegar al *umbral del retorno*, dejará atrás a sus rivales, emergiendo del *reino de la congoja* o resucitando y trayendo el don que restaurará al mundo. (p. 140)

Todo esto influenció a Christopher Vogler, discípulo de Joseph Campbell y guionista, a crear un estudio donde profundiza mucho más su teoría llamada *El viaje del héroe*, donde lo separa en 12 etapas y en 3 actos, el cual no es un manual de instrucciones ni una guía estricta, pero es un modelo que se ha utilizado con mucha frecuencia en el cine del género fantástico, y es de este modelo, de donde partirá este guión de cine fantástico ambientado en Escandinavia.

Según Christopher Vogler (1998): ‘todas las historias tienen varios elementos estructurales comunes, que se encuentran universalmente en los mitos, cuentos de hadas, sueños, y finalmente en el cine’’. (p.31)

Según Graciela Caprarulo (2008) ‘‘El viaje del héroe, es la historia más antigua del mundo, Estructurada en mitos, cuentos de hadas y leyendas, que relatan la búsqueda de un tesoro difícil de encontrar. Se puede decir que es una parábola del camino que los seres humanos recorren a lo largo de sus vidas. (p.4)

4.3 Las 12 etapas del viaje del héroe.

1. El mundo ordinario

Donde se encuentra el protagonista en su existencia cotidiana, nada exótica. Es decir donde vive, anda de que la historia comience y donde se atrapa al espectador o al lector. Es el caso de Frodo Bolsón en el Señor de los Anillos que vive felizmente en la Comarca o de Luke Skywalker aburrido en la granja que sus tíos explotan en el planeta Tatooine.

Es la presentación del personaje, donde normalmente carece de algo o tiene una necesidad universal que normalmente tiene un punto débil trágico o una especie de orgullo que lo llevan a una consecuencia fatal. Una herida escondida y otros tipos de elementos que vuelven al héroe más humano y vulnerable.

2. La llamada a la aventura.

Es el reto que rompe la rutina del héroe y lo sitúa ante los riesgos de su empresa, es el arranque del guión y el inicio de la aventura donde se le presenta un desafío, un reto o una aventura. Por ejemplo, la misión que le propone Gandalf a Frodo para salvar la Tierra

Media de las manos de Sauron o el mensaje holográfico que envía la princesa Leia a través de R2D2.

Es donde se presenta el objetivo y el viaje que se tiene que hacer, la llamada a la aventura establece el riesgo o el precio que se debe pagar, el accidente inicial es necesario para hacer partir la historia, puede ser una llamada interior o el mensaje de algún mensajero.

3. Reticencia del héroe o rechazo de la llamada.

El protagonista percibe el peligro de lo desconocido antes de embarcarse a la aventura. No se aplica siempre pero si en la mayoría de los casos. Cuando el protagonista busca de escapar de su destino y a veces sirve una influencia humana o mágica para que cambie de opinión. Luke duda ante Obi Wan y Frodo duda también pero es ayudado por Sam. El miedo al cambio por parte del protagonista.

4. Encuentro con el Mentor o ayuda sobrenatural.

El héroe recibe ayuda de un mentor que lo hace aceptar la llamada y lo entrena e informa para su desafío, es como un instructor que ya conoce el camino y guía al protagonista, lo acompaña hasta el final, pero, no puede sustituir a su discípulo. Obi Wan, maestro de Jedis, en la Guerra de las Galaxias y Gandalf el Mago en el Señor de los Anillos.

5. Cruce del primer Umbral.

El héroe deja el mundo ordinario para entrar al mundo mágico y comenzar su aventura, acepta el desafío y se entra en la parte especial de la historia, donde no se puede volver atrás. En el camino se encuentran guardianes o personajes que pueden convertirse en

aliados o enemigos que van ignorados y que se encontrarán más adelante. En muchas ocasiones el umbral es físico, como una puerta. Cuando mueren los tíos de Luke a causa del impero, se entrega en manos a Obi Wan y Frodo abandona la Comarca de los Hobbits a través de una cancela subterránea. Aquí se acaba el primer acto.

6. Peligros, amigos y enemigos.

En esta etapa el héroe disputa sus primeras peleas y aprende las reglas y como se vive en ese mundo nuevo para él, aquí se revela el verdadero carácter del héroe y se ponen en evidencia los ritmos, sentimientos y valores que cuentan. También es una oportunidad de crear un equipo y que se unan aliados. Kenobi y Luke conocen a Han Solo en la taberna galáctica, pero también comienzan los problemas y sufren la primera persecución del imperio.

7. La gruta abismal, acercamiento a la cueva o segundo umbral.

El héroe penetra en un recinto peligroso, el corazón del mundo especial, para encontrar un objeto relacionado con la misión, este lugar casi siempre se encuentra en las profundidades. Luke entra en la estrella de la muerte. Frodo llega al país siniestro de Mordor.

8. Prueba central o suprema.

Es la continuación de la etapa anterior, al adentrarse a la cueva, el héroe se enfrenta a su pesadilla más temida y sufre una experiencia de muerte o muere para resucitar luego. Es un descenso del héroe a los infiernos. Es el momento decisivo, cuando el héroe está a punto de morir o ser vencido, hay un pequeño giro temporal de fortuna, que mete suspenso. Por

ejemplo Luke desaparece bajo las aguas fétidas del triturador de basuras y Frodo sufre la picadura mortal de Ella-Laraña en su antro de Mordor.

9. Recompensa

El héroe después de haber sobrevivido a la muerte, festeja, si hay un objeto importante que buscar es el momento, también es la hora de descansar antes de regresar a casa. Aunque no siempre la recompensa es física, como una espada o un objeto especial, la recompensa es interna, es decir, más respeto hacia sí mismo, más voluntad y fuerza personal, un nuevo punto de vista sobre las cosas, el conocimiento, la autorrealización, un amor, entre otros.

Una vez superada la prueba de la gruta, el héroe obtiene su premio especial, puedes ser un tesoro, un elixir o una persona en especial. Luke rescata a la princesa Leila de las garras de Darth Vader y se lleva los planos de la estrella de la muerte. Frodo consigue llevar el anillo al Monte del destino.

10. El camino de vuelta o tercer umbral.

El héroe está a punto de disfrutar el éxito de su misión, pero todavía no ha salido del mundo hostil. Se desatan las fuerzas del mal contra él, dispuestas a arrebatarse el trofeo sin dejarlo con vida. En los guiones fantásticos de aventura, normalmente se suele propiciar secuencias de persecución. Luke, Han y Leia escapan de la estrella de muerte pero son perseguidos por Darth Vader, que ha colocado una señal de posición en el Halcón Milenario. Arrojado el anillo, Sam y Frodo intentan escapar pero el volcán entra en erupción.

11. Resurrección del héroe.

No es la prueba más grande pero si la definitiva, es un examen final para emplear lo aprendido durante todo el viaje. El enemigo sale del mundo extraordinario para entrar al mundo ordinario, y en casi todos los casos, vuelve no solo para derrotar al héroe sino para destruir todo el mundo. Es el momento más difícil, muchos amigos mueren o son derrotados y aparecen en la memoria de los que sobrevivieron, es el momento de la catarsis, donde sobresale el carácter emocional. Coincide con el Clímax del guión.

Por ejemplo, Luke vuela a lo largo de la trinchera de la estrella de la muerte, perseguido por Darth Vader. Se salva en extremis gracias a Solo y destruye la estación espacial. Frodo y Sam son rescatados por las águilas.

12. Regreso con el Elixir.

El héroe regresa a casa con el Elixir y lo utiliza para salvar a todos en el mundo ordinario. El héroe sin dudas cambió. Hay dos maneras, el héroe regresa al punto de partida pero el mundo ordinario cambió, y el otro es un final abierto, donde la historia puede continuar. El tesoro la mayoría de las veces se trata de una enseñanza, de sabiduría o libertad de los suyos. Los protagonistas no vuelven a ser los mismos.

Luke destruye la amenaza de Darth Vader y es condecorado. Frodo regresa a la Comarca tras destruir el poder del señor oscuro.

The Writers Journey (1998) Los Angeles. California. Hero's journey. [Página web en línea].

4.4 Los 7 arquetipos de Christopher Vogler

Los arquetipos son diferentes que los estereotipos, Vogler, en *el Viaje del héroe*, analizó varias docenas de películas encontrando estructuras repetitivas donde los personajes, pueden ser negativos o positivos, físicos o metafóricos, personas u objetos. Un personaje puede representar en sí más de una sola función. Vogler (2008), sugiere 7 arquetipos de personajes.

1. El Héroe

El héroe es el centro de la historia y el primer y más importante arquetipo, el protagonista. Es el que realiza el viaje físico o mental y con el que se mueve la historia, normalmente tiene un punto débil en el cual puede ser herido, y tiene que pelear con la muerte. El espectador en la mayoría de los casos se siente identificado con este personaje por sus actitudes y comportamientos que van enfocados hacia el crecimiento interior y personal afrontando todo tipo de dificultades y obstáculos (internos y externos) donde en algún momento del viaje tendrá que enfrentar a la muerte. Puede tener impulsos contradictorios, pero crece a lo largo de la historia y es el más activo de los personajes ya que es el que hace la acción más importante de la historia. Los defectos lo vuelven más humano y atrayente y normalmente está acompañado por uno o varios personajes, el cual funciona de catalizador para los otros.

2. El Mentor o Tutor

Si el héroe es el “yo” de la historia, el mentor es su “ser”. Es el guía que ayuda, entrena o instruye al héroe. Le procura dones y objetos valiosos, lo convence a aceptar el reto o lo empuja hacia la aventura (gesto normalmente indispensable para dar comienzo a la acción, para seleccionar al héroe, para hacer entender que es lo que está en peligro).

Normalmente el Mentor es un ex-héroe, una persona sabia o maestro (que aprende también, como lo hacen todos los enseñantes) un donante, donde el don, casi siempre debe ser conquistado con sacrificio y dedicación. Es también la “voz de Dios”, negativa o positiva, como una conciencia o código de comportamiento moral, y sirve para motivar al héroe (a veces con sugerencias que serán útiles más tarde o que se le escapan no obstante no se querían dar aun). En otras palabras el Mentor hace el papel de padre que se debe quedar (o también morir) primero de la prueba principal, que el héroe tiene que afrontar solo. Así sea expresado desde un verdadero personaje o interiorizado, el Mentor es un arquetipo importante y representa la continuidad en las manos del escritor.

Ejemplos de este arquetipo son Obi Wan Kenobi y Yoda en *Star Wars* y Gandalf el Blanco en *El señor de los anillos*.

3. *El Guardián*

Es el personaje que pone a prueba al héroe creándole dificultades. Aparentemente es un enemigo, pero también puede ser derrotado o transformado en aliado. Tiene que ver con los demonios internos del héroe, lo detiene porque lo devuelve a sus heridas emocionales, a sus vicios, a sus dependencias, a los límites que se coloca el mismo. Pero esta “resistencia” va reconocida como fuente de energía, el demonio es incorporado, como un arma para tomar en cuenta. A veces no es ni siquiera un enemigo, pero alguien que el héroe encuentra a lo largo del camino y que debe conquistar, a veces solo quiere ser reconocido en su cargo: es el guardián, el héroe lo reconoce como tal y él lo hace pasar. Naturalmente también el Guardián puede ser interno, un aspecto del mismo héroe con el que debe luchar.

4. *El Mensajero*

Es el personaje que comunica el inicio de la aventura, el cambio que llega al héroe y lo aleja del mundo ordinario, su necesidad. Puede ser también un objeto, como una llamada o

un telegrama. Así sea negativo, positivo o neutro, de alguna manera ayuda a que la historia avance y vuelve a despertar la motivación al llevar noticias al héroe.

En la *Odisea*, Hermes lleva un mensaje a Ulises que le informa que hay una bruja (Guardián del umbral) que debe vencer ya que ha convertido a sus hombres en animales.

5. *El Camaleón*

Cambia forma y se disfraza. Es el arquetipo inestable, el que es leal pero no sincero o sincero pero no leal, el amigo que se convierte en enemigo. Esta figura tiene la función de sembrar dudas y suspenso. Es la impresión de la energía o del ánimo del héroe, es considerado un paso importante para el crecimiento del personaje principal. Es un catalizador por el cambio, el comportamiento mutable al servicio de la historia.

6. *La Sombra*

Es el antagonista. Son los sentimientos reprimidos y traumas con la función psicológica del héroe. Refleja tendencias negativas inexpresivas y mete, definitivamente al héroe en peligro. Pero, los oponentes también tienen necesidad de resultar humanos, y no son nunca estereotipos de maldad (también porque en el fondo un enemigo es un “héroe” de su propio viaje mítico, y Vogler sugiere *de atravesar o leer la historia de al menos una vez desde el punto de vista de la Sombra*) Es el encuentro Sombra-Héroe lo que mueve el motor de la historia.

La Sombra es lo que se conoce en *Star Wars* como el lado oscuro, la parte que los héroes se rehúsan a formar parte.

7. *El Bufón*

Es la espalda del héroe, crea contratiempos, estimula cambios, también en sentido negativo. Es una energía infantil encarnada en un personaje infantil, normalmente con características de confundir, de la hipocresía y del egocentrismo. Es el pícaro que vuelve a mezclar los problemas alargando o esparciendo el conflicto, y es también el que puede ofrecer un momento de distensión y de comedia en el viaje y la historia.

Según Vogler “El esquema básico de un guión, correspondería hasta el primer Umbral las 30 primeras páginas (primer nudo de la trama), hasta el camino de regreso, 60 páginas más (desarrollo) y ahí hasta el final 30 páginas más, (segundo nudo de la trama y resolución de esta) ”

La trama maestra, el viaje del héroe, aparte de orientar a los guionistas en el desarrollo de nuevas historias, tramas y conflictos, da a entender una premisa dramática que también marca subtramas, como lo son las relaciones entre el mentor y el aprendiz gracias a una figura del sabio anciano y a su importancia en la creación y dedicación de crear un héroe protagonista digno de afrontar cualquier adversidad y conseguir sus objetivos.

The Writers Journey (1998) Los Angeles. California. Hero's journey. [Página web en línea].

Es este viaje el que cautiva a la audiencia y logra que una historia sea valorable.

Christopher Vogler

MARCO METODOLÓGICO

1. Planteamiento del problema

Partiendo desde la idea de que el cine fantástico, es un género muy difícil de abarcar, empezando por la producción de este, en Venezuela, este género, prácticamente no existe, sí, ya se sabe que producir una película de este género es casi imposible de realizar, los costos son gigantes, las locaciones son muy difíciles de conseguir y los efectos especiales son poco utilizados aquí.

Pero, ¿Por qué no?

En Venezuela hay muchísimo potencial y para exportar, el cine en Venezuela está creciendo, todos los meses vemos más y más películas nacionales en cartelera luchando contra las poderosas piezas internacionales y eso es bueno porque se ha visto un cambio considerable a la vista de todos. A pesar de que no se haya hecho ni una película venezolana, el primer problema de la elaboración de este guión, a pesar de que no tiene nada que ver con Venezuela, es motivar a los guionistas futuros y animar a los venezolanos apasionados de este género y no solo de que sí se puede y sí es posible hacer un guión de cine fantástico aquí, y que este país tiene mucho potencial para elaborar una pieza audiovisual fantástica pero adherida a nuestros patrones socioculturales.

Aquí hay naturaleza, lugares inimaginables para hacer cualquier película de cine fantástico, hay historia, cultura, etc. y ese es el problema principal, crear historias y lugares fantásticos dentro de los cuales, esas personas que quieren escribir y crear, se sientan empapados dentro de ellos y los motive a crear más historias dándose cuenta de que no es imposible crear sus propias fábulas donde ellos mismos quieran entrar.

2. Delimitación

Como ya se dijo anteriormente, el género fantástico proviene de los países anglosajones y europeos como el Reino Unido, Estados Unidos y Francia, no de Venezuela, así que se usarán como referencia producciones literarias y audiovisuales de estos países para crear un nuevo producto. También se usarán referencias venezolanas pero para estudiar nuestra identidad fílmica, desglosarlos e influenciar el guión que se va a realizar.

A pesar de que una de las obras más grandes de fantasía sea del 1911 elaborada por J. R. R. Tolkien, la mayoría de estas producciones literarias y audiovisuales se han creado entre 1965 hasta nuestros días, por lo tanto, la investigación se centrará en los últimos 50 años de cine fantástico.

El guión que se elaborará es de fantasía, más específicamente del subgénero de Fantasía Épica. Esto significa que se basará en una lucha del bien y el mal, leyendas, y el relato se centra en una batalla tanto interna como externa para conseguir la paz y la libertad perdida. Se espera que en un lapso de seis meses se realice la totalidad del guión, desde la sinopsis hasta el guión dialogado final.

Se centrará en personalidades opuestas pero con mismas metas y conflictos de varios personajes que habitan en el norte de Europa, Escandinavia donde habrá batallas, magia, criaturas increíbles, etc. consiguiendo la libertad personal de cada uno de los protagonistas y al final, dejando al público una moraleja de vida.

Esta investigación se realizará en la ciudad de Caracas, Distrito Capital que abarcará no solo una idea original del guionista sino también de un estudio realizado a través de recopilaciones de documentos y entrevistas a guionistas venezolanos y de otros países que logren aportar información vital que nutran la obra final.

3. Justificación

Realizar un largometraje es una empresa costosa, que solo se pueden permitir las grandes productoras, y más si hablamos de cine fantástico ya que el problema se amplifica, pues, junto a la ciencia ficción, tienden a ser las producciones más costosas de la industria cinematográfica. Por ello, se elaborará un guión.

Este guión está hecho con tres objetivos en mente, el primero, y más importante, una alta calidad, segundo, locaciones y personajes cercanos al público, que se sientan identificados con cada una de las personalidades de la historia, y tercero, un mundo, que a pesar de que sea ficticio, represente mucho la situación interna y externa tanto del venezolano como el ser humano en general. Si se llegase a hacer este sería el primer largometraje de fantasía venezolano, y haría que otros cineastas extranjeros se dieran cuenta que el cine fantástico es realizable en este país y, con suerte, podría causar una nueva ola y diferente del cine venezolano, protagonizada por el cine fantástico nacional.

En Venezuela hay una enorme cantidad de personas amantes del cine fantástico, y fanáticos del cine que les encantaría ver una película del género fantástico épico elaborada en Venezuela, con personajes de todo el mundo con diferentes costumbres pero que cometen los mismos errores y busquen esa satisfacción personal que es la libertad el cual puede servir como advertencia y aprendizaje para cambiar nuestra forma de vida.

4. Metodología o autor utilizado para la construcción del guión

Para la creación de la historia y guión de *Re Sofocado* se utilizó como referencia *El viaje del héroe* de Christopher Vogler, que ayudó al autor de este trabajo especial de grado a generar conocimientos sobre los arquetipos o diferentes tipos de personajes que existen dentro de una historia o que aparecen en un guión, con sus respectivas funciones y cargos dentro de ella, y también las doce etapas del viaje del héroe, que es el transcurso o etapas que debe superar el personaje principal para conseguir su objetivo tanto interno como externo.

5. *Objetivos*

a. General

- Desarrollar un guión de Fantasía Épica ambientado en Escandinavia y adherido a patrones socioculturales de diversos países.

b. Específicos

- Establecer las características del género de cine fantástico épico.
- Desarrollar personajes acordes a los patrones investigados.
- Crear un escenario fantástico y original donde sucedan los hechos.
- Estructurar una trama acorde a lo investigado, desarrollado y creado.

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 fantástico, inspirado en la Escandinavia antigua.

El diseño de 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 detallada revisión de material bibliográfico, audiovisual (series y películas del género fantástico) y páginas web.

7. *Modalidad*

La modalidad es “Producción Audiovisual”, pues consiste en generar contenido audiovisual para que posteriormente sea producido. La submodalidad es “Proyecto audiovisual”, que abarca todo lo que implica un proyecto factible para realizar contenido audiovisual, sin incluir su etapa de desarrollo audiovisual.

8. Limitaciones

No siempre es fácil conseguir información sobre otra región y otro continente con culturas totalmente diferentes a las nuestras, encontrar información sobre países que incluso hablan diferentes idiomas como Noruega, Finlandia e Islandia puede resultar muy difícil a la hora de elaborar una historia que abarca completamente su región e historia.

La mayor limitación que se tiene que enfrentar es la poca información y bibliografía en español ubicada en el país con respecto a Escandinavia y autores de historias, paradigmas y guiones como Tolkien, Christopher Vogler, Joseph Campbell y Syd Field.

La mayor fuente de información, en gran parte, es proveniente de países del habla hispana como España por ejemplo, al igual que la información encontrada en la web, se tiene que realizar una gran búsqueda aparte para encontrar material valioso respecto al tema, mucha de la información encontrada está en otros idiomas como el inglés, el italiano, francés, en árabe y sobre todo en noruego o finés siendo traducidas al igual que entrevistas y reportajes.

LA CREACIÓN

1. Guión literario: “Re Sofocado”

La historia de *Re Sofocado* nació hace muchos años cuando vivía en Italia a partir de una inspiración repentina producida junto a mi hermano Andrés por la pasión hacia la cultura escandinava medieval y fantástica desarrollada a través de los diferentes medios de comunicación como los videojuegos, los libros de *El Señor de los Anillos*, *Dune*, *Star Wars*, entre otros, nos enamoramos cada día más de este género, sus historias y no solo, también de la cultura de los diferentes pueblos nórdicos como vestimenta, idioma y mitología, tanto así que hasta creamos mapas y nuevos mundos con civilizaciones comandadas por criaturas imaginarias.

¿Por qué Re Sofocado?

La idea del nombre y de la historia de *Re Sofocado* tiene un aspecto muy resaltante que es el elemento de la utilización y la pasión de la música dentro de obra. La música juega un papel muy importante dentro de la historia que junta todos los elementos culturales nombrados anteriormente y son lanzados en un mundo totalmente ambientado en el norte de Europa donde un joven músico emprenderá un viaje desconocido lleno de aventuras.

Al tener todas estas pasiones compartidas, tenía una necesidad de poder ser parte de esos fantásticos viajes y aventuras que soñaba desde joven y es por eso que decidí crear un mundo, juntar esas pasiones y hacer mi propia historia, tuve algunos problemas con la selección de mi tema de la tesis, y me pregunté ¿Por qué no? y aquí está, una historia que lo tiene todo: amor, aventuras, viajes, conversaciones, odio, amigos, familia, criaturas, magia, música, traición, muerte, pero sobre todo, el deseo de luchar por conseguir tus sueños y nunca darse por vencido.

Esta fue mi inspiración.

2. Idea

Hans, quiere convertirse en el mejor músico de la historia, pero pierde la única inspiración que lo mantenía sujetado a la música. Su padre Zú, muy enfermo, lo envía a la lejana Escandinavia a buscar una medicina mágica para curar su terrible salud, Hans, junto a su caballo, emprenderán un viaje único en la búsqueda de un remedio a través de los inmensos bosques de Escandinavia.

3. Sinopsis

Hans, un joven de 21 años de edad, que ha dedicado toda su vida a la música junto a su padre, viaja a Salisburgo, Austria, para competir en el festival más importante del mundo que se realiza cada 10 años y así poder convertirse en el mejor músico del mundo pero, que su sueño se destroza gracias a que su cuerda favorita, la cuerda Re, se rompa en medio de su concierto siendo humillado por el último campeón del festival, Theodore Baulkoff y quedando traumatizado de por vida. Dos años después, recibe una carta de parte de su padre Zú, que viaje a Cremona ya que padece una terrible enfermedad. Al llegar, su padre le pide que para salvarlo, debe viajar a Escandinavia y encontrar una cueva mágica que contiene una hierba milagrosa llamada “Suomenlinna”. Hans acepta la misión y emprende un viaje junto a su caballo Válon hacia el norte de Europa llegando gracias a una extraña luz verde que los ayuda en el camino a guiarse.

Al llegar a Finlandia, Hans, después de varios días buscando la cueva sin éxito, pierde a su caballo para poder salvarlo de una manada de lobos y conoce a “Bob”, un campesino que lo ayuda con recursos, comida y que se une a él en su aventura. Al entrar a una cueva misteriosa de “Ratatosk”, unas ardillas gigantes, son capturados y atados a un enorme pilar de hielo en un lago y ahí, es donde aparece “Lív”, una extraña mujer hermosa que los ayuda a liberarse y a escapar de la cueva después de derrotar a un enorme Troll llamado “Glender” que se encontraba en el lago. Al salir de la cueva, llegan a una aldea de enanos, que les cuentan que fueron atacados por una manada de lobos comandados por un hombre con una extraña cicatriz. Hans y compañía se quedan para la fiesta de la aldea y en medio de un baile descubre que Lív no es humana, sino que es una “Huldra”, una criatura mitad

humana mitad árbol con cola de vaca y una corteza de árbol en la espalda. Al día siguiente salen de la aldea, dos enanos, Fjalar y Galar se unen al equipo y les regalan armas poderosas y se topan con el extraño hombre de la cicatriz, que se trataba de Theodore Baulkoff, el que venció a Hans en el festival de Salisburgo, este desaparece y gracias al sonido de la naturaleza llegan a la cueva mágica.

Al entrar a la cueva, luchan contra “Fenrir” un lobo monstruoso que cuando está a punto de matar a Hans, se convierte en bueno ya que su padre, Zíu, era su amo. Hans y compañía siguen hasta encontrar a Theodore Baulkoff, Lyv, Bob, Fjalar y Galar luchan contra él mientras que Hans entra a la cueva para buscar la “Suomenlinna”. Al entrar el camino se divide en cuatro vías identificadas por cuatro sonidos del violín, Mi, La, Re y Sol, Hans toma el camino su la cuerda preferida de su padre y al llegar al final de este abre la caja que le entregó su padre y logra abrir la pared y consigue la “Suomenlinna” que se trata de una cuerda Re elaborada con cristal de paladio. Hans confundido regresa a luchar con sus amigos, Theodore lo mata y lo envía al fondo del lago congelado, la luz verde entra en su subconsciencia y se trata de su madre Grazia, la que nunca ha conocido ya que había muerto pocos días después que el naciera y le explica que su padre es el que ha colocado la “Suomenlinna” en esa cueva y del por qué había perdido su brazo, Theodore Baulkoff es el culpable de su muerte. El sueño termina y Hans nada hasta salir del lago, ya claro de todo lo que ha pasado, coloca la “Suomenlinna” en su violín, y derrota a Theodore Baulkoff enviándolo al fondo del lago por siempre, luego besa a Lív que se transforma a ser humano y viajan a Verona.

4. Desarrollo de personajes

En la historia existen todo tipo de personajes, basándose en los siete arquetipos de personajes según Christopher Vogler, se encuentran personajes principales, secundarios, guardianes del umbral, antagonistas y extras.

Hans:

Es el **héroe** principal de la historia, un joven de 21 años de edad, que vive en Verona, Italia, cabello castaño hasta las orejas, ojos castaños claro, de contextura delgada con poca musculatura de actitud siempre optimista, de impresión segura en sí mismo y de liderazgo, una persona leal y decidía a mantener sus luchas, su objetivo es convertirse en el mejor músico de la historia ya que ese es el sueño de su padre antes de que muera.

Su conflicto externo vendría siendo la misma naturaleza y Theodore Baulkoff quien vence a Hans al principio de la historia pero que después Hans derrota para consagrarse como mejor músico mientras que su conflicto interno es el fracaso y la decepción al perder la primera vez en el recital, el dolor, la culpa, donde pasa más de 8 años sin tocar ningún instrumento por lo deprimido que está hasta que su padre le da la fuerza para volver a tocar.

Su principal fortaleza es la seguridad de sí mismo al momento de dar su concierto en el recital final, la lealtad y como enfrenta una serie de obstáculos para llegar a encontrar el artefacto mientras que su debilidad viene siendo la no perseverancia y la pérdida de fe que obtiene cuando pierde en el recital, porque fue algo que no dependía de él si no del instrumento.

Hans tiene una infancia muy dura, al nacer su madre muere en una batalla, tuvo que vivir con su padre toda su vida. Su padre, un grandísimo músico, que tocaba el violín, pero que a los 32 años perdió una mano en un intento de ataque por parte de unos ladrones que querían robar en su ciudad, lo cual lo dejó sin poder tocar nunca más y así depositar toda su confianza y sueños en su hijo Hans. Hans desde entonces, es decir desde los 12 años, está tocando su violín y aprendiendo música para hacer feliz a su padre y ser feliz él también.

Después de haber perdido en el festival de Salisburgo contra Theodore Baulkoff, su padre padece una terrible enfermedad, el viaja a Escandinavia junto a su caballo “Válon” donde conocerá grandes amigos como Bob, Fjalar y Galar, Lív y Eyra, con el objetivo de encontrar una hierba milagrosa llamada “Suomenlinna”.

Su arma al principio de la historia es una simple espada pequeña, pero al pasar por la aldea de los enanos, estos, como ofrenda de gratitud, le otorgan la espada “Dáinsleif”, una espada que no falla ningún golpe.

En la historia, Hans se enamora de Lív, una Huldra, pero que al besarla esta se convierte en un ser humano y se casan y son felices en un mundo de paz.

Zíu

Es el padre del personaje principal Hans, nacido en Helsinki, Finlandia, de 55 años, al igual que su hijo, optimista y seguro de sí mismo, y que a pesar de no tener una mano debido a un intento de defender su ciudad contra un ataque, es una persona trabajadora, pero que para de hacerlo cuando le viene el ataque al corazón y se siente muy enfermo.

Es aquel que comunica el inicio de la aventura, el que le da el giro a la historia, al encontrarse muy enfermo, envía a su hijo asignándole una misión, a emprender un viaje hacia Escandinavia, donde ocurren todas las situaciones de la historia y la trama principal.

Es una persona decidida a mantener sus luchas. Un adjetivo que lo describa es simplemente la fortaleza de este hombre, que a pesar de haber perdido su objetivo interno a los 31 años, siguió en la música y enseñándole todo lo que sabía a su hijo Hans. Su conflicto interno sin duda es la pérdida de fe que tiene su hijo al perder el recital y la enfermedad que padece al finalizar la historia que lo lleva a la muerte. Su principal debilidad es el anhelo de haber perdido su esposa y que su hijo creciera sin ella a su lado.

Zíu, que significa “Hijo de Odín” fue una persona muy tímida en sus comienzos de vida, sus padres querían que fuese un guerrero, por eso es tan bueno con la lanza y tan fuerte como un guerrero, pero el descubrió que su vida necesitaba mucho más, una pasión,

que fue lo que lo llevo a que se enamorara de la música y empezara a tocar un instrumento, y justamente en ese momento de oro, en un viaje a Cremona, Italia, por motivos de aventura , fue cuando conoció a Grazia, se enamoró eternamente y tuvieron a Hans, su único hijo y se mudó a Cremona donde lo tuvieron.

Un día su pueblo estaba siendo atacado, eran tiempos duros donde las guerras dominaban, y en un intento de proteger su casa, Theodore Baulkoff, un soldado enemigo le quita la mano izquierda, la que mejor empleaba a la hora de tocar su instrumento y lo deja desilusionado de por vida. Al no poder proteger a su esposa, viaja a Escandinavia a buscar un antiguo artefacto creada por sus ancestros nórdicos para revivirla, consigue su objetivo, pero el poder de la “Suomenlinna” era buscado y deseado por Theodore, que destruyó todo a su paso matando a personas inocentes. Para evitar más muertes, decide dejarlo oculto entre los bosques Taiga.

Grazia

Grazia es la esposa de Zíu y Madre de Hans, una gran persona y madre que da todo, incluso su vida para proteger a su hijo en la batalla de Cremona. Más adelante en la historia aparece como una luz verde que al final se revela como ella en los sueños de Hans para guiarlo y ayudarlo en su aventura, pero sobre todo, para contarle la verdad de todo lo que sucede.

En su infancia vive como campesina en un campo de Cremona junto a sus padres, que la llaman Grazia por ser su única hija y ser una gracia de dios. A los 22 años conoce a Zíu y se enamora profundamente teniendo a Hans como único hijo.

Grazia muere en la batalla de Cremona para proteger a su hijo.

Theodore Baulkoff

Es la **sombra** y el antagonista en la historia, ya que desafía al héroe creando conflictos y representando la oscuridad de la historia. Oponente de Hans en el festival de

Salisburgo, una persona voluptuosa, grande y con una cicatriz que va desde cuello hasta su quijada, y el enemigo a derrotar para que Hans logre su objetivo, nacido en Rádonezh, Rusia, de 52 años, es una persona mayor y fuerte, caracterizada por la malicia de sus ojos y su hipocresía, a pesar de ser un excelente músico, es una persona maléfica que lucha por la gloria y la fama en vez de luchar por algo o por alguien, su objetivo interno es ganar por tercera vez el recital. Su motivación externa es sin dudas la participación de Hans, que le impide su consagración final. Su principal fortaleza es su manera de hablar y de engañar a las personas, de mentir y de maldecir, también su modo de tocar, porque a pesar de todo toca excelente su instrumento mientras que su debilidad es la maldad que lleva por dentro la cual lo lleva al fracaso. Su conflicto interno es la soledad que tiene, por su maldad es un personaje que normalmente está solo y no cuenta con nadie, solo con sus lobos “Hati”.

Theodore, llamado así por su padre Dimitrij Baulkoff y su madre Andrija, es una persona normal que nace normal y tiene una infancia normal, pero su padre es el rey de su ciudad, un rey malvado que quiere todo el poder para el mismo, y de allí se hereda en Theodore, quien a pesar de ser un niño sin problemas en su infancia, nace con ese despotismo que lo quiere llevar a ser el glorioso y que todo sea para él. Su instrumento, al igual que Valentino, es el Violín, y por eso su rabia al ver que Valentino había podido conseguir la cuerda RE de paladio, a pesar de que su cuerda principal y favorita a la hora de tocar sus piezas, es la cuerda LA. Físicamente es una persona voluptuosa ya que por ser el hijo del rey, le conseguían todos sus caprichos y platos favoritos. Viaja a Salisburgo cada 10 años para conseguir el premio del festival, el cual lo consigue a los 22 años y de allí, comenzar su invulnerabilidad.

Criado como guerrero y músico, al enterarse de la existencia de la “Suomenlinna” gracias a Zíu, forma un ejército para viajar al norte de Europa, donde cuentan que al mismo dios “Loki” bajó de los cielos y le otorgó la mitad de su poder, y destruyen cada pueblo donde le negaran la información y matando personas inocentes. Al final encuentra la hierba pero es derrotado por Hans.

Su arma principal es una lanza poderosa creada por los mejores herreros de Rusia, pero para poder derrotar a Fenrir, el guardián de la última cueva, viaja a la aldea de los

enanos para robar la espada Tyrfing, y la ligadura Gleipnir para encadenar y convertir a Fenrir en un aliado.

Lív

Lív “Vida” en nórdico antiguo, es una “Huldra”, una hermosa criatura de 19 años de la mitología nórdica mitad humana con cabello largo color cobre, blanca, con una cola de vaca y una corteza de árbol en su espalda que significa la unión que tiene esta criatura con los bosques nórdicos. Hija de dos árboles nórdicos, nace de una semilla divina y una de las pocas en su especie.

Vive en el bosque Taiga junto a su inseparable amiga, una ardilla llamada Eyra. Lív tiene carácter tranquilo, a veces demasiado, pero que al mismo tiempo es una gran guerrera con valores de liderazgo y fuerza.

Es el **aliado** del héroe, rescata a Hans y a Bob de la cueva de los Ratatosk, al final de la historia Lív se enamora de Hans, ella esconde su verdadera faceta durante toda la historia hasta que en la fiesta de los enanos, Hans se da cuenta de que tiene una cola y una espalda extraña, ella se aleja llorando y le cuenta la verdad a Hans. Al final de la historia, cuando lo besa se convierte en un ser humano completamente cambiando su color de cabello a marrón y desapareciendo su cola.

Su arma es una cadena llamada “Droma” creada por los ancestros árboles y toca un hermoso instrumento musical llamado Lira que lo usa para hacer un llamado de la naturaleza y para dormir a los Ratatosk y salvar a sus amigos.

Ragnvald Sogourney Bjornn

“Mejor llámame Bob”. Bob es un campesino de 59 años que vive en la entrada del bosque Taiga donde llega Hans al comienzo de su aventura. De estatura baja, barba y cabello rojo, pero con músculos. Bob es el “Mentor” de Hans, este le explica y lo ubica en

el tiempo y espacio, explicándole cada criatura o lugar inexplorado, también lo ayuda cuando está perdido y sin comida, lo hospeda en su casa y le da de comer y otros recursos.

“Bob” cumple una de las funciones más importantes dentro de la historia, es el **mentor** del héroe, el que lo guía, lo aconseja y lo ayuda a lograr sus objetivos

Durante todo el viaje, Bob sospecha de todo, sobre todo de Lív, que desde el comienzo le parecía que no era un ser humano normal. Se convierte en el mejor amigo de Hans, tanto que viaja con él de regreso a Italia cuando la aventura termina.

Hijo de un enano y una humana, Bob crece y nace en los bosques y montañas Taiga, aprendiendo todo de la vida junto a su padre, que muere en batalla junto a su madre en la lucha batalla épica de Theodore contra los enanos.

Bob usa una sola arma durante la aventura, una poderosa lanza creada por el mismo y tiene un instrumento muy común para la época, una Alboka, un instrumento de viento que suena como una gaita. Amante de la bebida alcohólica creada por los enanos, la Aquavit, con la que se emborracha en la fiesta de los enanos durante su estadía en ella.

Fjalar y Galar

Los hermanos enanos, Fjalar con barba y cabello largo rojo y Galar con barba y cabello largo amarillo, son de la misma estatura, hijos de los mismos padres enanos, tienen 40 años cada uno. A los 10 años ya luchaban en la Batalla épica de los enanos contra Theodore, saliendo derrotados.

Actúan como **bufones** en la historia, son aliados del héroe ayudándolo y acompañándolo en sus luchas con el mismo objetivo.

Treinta años después, cuando su aldea se encontraba en paz, Theodore vuelve con su ejército de lobos a buscar la espada Tyrping, y la ligadura Gleipnir pero esta vez para derrotar a Fenrir el lobo guardián y destruye media aldea y matando a gente inocente. Días después, llega Hans con Bob y Lív y los ayudan. Ellos como muestra de agradecimiento los

hospedan, los invitan a la fiesta, les donan armas y los acompañan en su aventura para buscar venganza con Theodore en honor a los caídos.

Sus personalidades son tercas, fuertes, con poca inteligencia y muy graciosas, pero a la hora de atacar pueden ser mortales y sabios. Los dos usan un hacha creada especialmente en su aldea de enanos. Al final de la aventura, vuelven a su aldea victoriosos para restablecer la paz y reconstruir todo lo destruido.

Válon

Válon es un caballo de color marrón que acompaña a Hans durante su aventura. Válon tiene 10 años con Hans, que vive en su establo desde que nace. Lo acompaña durante todas sus viajes, desde Verona hasta Salisburgo para participar en el festival, desde Verona hasta Cremona para ver a su padre enfermo y de Cremona hasta Escandinavia.

A mitad de camino es el que se encarga de levantar a su amo Hans cuando se encuentra herido y es el que ve la luz verde que los guía hasta el bosque Taiga. Al llegar, es perseguido por una manada de lobos junto a Hans, este sigue de largo sin Hans para salvar su vida mientras que Hans se monta en un árbol.

Al final de la historia Válon, quien Hans creía que estaba perdido, se encuentra en la casa de Bob esperándolo para regresar a casa de nuevo como llegaron, juntos.

Fenrir

Fenrir es un lobo gigantesco perteneciente a la mitología nórdica. En la historia tiene 40 años, y es el encargado de cuidar la “Suomenlinna” de las manos del mal.

Es el encargado de salvarle la vida a Zíu cuando va a buscar la Suomenlinna, al llegar al bosque Taiga y encontrarla, su amo le otorga fantásticos poderes y se queda en la entrada del bosque para cuidarla. Solo responde a los llamados de su amo Zíu, hasta que se entera que se encuentra muerto.

Fenrir aparece al final de la historia, convertido en malvado por Theodore gracias al poder de la espada Tyrfinn y la ligadura Gleipnir con la que es capturado. Pero antes de matar a Hans, reconoce su voz y sus ojos, los de su amo Zúu y se convierte en bueno otra vez siendo su **aliado**. Ayuda a Hans y compañeros al otorgarle fuerza y los guía hasta el enemigo. Hans lo convoca al final para que lo ayude a derrotar a Theodore.

Fenrir tiene el poder de cambiar el día por la noche, y gracias al poder que le otorga la luna llena, puede evocar poderes increíbles como su aullido de hielo que congela todo lo que se le acerque, y posee unos colmillos de diamante que pueden romper hasta el más fuerte de los metales. Al final de la historia se queda en Taiga para cuidar de la Suomenlinna como promete a su amo.

5. Objetos fantásticos y relevantes.

Los objetos son los artefactos y armas mágicas y fantásticas que usan los personajes en la historia para conseguir sus objetivos.

Suomenlinna

Es una hierba milagrosa creada entre varias deidades de los pueblos nórdicos como los Aesir, comandados por el dios Odín, los Vanir y los Jotuns, hace más de 300 años ubicada en una cueva mágica escondida en el bosque más grande Escandinavia, el bosque Taiga y protegida por el lobo Fenrir que al ser encontrada, su portador o buscador podía convertirla en cualquier forma de vida u objeto mágico, que, indiferentemente sea lo que sea que se haya convertido, tiene el poder de crear, reconstruir y revivir tanto personas, como reinos enteros.

Es convertida por Zúu, el padre de Hans en una cuerda Re de violín para que solamente en el futuro su hijo Hans la pueda usar y encontrar. Veinte años más tarde, Hans la encuentra y la usa para derrotar a Theodore Baukoff y salvar Escandinavia y Europa.

Gleipnir

Es una ligadura irrompible, que Odín encargó a los enanos para su creación, para poder capturar a Fenrir el lobo, es una cinta delicada, liviana y sedosa que, sin embargo, nadie la podía romper y estaba fabricada con seis ingredientes:

- El sonido de las pisadas de un gato
- La barba de una mujer
- Las raíces de una montaña
- Los tendones de un oso (haciendo referencia a los nervios)
- Un soplo de los peces
- La saliva de un pájaro

La ligadura, guardada en la aldea de los enanos, fue robada por Theodore Baulkoff para capturar a Fenrir y poder entrar a la cueva que guardaba la “Suomenlinna”.

Tyrfing

Es una espada maldita perteneciente a la mitología nórdica que cada vez que es envainada por su portador, se ve obligada a matar a un ser vivo. Fue creada y forjada por los enanos. Fue robada por Theodore en la aldea de los enanos para derrotar y convertir a Fenrir en malo, pero más tarde sería destruida por la Suometlinna de Hans.

Es una espada corta comparada con otra, en la empuñadura roja tiene una calavera y una cuerda que la cubre toda con un filo que va desde dorado hasta plateado.

Dáinsleif

Es una espada que jamás falla un golpe forjada por los enanos al igual que las anteriores, que pertenece a la mitología nórdica, y que fue concebida a Hans como pago de su ayuda hacia los enanos en su paso por la aldea.

La forma de la espada Dáinsleif es oscura con cuernos en la empuñadura para proteger la mano del portador, un filo negro con un efecto de luz roja cuando se desenvaina.

Droma

Es la cadena utilizada por Lív, y en la mitología nórdica, fue la primera cadena utilizada para atrapar a Fenrir pero sin éxito. Al fallar su misión, fue lanzada y escondida entre los bosques donde, Lív la encontró.

Instrumentos musicales

Son muchos los instrumentos utilizados por los personajes. Hans toca su violín que le es regalado por su padre a la edad de 12 años. Con el participa en el Festival de Salisburgo, Austria, donde es derrotado, también lo utiliza para romper la pared que sellaba la entrada hacia la “Suomenlinna” y donde coloca la cuerda mágica para derrotar a Theodore Baulkoff, que también, al igual que Zíu, ambos tocan el violín.

Lív utiliza una Lira, que es una especie de arpa pero más antigua y de oro, la utiliza para llamar a la naturaleza y para hacer dormir a los “Ratatosk” en la primera cueva.

Bob utiliza un Alboka, un instrumento medieval de viento con la forma de un cuerno y tiene un sonido parecido al de una gaita.

Aquavit

Aquavit es una bebida destilada escandinava que posee un 40 % de alcohol y que está hecha a base de ingrediente como el comino, el hinojo, los granos del paraíso, el cilantro y las semillas de alcaravea. Los personajes la toman en la fiesta de los enanos. Bob al tomar mucho del Aquavit se emborracha.

6. Tratamiento.

Mientras un narrador va describiendo la situación de la época en que se vive, Hans, un joven de 21 años de edad, que vive en Verona, Italia, cabello castaño hasta las orejas, ojos castaños claro, de contextura delgada y con poca musculatura se viste sentado en su cama para ir al festival musical de Salisburgo, que se realiza cada 10 años, recoge su ropa, su comida y sobre todo, su violín y se encamina hacia Salisburgo, Austria, con su caballo Válon. Al llegar a Salisburgo 22 días después, justamente el mismo día del festival, llega a una plaza situada en el centro de la ciudad que, como es de costumbre cada 10 años, está inundada de personas, concursantes músicos tocando sus canciones, desfiles, personas bailando, una auténtica fiesta, todo por el festival en el que Hans va a participar. Mientras se sienta a tomar un poco de aire, se le acerca Theodore Baulkoff, una persona voluptuosa, de 52 años, caracterizada por su malicia y su hipocresía, y un excelente músico el cual le pregunta a Hans que qué hace en el festival ya que no tiene ninguna oportunidad de vencerlo, pues él ganó el último festival y que se regresara a casa. Hans, molesto se dirige al festival que está a punto de comenzar.

Dentro del festival, un presentador da la bienvenida a los competidores y al público y envía a los participantes a sus camerinos para que se concentren y preparen, Hans dentro de su camerino afina las cuerdas de su violín, una por una, primero la cuerda LA, luego la cuerda MI, después la cuerda SOL, y al afinar la cuerda RE, comienza a tener un Flash Back de cuando su padre le enseñó a tocar el instrumento y le regaló esa cuerda y desde entonces es su cuerda favorita, al final del flash back lo interrumpe el presentador que lo llama para que acuda al sorteo del festival.

En el sorteo, el primer elegido es el último campeón, Theodore Baulkoff. El presentador busca entre piedras y fichas a su primer oponente, que es nada más y nada menos que Hans, Theodore se burla de él y comienza el concierto. Primero Theodore Baulkoff toca su recital impresionando, una vez más, a todo el teatro y a los jurados, ahora es el turno de Hans. Hans comienza a tocar su concierto, y en la mejor parte, su cuerda favorita y la que más usa, se rompe destrozando su recital y ganando las críticas de todo el

jurado y los silbidos de todo el público presente en teatro. Hans decepcionado comienza a llorar, se va corriendo del teatro y regresa a casa.

Un año después, sin tener señales de vida de su hijo, Zíu, padre de Hans, viaja desde Cremona, ciudad donde vive, a Verona, donde habita Hans. Busca por todo el pueblo preguntando por Hans y todos les responden que no conocen ningún músico con ese nombre, que el único Hans que vive en Verona es un herrero, su padre, que no cree a tales cuentos inventados, sigue buscando hasta que se topa con un amigo de Hans, quien le dice que su hijo vive a las afueras de Verona en una herrería llamada Naxos, y que su hijo es el mejor herrero de la ciudad. Zíu se dirige hacia allá y lo atiende un empleado que lo trata a patadas y al final de la discusión llama a Hans quien sale de su lugar de trabajo y con mucha emoción abraza a su papa y van a hablar a la Plaza Delle Erbe, la plaza más popular de Verona. Hans le cuenta a su padre lo terrible y traumatizante que fue el festival, y que no piensa volver a tocar música nunca más, que estaba encantado con su nueva vida de herrero. Su padre, molesto lo golpea y le pregunta el por qué de esa decisión, si toda su vida se ha dedicado a enseñarle a su hijo a tocar música, Hans se decepciona, y le dice que ya no le interesaba, y que si no le gustaba se podía ir y desaparecer como cuando desapareció en el festival que ni se había acercado a apoyarlo y se va. Su padre, decepcionado desaparece de la ciudad y vuelve a Cremona.

Tiempo después, Hans se encuentra en la herrería trabajando y llega un mensajero, el mismo trabajador que atendió a Zíu, el padre de Hans, lo atiende, también pelea con él y llama a Hans, el mensajero le entrega una carta y le cuenta que su padre padece de una terrible enfermedad, y que debe viajar enseguida a Cremona para ayudarlo. Hans sale de la herrería y viaja hacia Cremona.

Al llegar a Cremona, Hans cabalga hacia casa de su padre que se encuentra en estado terrible en una cama, y sin poder hablar bien, le cuenta que debe viajar al norte de Europa, a la zona escandinava, localizar el bosque Taiga y buscar una cueva mágica donde encontrará una hierba milagrosa llamada "Suomenlinna" que lo cure de su terrible enfermedad. Hans, confundido, pregunta si hay otra forma, Escandinavia queda a 2 años de distancia desde Italia y que cuando volviera sería muy tarde, su padre le pide que confíe en él y que antes de irse cogiera una caja que se encuentra detrás de él, y que solo la abra

cuando de verdad hiciera falta. Ziu cae desmayado en la cama y Hans sin perder tiempo, coloca la caja en su bolsa y emprende el viaje hacia la zona nórdica de Europa.

Varios meses después, Hans se encuentra en una ventisca en medio de la nada sin comida y sin agua, su caballo para y se cae, haciendo caer también a Hans y se desmaya. Al día siguiente, enterrado en nieve, su caballo Válón trata de despertar a Hans, y después de varios intentos fallidos lo consigue, Hans despierta y comienza a buscar su ropa enterrada bajo la nieve, se da cuenta que la caja que le entregó su padre no está y le pide a su caballo que lo ayude a buscarla. Al final la encuentran y en el cielo oscuro aparece una luz verde circular, Hans comienza a observarla y tratar de identificar que qué es pero sin éxito, su caballo Válón se para en dos patas como si hubiera recuperado toda su energía y comienza a perseguir la luz, Hans se monta en él y siguen la luz hasta llegar a Finlandia, al bosque Taiga.

Al llegar a una montaña lejana, la luz verde desaparece y encuentran un cartel sepultado entre la nieve que dice “Suomi”, Finlandia en Nórdico antiguo. Hans, muy feliz sigue cabalgando y confundido por no saber el origen de la luz que los había llevado hasta ese lugar, cruza la montaña y se sorprende de observar un mar verde de más de 12 mil kilómetros de bosques y montañas gigantes, cayendo sentado y preguntando cómo iban a encontrar una cueva en tan poco tiempo. Al momento aparece un campesino, barba y cabello rojo con blanco, de 59 años de edad, quien le pregunta a Hans que a qué se debía su presencia en esta zona, Hans le responde que busca una cueva mágica y una hierba milagrosa, el campesino comienza a burlarse de él, que no creyera en cuentos de hadas y que solo en esa zona hay más de 200 cuevas y desaparece. Hans molesto con el campesino comienza a buscar. Encuentra 3 cuevas durante todo el día sin éxito, el campesino aparece de nuevo y le dice que se prepare porque se acerca una ventisca fuerte y se va nuevamente, Hans prende una fogata y en un pequeño espacio arma una cama y se acuesta. Comienza a tener una secuencia de pesadillas. Primero sueña con Theodore Baulkoff que se burla de Hans y lo golpea, luego con su padre que está a punto de suicidarse, Hans le dice que ya regresa con la medicina y que lo espere, su padre le responde que el verdadero problema no es su salud y desvanece, después aparece el campesino y se burla de Hans también, y al final aparece la luz verde que lo guió hasta el bosque Taiga, Hans le pregunta que quién es,

el sueño se acaba y todo se desvanece. Hans despierta en media noche y contempla la luna llena preguntándose si fue un sueño o una visión y mientras la observa, escucha un aullido mágico de un lobo que retumba en todo el bosque, tan fuerte como si estuviera al lado de él, Hans cree que todo es un sueño, y vuelve a dormir.

Pasan días, semanas, sin encontrar cueva alguna, comienza una ventisca y Hans decide ir hacia la parte montañosa, al llegar se topan con una manada de lobos y comienza a cabalgar, la ventisca y la nieve bloquean su rapidez, encuentran un árbol gigante, Hans se baja de Válon y le pide que él siga corriendo, Válon se va y Hans se sube al árbol con su bolsa. Pasan las horas hasta hacerse de noche, Hans busca algo de comer en su bolsa y solo encuentra un pedazo de pan que empieza a comer. Pasa un día completo, y en la noche siguiente, se escucha el mismo aullido que Hans escuchó hace días cuando buscaba la cueva, se forma un eclipse lunar, Hans se fija en que los lobos tienen sus colmillos de la forma y del resplandor de un diamante. Los lobos se van lentamente observando a Hans y baja del árbol.

Hans comienza a caminar perdido, sin comida, sin caballo y sin hierba milagrosa, escucha unos sonidos extraños y se acerca cuidadosamente entre los arbustos a revisar de donde provenían, al asomarse observa un extraño ciervo que se levanta en dos patas llamado “Eikpyrnir”, de repente, aparece el campesino y comienza a perseguirlo, se percata de que Hans está allí y le da una cuerda para que lo ayude a atrapar al ciervo y que no hay tiempo para explicaciones, se separan y el ciervo se aproxima a Hans, cuando lo ve, el ciervo trata de escapar pero Hans lanza la cuerda y lo atrapa. El campesino se sorprende de lo que ha visto y le pide a Hans que lo acompañe a su casa, Hans, molesto con él aún por las veces que se ha burlado rechaza la llamada, pero el campesino le ofrece comida y recursos y lo convence.

Al llegar a la casa del campesino, le explica que la criatura que atraparon se llama “Eikpyrnir”, que es de las carnes más finas del lugar y comienza a cocinarlo. El campesino le dice que jamás ha visto a alguien tan habilidoso con una cuerda, y se presenta como “Ragnvald Sigourney Bjornn”, Hans no entiende su nombre y este le pide que simplemente lo llame “Bob”. Bob es un hombre con cabello rojo con canas ya que tiene 59 años, pero que posee una gran sabiduría y una gran fuerza. Hans, aún molesto con Bob

por como lo había tratado anteriormente comienza a cambiar idea cuando lo va conociendo, Bob le cuenta un poco de historia mientras cocina, le sirve a Hans un pedazo del animal que acaba de capturar y un poco de leche de sus vacas, Hans se devora la comida mientras Bob espanta a unas liebres que se roban su leche llamadas “Bjaras”. Bob le pregunta que cuál es su nombre al que este le responde “Hans, nací en Italia al igual que mi padre”. Bob con cara de extrañado le dice que Hans es un nombre Escandinavo, y que significa “Dios ha sido amable”. Hans no entiende ya que su padre no tiene nada que ver con Escandinavia, desvía la conversación y comienza a narrarle su historia y del por qué se encontraba en ese lugar, Bob le explica que nunca había escuchado hablar de tal hierba. Al final de esta, Hans se queda tres días en casa de Bob y este, haciéndose gran amigo de él, decide acompañarlo en su aventura ya que Hans necesita un guía que lo ayude por los bosques que ni Bob conoce totalmente y porque necesita un poco de aventura, preparan su bolsa de comida, recursos y parten.

Al salir de la casa de Bob, y extrañado a su caballo Válon, se dirigen hacia la parte montañosa del bosque, la más peligrosa y donde suceden las cosas más extrañas, un nuevo mundo según Bob. Pasan los días y no encuentran nada pero se sienten bien encaminados, en una de esas noches, hacen una fogata y Bob saca de su bolsa una “Alboka” un instrumento medieval que suena como una gaita con un cuerno, Hans le cuenta que el también toca un instrumento pero que ha perdido toda la motivación y pasión hacia la música. La noche termina con una luna llena, una noche estrellada y el sonido de la “Alboka” de Bob.

Al día siguiente después de horas caminando, suben la mirada y observan una roca muy alta y sospechosa ya que era la única parte que no estaba cubierta de nieve en una montaña, suben hasta alcanzarla, es una cueva, prenden sus antorchas, entran y a mitad de camino se les apaga, la vuelven a encender y aparecen más de cientos de ardillas de gran tamaño con un cuerno que los atacan y les lanzan un polvo somnífero, los dos personajes caen en un sueño eterno. Al despertar, los dos se encuentran atados a un pilar de hielo gigante al final de la cueva que resulta ser gigantesca en medio de un lago enorme congelado. Bob con rabia e impotencia le cuenta a Hans que esas criaturas se llaman “Ratatosk”, que en idioma nórdico antiguo significa “Diente Perforador” y que creía que

esas criaturas eran solo una leyenda. Hans se molesta y trata de liberarse sin éxito, dos Ratatosk se acercan y colocan dos antorchas de fuego azul a los lados del pilar. Hans y Bob comienzan a notar que el fuego sirve para derretir el pilar y que abajo del lago se encuentra un monstruo marino del tamaño de una montaña, pierden el control y hacen lo posible para desatarse pero sin éxito. Cuando se quedan solos, se rinden y el pilar está punto de destruirse, en la oscuridad sienten una cadena afilada que rompe la cuerda de hielo que los ataba y los libera. Caen al lago congelado que se está rompiendo poco a poco, y se fijan que la persona que los ha ayudado es una mujer hermosa, blanca, con el cabello de color cobre, dulce pero guerrera y un Ratatosk más pequeño de lo normal que la acompaña, esta les explica que no tiene tiempo para explicaciones y se ocultan en un lugar seguro que ella conoce. La extraña mujer les da unas frutas para que coman, Hans y Bob apenas les dan las gracias por haberles salvado la vida, ella les responde y les dice que se llama Lív, y de cómo ese Ratatosk estaba de su lado, también les cuenta que lleva atrapada meses allí y conoce la manera de salir, solo que necesita ayuda, y que hay una salida al final de la cueva pero que está tapada por una pared indestructible para ella sola.

Al terminar la explicación, los tres se dirigen cuidadosamente hacia la puerta, en el camino matan algunos Ratatosk, y al llegar tratan de destruir la pared pero sin éxito. Los tres se dividen, Bob toma los bolsos de Lív y Hans y va por un camino junto a Eyra la ardilla de Lív, y los otros dos por otro camino. Bob camina por gran parte de la cueva sin éxito, se encuentra a algunos Ratatosk y los mata con su lanza, sigue caminando hasta llegar a un puente de piedra gigante, cuando se encuentra en el medio se da cuenta que es emboscado por Ratatosks, hay unos cien de un lado y otros cien del otro, Bob comienza a pelear pero estos son demasiados y lo logran herir en las piernas, y un instante después Bob está a punto de caerse al abismo sin fondo, se le cae la bolsa de Lív, y este logra tomarla desde adentro, siente que toma un objeto con cuerdas, pero lo demás se cae y desaparece. Bob se encuentra sentado en medio de la emboscada de ardillas y comienza a observar el objeto que había salvado de la bolsa de Lív, era una Lira, una arpa medieval de seis cuerdas, ve el objeto extrañado y como última y desesperada opción, comienza a tocar la Lira sin ni siquiera saber, las ardillas comienzan a actuar diferente, empiezan a tranquilizarse y se quedan dormidas, Bob, sorprendido y emocionado, cruza el puente de piedra y ve un rayo de la luz del sol que se filtra por un hueco de la pared, corre hacia

donde se encuentran los muchachos. Cuando llega encuentra a los dos luchando y heridos con cientos de Ratatosks, este aparece y comienza a tocar la Lira y se quedan dormidos, Hans y Lív se quedan sorprendidos y cuando están a punto de escapar y cruzar el puente de piedra, escuchan un sonido proveniente del lago, son los Ratatosk encima del lago que comienzan a emitir un sonido tan fuerte que termina de romper la masa de hielo y un enorme monstruo de cinco metros de altura con una fuerza brutal sale del agua.

Los personajes comienzan a correr hacia la salida y mientras tanto Bob les cuenta que se trata de un “Grendel”, que tiene la fuerza de un Troll y el alma de un demonio. Bob saca su lanza y le presta su espada a Hans, Bob les dice que sigan mientras él lo distrae. Hans y Lív llegan a la salida y tratan de abrir el hueco de la salida con sus armas pero sin éxito, en eso llega Bob corriendo y les dice que no puede vencerlo solo, Hans trata de golpearlo con la espada y Bob lo golpea, sin éxito.

Al final, Lív dice que tiene una idea, corre hacia el puente y en medio del puente el Monstruo la tiene acorralada, del cabello de Lív aparece Eyra, su ardilla, que comienza a correr y a marear al Grendel, este comienza a lanzar un fuego verde a todas partes pero Eyra es muy rápida. La ardilla se posa en la pared que cubre la salida y el Grendel lanza su fuego derribando la pared por completo y abriendo la salida, Bob le da una cuerda a Hans y junto a Lív, con su cadena, lo atan fuertemente. Hans y Bob comienzan a golpearlo hasta que cae del puente al abismo sin fin y salen de la cueva.

Después de salir de la cueva, Lív decide acompañarlos ya que ella se dirige a un pueblo de enanos que queda en el camino. Durante la noche, Hans se despierta, abre los ojos y ve que Lív no está, se levanta y ve que está en un árbol sentada con su Lira, Hans la alcanza y ella comienza a tocar el instrumento y ven como las estrellas comienzan a caer poco a poco, y de repente un aurora boreal se comienza a formar, se conocen mucho mejor y crean un enorme cariño y amistad entre ellos, pero Bob le avisa a Hans que hay algo extraño en ella, no es una chica normal, Hans no le cree y le responde que deje de alucinar.

Cuando llegan a la aldea de los enanos, encuentran gran parte de esta destruida, preguntan que sucedió y dos enanos llamados Fjalar y Galar los reciben y les cuentan lo sucedido. La noche anterior, un extraño hombre con una cicatriz en la cara llegó a la aldea

con sus Hati (lobos) y destruyó casi todo, Hans tiene un flash back de Theodore pero se dice a sí mismo que es imposible, debe ser casualidad. Ese hombre, sigue contando Fjalar, solo preguntó donde se encontraba el “Gleipnir” y el “Tyrfing”. Los enanos les explican de que el Gleipnir es una ligadura irrompible que han creado los enanos con, el sonido de las pisadas de un gato, la barba de una mujer, las raíces de una montaña, los tendones de un oso haciendo referencia a los nervios, el soplo de unos peces y la saliva de un pájaro, mandada a crear para el mismísimo Odín, y la espada Tyrfing es una espada maldita, la cual cada vez que es desenvainada es obligada a matar a un hombre. Hans y compañía sabían que ese problema estaba ligado a su búsqueda, y le preguntan a los enanos hacia donde se había ido el extraño hombre. Fjalar les dice que hacia el norte, que ese hombre solo sigue la luna llena.

A pesar del acontecimiento, los enanos les ofrecen abastecimiento y comida y les piden a Hans y sus amigos que se queden para la fiesta como pago por su invaluable ayuda. Al llegar la noche, la fiesta es todo menos triste, hay música, bailes, comida, juegos, incluso “Bardos” contando historias, poemas, tocando canciones y una bebida extraña que hace feliz a la gente llamada “Aquavit”, toda la aldea estaba de fiesta y muy feliz, Bob estaba ya “feliz” por haber comido y tomado mucha Aquavit, y baila con unas enanas. Hans y Lív, se encuentran un poco alejados de la zona de baile y hablan un poco de la vida, hay un ambiente muy romántico, los dos están apenados, Hans, a boca temblorosa le pide a Lív si quiere ir a bailar, ella le responde que no sabe qué es eso ni como se hace, él responde que tampoco, pero que se van a divertir lo mismo. Después de varios intentos fallidos, Hans la toma por la mano y la convence.

Los dos llegan adonde hay varios enanos tocando música y comienzan a bailar sin saber hacerlo, comienzan a reír ya que estaban felices también, y en medio del baile Hans le pasa la mano por la espalda para sujetarla y bailar, y se fija que esa parte de su piel es muy dura para ser humana, ella se da cuenta, le quita la mano y trata de irse, Hans, confundido la toma por la mano de nuevo y los dos se caen, la música para y todos comienzan a ver a Lív asombrados y confundidos. Lív al caer, se le abre la parte de atrás del vestido, y todos se fijan en que tiene una cola. Hans la observa confundido, y ella se va

corriendo y este la sigue. Bob en su “felicidad” les dice a todos en la fiesta que él sabía que esa joven era extraña.

Lív corre y Hans le dice que se detenga, ella comienza a llorar y Hans la tranquiliza. Ella le explica que en verdad no es humana, que es una “Huldra” una criatura mitad humana y mitad árbol, que vive en los bosques, que su espalda es una parte de la corteza de un árbol y que su cola es de una vaca. Hans sonrío, le pide que no se preocupe y la abraza. A la mañana siguiente, Hans y sus amigos deben partir y los enanos le regalan a Hans una “Dáinsleif”, una espada que jamás falla su golpe según los enanos. Salen de la aldea y al salir escuchan voces de dos enanos, son Fjalar y Galar que les dicen que quieren acompañarlos a su búsqueda para matar a ese hombre y vengar todas las muertes de su pueblo.

Luego de muchas semanas caminando entre la nieve y el frío, ya de noche, los personajes están cansados, pero llegan a conseguir pisadas tanto de animales como de humanos, las siguen y se topan con un campamento de 6 elfos, los personajes se esconden en los árboles y comienzan a observar que un hombre alto, con contextura musculosa y sus lobos súbditos, ataca a los elfos matando a dos y a los otros 4 los golpea y les pregunta dónde se encuentra la cueva mágica. Hans se fija en que es nada más y nada menos que Theodore Baulkoff, el hombre contra quien compitió en el festival de Salisburgo y no lo puede creer, les cuenta a sus amigos mientras ven a los “Hati”, los lobos de Theodore mordiendo a los elfos, los personajes bajan y tratan de ayudarlos. Theodore se sorprende de ver a Hans y le dice que no lo esperaba ver allí, que es un terco como su padre, que si trata de encontrar la cueva, está bien protegida. Theodore desaparece y deja a dos de sus lobos, Hans y sus amigos los derrotan, y van a ver a los elfos, todos están muertos menos uno, que antes de decir sus últimas palabras, le regala a Lív un cetro que era lo que buscaba Theodore, y que es un arma que solo un alma del bosque puede usar, Theodore está recolectando objetos mágicos para encontrar la hierba mágica, el elfo cierra sus ojos y muere.

Hans les explica a todos lo que está buscando Theodore, que es lo que él busca también, pero no sabía que tenía tanta importancia, los enanos le preguntan que cómo

consiguen la cueva. Hans les explica que su padre le dijo que solo escuchara el sonido de la naturaleza pero que no entendía como, sus amigos lo obligan a intentar pero sin suerte, Lív lo ayuda y le pide a toda la naturaleza, animales y plantas que respiren. Hans, se concentra y toda la armonía que crea la naturaleza emite un sonido extraño, peculiar, que Hans corre hacia a él y sus compañeros lo siguen.

Llegan a un camino cerrado, de arbustos y árboles sin paso, Bob le pregunta a Hans si estaba seguro y el dice que sí. Lív con su cetro golpea un árbol que hay en el medio, no pasa nada, pero de repente comienza a abrirse un camino formado por los mismos árboles, los héroes siguen por ese camino hasta encontrar una laguna y una cascada. Hans termina de escuchar el sonido, y cuando se acercan a la cascada, el día, milagrosamente pasa a ser de noche, los héroes se extrañan por el acontecimiento y aparece un lobo gigante, más grande de lo normal, que puede hablar a través del pensamiento humano. Bob comienza a rezarle a Odín, y comienza a explicar que se trataba de “Fenrir” un lobo monstruoso que el mismísimo Odín lo controla para cuidar de sus tesoros. Bob también se fija en que el “Gleipnir” la ligadura irrompible y la espada “Tyrfing” robada por Theodore fue para encadenar y controlar a “Fenrir”.

Fenrir comienza a atacar a los héroes. Los enanos tratan de cubrirse con sus escudos, pero los colmillos de diamante de Fenrir son tan poderosos que los destruye. Bob intenta con su lanza pero es muy rápido, Lív intenta con su cadena sin éxito, y Hans lo golpea con la espada “Dáinsleif”, este lo golpea, pero Fenrir reacciona y con sus garras araña su brazo derecho dejándole una herida grave. Hans se tira al suelo, parece que todo está perdido. Lív piensa en que si Fenrir transforma el día en noche, la luz debe afectarle, y con el cetro crea una luz cegadora que afecta a Fenrir que queda paralizado, los enanos junto a Bob aprovechan para golpearlo fuertemente. Fenrir queda herido, pero lanza un poder desde su boca con el que congela el cetro de Lív y las armas de los demás. Se acerca a cada uno y los golpea letalmente. Cuando se encuentra encima de Hans y está a punto de matarlo, Fenrir observa a Hans, su mirada cambia y sus ojos pasan de ser rojos a ser azules, Hans, herido, desde el suelo a un paso de la muerte observa a Fenrir quien le habla en su mente y le pide gracias por haberlo salvado de la maldición de Theodore, no podría matar a la misma sangre de su amo. Hans se levanta a medias confundido, no entiende nada. Fenrir

le explica que él le hizo una promesa a su padre que cuidaría la cueva y Hans era su hijo. Hans no entiende nada y Fenrir le dice que no hay tiempo para explicaciones, que debe entrar a la cueva cuánto antes ya que Theodore estaba allí, Fenrir crea un puente de hielo que atraviesa el lago y llega hasta la cueva para que los personajes lleguen hasta allá. Vuelve a ser de día y Fenrir desaparece, Hans despierta a sus compañeros y entran a la cueva mágica.

Al entrar, la cueva está toda destruida, encuentran a Theodore que, acompañado de sus lobos los reta. Theodore no puede creer que hayan derrotado a Fenrir tan fácilmente y les explica que él va a encontrar esa hierba mágica. Los héroes luchan contra sus lobos, y después de una serie de batallas contra ellos, Lív le pide a Hans que mientras ella, Fjalar, Galar y Bob luchan contra Theodore, él entrara a buscar la hierba. Lív saca su cetro y Theodore no puede creer que ella tenga el cetro que él buscaba y luchan a muerte. Bob saca su Lanza y golpea a los lobos junto a los enanos y Hans busca el camino hacia la “Suomenlinna”.

Hans camina por la cueva hasta que el camino se divide en cuatro caminos más pequeños, se confunde, pero mantiene la calma, se concentra y se fija que hay cuatro sonidos provenientes de cada uno de los caminos, cada sonido es una nota diferente, Mi, La, Re y Sol, justamente las 4 cuerdas de un violín. Comienza a pensar que si su padre hizo esto, elegiría el camino del sonido Re sin duda y toma ese camino, el tercero. Sigue caminando, y al final hay una pared que indica el final de camino. Comienza a desesperarse y creer que no era esa la vía correcta, pero pasa la antorcha por la pared y hay unas runas que tienen escrito “musiikki voi tehdä kaikkea”. Hans no entiende del todo Escandinavo Nórdico, pero si entiende que tiene que ver con la música. Sigue sin entender y siente que está dejando a sus amigos morir y justo cuando está a punto de regresar, recuerda la famosa caja que su padre le dio y que solo la abriera en caso extremo de emergencia. Hans busca en su bolsa y está la caja, la abre, y para su sorpresa, es su viejo violín sin la cuerda Re que se había roto en el concierto. Hans termina de volverse loco y a preguntarse que iba a hacer con un violín en ese caos. Se concentra, toma el violín y lo agita, y desde el alma del violín sale una nota que dice “La música lo puede todo”, y no se lo ocurre más que tocarlo sin

una cuerda, Hans toca su melodía favorita, la pared comienza a romperse, y él sigue tocando hasta que se destruye toda.

Hans entra, está oscuro, pero de repente comienza a brillar toda la cámara de un color plateado brillante, y en el medio de esta, una caja. Hans se acerca, la abre, y se trata de una cuerda Re hecha de mineral de paladio, el mineral más precioso de la época. Hans estaba más confundido que nunca, todo lo que había hecho, en vano, todas las personas que murieron, todo lo que hizo, y la hierba no existe. No se da por vencido y vuelve para pelear con sus amigos y acabar con todo de una vez.

Al volver, encuentra a todos sus amigos a punto de caer, cansados y heridos, Hans deja su bolsa con el violín a un lado y enfrenta a Theodore con su espada “Dainsleif”, lo golpea tres veces con rabia dejándolo en el piso sin fallar ni un golpe para dar descanso a sus amigos, pero la espada de Theodore es la más poderosa en el mundo, y a pesar de estar golpeado, Theodore golpea a Hans tan fuerte que este cae al lago congelado, muerto. Todo se para, los amigos de Hans y sobre todo Lív, comienzan a llorar y empiezan a pelear con más rabia pero sin éxitos, todos caen heridos.

En el fondo del lago, Hans, antes de morir, tiene un sueño. En su cabeza aparece la luz verde, que lo guió hasta Escandinavia y que le ha salvado la vida muchas veces pero que ha desaparecido siempre sin dejar explicaciones. Dentro de su sueño, esa luz se revela como su madre, la que nunca ha conocido, Grazia. Está todo negro, solo aparecen su madre y él. Su madre le dice que está a punto de morir, y que por eso entra a su subconsciente para hablar y explicarle muchas cosas y van apareciendo varias imágenes mientras le cuenta.

Veinte años atrás, 1512 en Cremona atrás, van pasando varias imágenes mientras su madre le explica los sueños, primero en una cama acostados, Zíu le toca el violín a Grazia y ella le dice que su sueño es que su hijo sea tan bueno como él en el violín y la música, cuando se besan, los interrumpe el sonido de las campanas de alarma de la ciudad. Los dos preocupados, salen y se esconden entre los arbustos y observan como un grupo de soldados destruye la ciudad, la queman y matan a sus amigos, al finalizar los soldados descubren que ellos están escondidos entre los arbustos y escapan, Zíu, padre de Hans y esposo de Grazia,

le pide a esta que se esconda con el bebé, vence a dos soldados, y al derrotarlos escucha los gritos de su esposa que cuando la encuentra la consigue en el suelo golpeada y destruida por la espada de un soldado, de, nada más y nada menos que Theodore Baulkoff. Zíu comienza a desafiarlo, en medio de la pelea Theodore le corta la mano y Zíu le hace un corte en el cuello dejándole una cicatriz, Theodore se va. Zíu se acerca a la esposa ya a punto de morir, le entrega el bebé (Hans) a Zíu, y ella le dice que solo quiere lo mejor para él, que sea el mejor músico y la mejor persona. Cierra los ojos y muere.

Zíu deja a su hijo encargado con una persona, y con el corazón destruido, comienza a leer sobre lo que sus ancestros crearon, una hierba milagrosa, capaz de revivir, crear y convertir cualquier objeto muerto en una persona u objeto con alma y corazón llamada “Suomenlinna”. Al viajar a Escandinavia, Zíu, casi muere pero es salvado por un lobo, al que llama “Fenrir”, un lobo que lo acompaña durante todo su viaje, Zíu tarda años en encontrar y estudiar cómo llegar a la “Suomenlinna”, solo quiere encontrarla para revivir a su esposa, al amor de su vida y a los que perecieron en la aldea por la batalla. Al encontrarla, esta hierba podía ser convertida en lo que el portador o descubridor quisiera. Para no llamar mucho la atención la convierte en su cuerda favorita, la cuerda Re, e indiferentemente sea lo que sea en lo que se haya convertido, tiene el mismo poder. Al encontrarla, trata de viajar a Italia a revivir a su esposa, pero Theodore se entera de todo y envía a todo su ejército para destruir a todos los pueblos de Escandinavia y asesinar a muchísima gente inocente, suficiente para que Zíu, dejara de guardián a Fenrir otorgándole sus poderes y dejándola oculta para siempre. La “Suomenlinna” fue creada por el mismo Odín, pero, al igual que Zíu, era mejor dejarla oculta que gente inocente continuara muriendo.

La explicación termina y su mamá le pregunta que si ya sabe por qué su padre siempre quiso que fuera el mejor músico y por qué lo había enviado hasta aquí. Hans entiende perfectamente y se despierta. Sale del lago, y reta otra vez a Theodore, este le dice que le entregue la “Suomenlinna” o matará a sus amigos. Hans se acerca decidido y con más poder que nunca. Toma su violín, coloca la Suomenlinna en el instrumento, y comienza a tocarlo. Theodore se burla, Hans llama a Fenrir. Se hace de noche, la luna llena está en su posición y Fenrir ataca a Theodore. Hans les da energía a sus amigos, todos

atacan a Theodore. Fenrir lo congela, Lív lo ataca con el cetro, Fjalar y Galar con sus hachas, Bob con su lanza y Theodore cae semimuerto en el hielo. Hans se acerca despacio con su espada, esto es por mi padre le dice, y le corta el brazo derecho, luego le dice, esto es por mi madre, y le corta el brazo izquierdo, y luego lo empuja al lago congelado.

Todos están felices y cantan victoria. Los enanos se devuelven a su aldea con los antiguos lobos de Theodore para que los ayuden a construirla de nuevo. Fenrir le dice a Hans, ahora que tu padre está en el cielo junto a su esposa, seguiré tus ordenes. Hans le pide que se quede y cuide Escandinavia. Regresan a la entrada del bosque Taiga por donde llegaron, Hans encuentra a Válón en la puerta de la casa de Bob y este entra a su casa. Lív le da las gracias a Hans, este le dice que es gracias a ella que él está con vida, se besan y mágicamente, Lív comienza a brillar, su cola desaparece, la corteza en su espalda también y su cabello se vuelve castaño, Lív se convierte en humana y abraza a Hans. Se montan los dos en Válón y Bob los acompaña también. Bob le pregunta a Hans cómo se llama su padre, el responde Zíu, y Bob le dice, con razón me hubieses dicho antes, Zíu es el nombre del hijo de Odín.

Lív le pregunta a Hans, por cierto, a dónde vamos, y él responde, tengo un festival que ganar en Salisburgo. Al final ve una luz verde (su madre) y una luz azul (su padre) volando por el cielo que desvanecen.

Guión literario.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Realizar un guión fantástico que, a pesar de ser influenciado por una temática que ya es usada y es muy conocida, teniendo un estilo único y propuestas que no han sido empleadas anteriormente, fue el logro de este Trabajo Especial de Grado.

Se planteó hablar de la importancia de una idea a la hora de elaborar un guión de cine fantástico y de allí llevarlo a la pantalla grande. A veces, así se tenga una mínima idea que haya salido desde tu cabeza, a través de un pensamiento o de un sueño, siempre puede ser ampliamente desarrollada, y con mucha imaginación y creatividad puedes transformarla hasta llevarla a un guión para largometraje bajo tus criterios si así lo deseas.

Para empezar con toda esta aventura, que empezó hace ya bastante tiempo, se tomó una pequeña idea inspirada por varios procesos comunicacionales, como los libros, videojuegos, etc. creando así varias imágenes en mi cabeza y al final ser desplazadas al papel como una forma de desahogo personal.

¿Y qué mejor escenario para mis personajes, mundos imaginarios aventuras, historias y criaturas mágicas que el cine fantástico? Que transportan la vida real y cotidiana de un personaje claramente humano, con sus dudas y aciertos hacia un mundo totalmente irreal y ficticio como una forma de escape.

A lo largo de la historia, se fueron creando localidades que ya existen pero con un toque fantástico donde los personajes que iban apareciendo crearan un contexto mítico perfecto acorde a lo que se quiso demostrar en cada una de las escenas donde ocurren las situaciones.

A pesar de que el género fantástico es un tema considerablemente conocido por el realizador de este proyecto, fue de gran ayuda profundizar cada uno de los patrones y características que hacen referencia a este, desde las raíces filosóficas, hasta la importancia del objetivo del tema como lo es el escape de la irrealidad y la lucha por alcanzar tus sueños.

Se aprendió lo muy importante que es tener una estructura clara de la historia para elaborar el guión, una estructura que le pueda aportar coherencia, claridad a la historia. Cuando empecé a escribir mi guión tenía demasiadas dudas, solía confundir de escenas, escribir el final primero y luego el principio, confundir a los personajes y las localidades entre muchísimas cosas más. Esas son las cosas que les pueden pasar a los futuros escritores de guiones si no utilizan todas las herramientas investigadas, empleadas y aprendidas, desde la función del primer acto hasta el tercero, dependiendo el esquema o teoría estudiada.

Eso fue lo que sucedió al entender el Viaje del héroe, que tal vez tenía las 12 etapas que debe realizar el personaje hasta llegar al final y conseguir su objetivo, pero si no profundizas, no investigas y no empleas las teorías, se notará la falla de organización en el guión quedando la historia de este en algo no seductor.

¿Cuál es mi conclusión? Bueno, que a pesar de varios elementos que tal vez pudieron ser mejores, como los personajes, localidades e historia, incluso en la investigación, que mejorarán en el futuro porque esta historia no se acaba aquí, hacer este proyecto brinda a su autor un margen de crecimiento y madurez increíble que en el futuro se podrá mejorar con más calma y experiencia. Lo digo porque este proyecto no es solo un ejercicio que te pide la universidad para graduarte, lo digo porque prácticamente, así sea por unos meses, cambia tu vida, es un proceso de investigación y compromiso que debes asumir con mucha responsabilidad y compromiso, ya que cambia desde tu vida personal como experimental y profesional.

Este proyecto te enseña demasiadas cosas, desde valores como el amor que sientes hacia otras personas y elementos que tiene en tu vida, hasta detalles pequeños pero importantes para tu vida si quieres dedicarte a escribir como guardar tus archivos y hacer respaldo de ellos todos los días, sino, tienes el problema de perder todo, como me pasó a mí a un mes de la entrega y tener que comenzar a escribir y desarrollar de nuevo todas las hojas que habías escrito.

Lo más importante es que el guión siempre se puede mejorar, como dije anteriormente, un guión, para mí, es un proceso creado por ideas, ideas que están en tu

cabeza día a día y que quieres escribir, gritar, decir en alguna parte, como un desahogo, solo que esta vez, esas ideas fueron plasmadas en una historia mágica e irrepetible.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes bibliográficas:

- Aldana, Carlos. (2011). *Detrás de una buena película hay un buen guión. Guía para escribir guiones de cine*. Guatemala: Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura – OEI. Oficina en Guatemala.
- Bassa, J y Freixas, R. (1993). *El cine de ciencia ficción, una aproximación*. Madrid, España: Paidós.
- Berk, Ari. (2009). *Guía del buen vikingo. El relato de Ari el Ilustrado. (How to be a viking)*. Barcelona, España: Montena.
- Bernárdez, Enrique. (2002). *Los Mitos germánicos*. Madrid, España: Alianza Editorial.
- Blanca, Ana. (2003). *Escandinavia y Finlandia*. Madrid, España: Jaguar.
- Borges, Jorge Luís. (1966). *Literaturas germánicas medievales*. Buenos Aires: Libros Tauro.
- La Torre, José María. (1987). *El cine fantástico*. Madrid, España: Dirigido.
- Niedner, Heinrich. (1986). *Mitología nórdica*. Barcelona, España: Edicomunicación.
- Sánchez Escalonilla, Antonio. (2009). *Fantasía de aventuras: la exploración de universos fantásticos en literatura y cine. Vol. XXII N. 2* Madrid, España: Comunicación y sociedad.
- Tolkien, J.R.R (1978). *El señor de los anillos*. Bogotá, Colombia: Planeta Colombiana
- Vogler, Christopher. (1998). *The writer's journey. Mythic structure for writers*. California: Michael Wiese Productions

Fuentes electrónicas:

- Barceló, M. y Sanroma, M. (2008). *El Big Bang*. Recuperado en enero, 3, 2013 de http://books.google.co.ve/books?id=d0nlyr4dbfcC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Borges, Jorge Luís. (1966). *Literaturas germánicas medievales*. Recuperado en febrero, 18, 2013 de <http://biblio3.url.edu.gt/Libros/borges/Medievales.pdf>
- Campbell, Joseph. (1949). *El héroe de las mil caras. Psicoanálisis del mito*. Recuperado en diciembre, 22, 2012 de <http://elcinesigno.files.wordpress.com/2011/07/campbell-joseph-el-heroe-de-las-mil-caras-241p.pdf>
- Caprarulo, Graciela. (2008). *El viaje del héroe*. Recuperado en agosto, 7, 2013, de <http://www.gracielacaprarulo.com/elviaje.htm>
- Field, Syd. (1984). *El manual del guionista*. Recuperado en abril, 16, 2013 de <http://manualesdecine.files.wordpress.com/2010/03/syd-field-el-manual-del-guionista.pdf>
- Foster, Alan Dean. (1994). *Splinter mind's eye*. Recuperado en octubre, 8, 2012 de <http://www.quedelibros.com/libro/71276/Selection-Books-pdf.html>
- Howard, E. (1967) *Conan*. Recuperado en mayo, 8, 2013 de <http://www.todoebook.net/ebooks/ClasicosJuveniles/Robert%20E%20Howard%20-%20Conan%20-%20v1.0.pdf>
- Matute, Ana María. (1996). *El olvidado rey Gudú*. Recuperado en octubre, 17, 2013 de <http://www.librosmagnet.com/descargar/ebook/olvidado-rey-gudu#.UiRSJtJFXAk>
- McKee, Robert. (1997). *Story: Substance, Structure, Style and Principles of Screenwriting*. Recuperado en septiembre, 2, 2013 de <http://www.thestickingplace.com/wp-content/uploads/2013/04/Robert-McKee-Story.pdf>
- Morris, William. (1892). *El bosque del fin del mundo*. Recuperado abril, 16, 2013 de <http://ebiblioteca.org/?/ver/67354>
- Sturluson, Snorri. (1643). *Saga de Egil Skalla-Grimssons*. Recuperado en marzo, 2, 2013 de <http://webpace.webring.com/people/hu/ulfkaine/recursos/sagas/SagaEgil.pdf>

- Todorov, Tzvetan. (1980). *Introducción a la literatura fantástica*. Recuperado en enero, 28, 2013 de <http://losdependientes.com.ar/uploads/srvkwpzuir.pdf>
- Tolkien. J.R.R. (1947). *On fairy Stories*. Recuperado en agosto, 25, 2013 de <http://brainstorm-services.com/wcu-2004/fairystories-tolkien.pdf>
- Torphe, Benjamin. (1851). *Northern mythology Vol I*. Recuperado de enero, 21, 2013 de <http://es.scribd.com/doc/53102432/Thorpe-Benjamin-Northern-Mythology-Vol-1>
- Unwin, Rayner. (1990). *Tolkien Library*. Recuperado en Julio, 2, 2008 de <http://www.tolkienlibrary.com/press/837-An-interview-with-Rayner-Unwin.php>
- Vogler, Christopher. (1998). *The writer's journey. Mythic structure for writers*. Recuperado en septiembre, 2, 2012 de <http://es.scribd.com/doc/73621909/El-Viaje-Del-Escritor-de-Christopher-Vogler>

ANEXOS



ANEXO A: *Ciudad de Verona, Italia. Hans.*



ANEXO B: *Ciudad de Salisburgo, donde se realiza el festival.*



ANEXO C: *Bosque de Taiga, norte de Europa.*



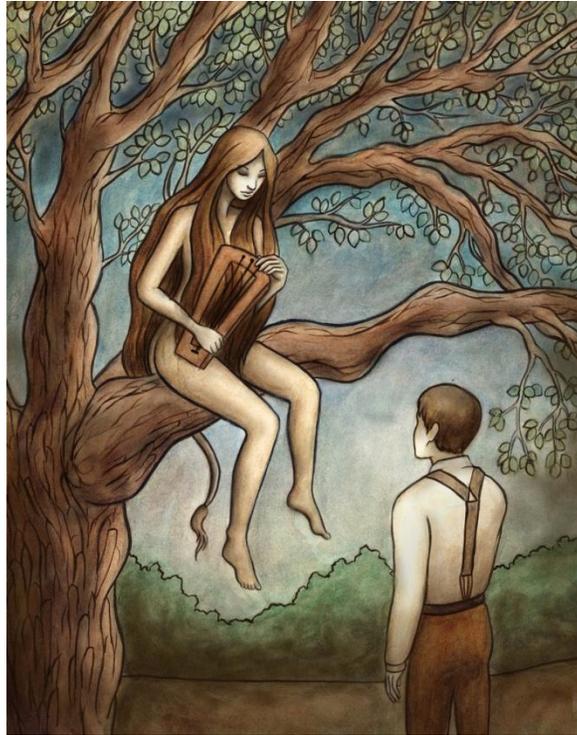
ANEXO D: *Preikestolen, vista hacia el Fiordo de la luz (Lysefjord). Noruega.*



ANEXO E: Vista de Hans y Lív del lago Preikestolen desde el árbol. Aurora boreal y estrellas.



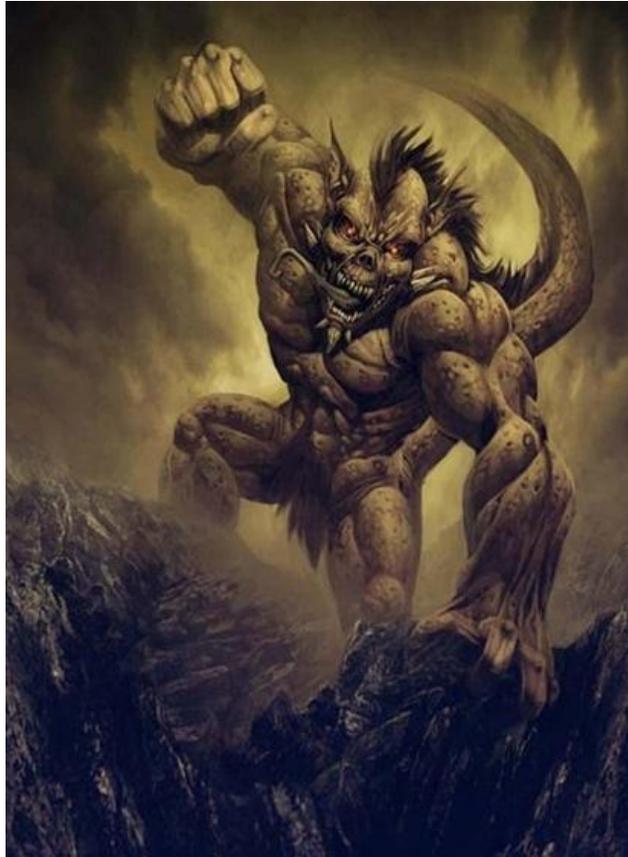
ANEXO F: Cascada Seljalandfoss. Islandia. Cueva mágica. Fenrir.



ANEXO G: *Lív. (Huldra) en un árbol tocando la lira.*



ANEXO H: *Fenrir encadenado por la “Gleipnir”*



ANEXO I: *Grendel. Guardián del primer umbral.*



ANEXO J: *‘Ratatosk’ en el árbol de la vida.*



ANEXO K: *‘Bjara’ robando la leche a ‘Bob’*



ANEXO L: *Espada 'Dáinsleif' de Hans.*



ANEXO M: *Espada 'Tyrfing' de Theodore Baulkoff.*



ANEXO N: *'Alboka'.* Instrumento musical usado por Bob.

Re Sofocado
Por
Gabriel Alacqua

SEC. 1 - CIUDAD DE VERONA - EXT. - DÍA.

Presentación de la ciudad y la plaza central de Verona

NARRADOR (V.O.)

1 de noviembre de 1532, Verona,
Italia.

MONTAJE

- a) Imagen de la ciudad de Verona.
- b) Museo Castelvecchio.
- c) Catedral de Verona.
- D) Plaza Delle Erbe

NARRADOR (V.O.)

..son tiempos duros donde, en
Italia y toda Europa, a pesar de la
pobreza, todos los días surgen
miles de músicos con un solo sueño,
vencer el Festival de Salisburgo en
Austria.

MONTAJE

- a) Un hombre afinando su Violín.
- b) Personas tocando instrumentos en la plaza.
- c) Personas viviendo en la calle.

CORTE A:

SEC. 2 - CASA DE HANS - EXT. - DÍA.

NARRADOR (V.O.)

Y aquí, comienza nuestra historia.

CORTE A:

SEC. 3 - CASA DE HANS - INT. - DÍA.

HANS, un joven de 21 años de edad, cabello castaño hasta las orejas, ojos castaño claro, de contextura delgada con poca musculatura se viste sentado en su cama para ir al festival.

(CONTINÚA)

NARRADOR (V.O.)

HANS, es un joven de 21 años nacido en Verona, quién ha estudiado y dedicado su vida a la música desde los 3 años para ganar el festival de Salisburgo y convertirse en el mejor músico del mundo.

HANS termina de vestirse, empaca su ropa, guarda un poco de comida en su bolsa y sale de su casa para viajar hacia el festival en Salisburgo.

HANS

Creo que no se me olvida nada.

HANS se acerca a la puerta para salir de su casa.

HANS

(Entre risas)

Casi se me olvida lo más importante, llevarme mi violín.

Recoge su violín y lo coloca en su bolsa

HANS (V.O.)

¿Con qué iba a tocar en el festival?

Sale de su casa, monta todo el equipaje en su caballo VÁLON y emprende su viaje hacia Salisburgo

CORTE A:

SEC. 4 - ENTRADA A SALISBURGO - EXT. - DÍA.**NARRADOR (V.O)**

22 días después.

Hans en su caballo VÁLON llega a una ciudad y lee un cartel que dice "Bienvenidos a Salisburgo"

HANS

(Preocupado y cansado)

Estuve a punto de llegar un día tarde, la competición es justo hoy y llegar el mismo día no es nunca bueno, pero eso no impedirá que gane.

Hans se dirige al festival de Salisburgo a caballo.

CORTE A:

SEC. 5 - CALLES DE SALISBURGO - EXT. - DÍA.

MONTAJE:

- a) Imágenes de las calles de la ciudad de Salisburgo.
- b) Personas felices bailando.
- c) Carteles del festival.
- d) Músicos en todas partes.
- e) Obras de teatro en todas partes.

HANS

(Emocionado)

¡Qué excelente vista! ¡Aquí sí que saben darle la bienvenida a este importante festival!

Hans se baja de su caballo y empieza a caminar y a contemplar la ciudad.

HANS

(Emocionado para sí)

Esto es estupendo... ya me estoy poniendo nervioso...

Hans se sienta en un banco de la plaza y se le acerca un hombre desconocido, con una cicatriz que va desde su cuello hasta su quijada.

THEODORE BAULKOFF

(Con arrogancia)

¿Cómo qué no eres de aquí verdad?

HANS

¡Hola! No, me llamo Hans y vengo de Verona, Italia, ¿Tú quién eres?

THEODORE BAULKOFF

(Con arrogancia)

¡Ja! ¿No sabes quién soy?

Hans niega con la cabeza.

THEODORE BAULKOFF

(Con arrogancia entre risas)

¿De verdad no sabes? Soy Theodore Baulkoff, de Rádonezh, Rusia, y soy el último ganador del Festival de Salisburgo.

(CONTINÚA)

HANS

(Asombrado)

¡Qué! ¡No puede ser! ¿El mago ruso?

THEODORE BAULKOFF

(con arrogancia y molestia)

Detesto que me llamen así... Sí. ¡Y deberías tener más respeto! Vine a reivindicarme como campeón. Así que deberías irte.

Theodore Baulkoff se aleja entre risas en su caballo y un grupo de chicas lo empiezan a perseguir.

THEODORE BAULKOFF (V.O.)

Su rostro es muy familiar.

HANS

(Molesto)

¡Quién rayos se cree ese anciano con esa cicatriz! Ya veremos.

Hans se acerca a su caballo.

HANS

Vamos Válon, el festival comenzará en dos horas y debo estar listo. Debo vencer ese título como a de lugar.

Hans se dirige hacia el festival montado en su caballo.

CORTE A:

SEC. 6 - TEATRO DE SALISBURGO - INT. - NOCHE.

MONTAJE:

- a) El teatro de Salisburgo lleno de personas
- b) La gente gritando
- c) Un presentador en el medio del escenario

PRESENTADOR

(con euforia)

¡Sean todos bienvenidos al Festival más importante de la historia! ¡El festival de Salisburgo!

(CONTINÚA)

PÚBLICO

(Con euforia)

¡SÍ! ¡Que comience ya!

HANS entra y comienza a ver la ceremonia de apertura. Se pone nervioso y corre hacia los camerinos mientras la ceremonia continúa.

PRESENTADOR

Cómo ya sabrán, este festival se realiza cada 10 años, el ganador recibirá el título de mejor músico de la década y su nombre será escrito en la historia.

El público se enaltece y comienza a gritar.

PRESENTADOR

(Con euforia)

¡Han venido más de 500 competidores de todo el mundo! ¿Podrá alguien robarle el título al último campeón, Theodore Baulkoff?

El público aclama el nombre de Theodore Baulkoff.

PÚBLICO

(Con euforia)

¡Theodore! ¡Theodore! ¡Theodore!

Theodore Baulkoff observa con seguridad y comienza a reírse.

PRESENTADOR

(Con euforia)

¡Pronto lo averiguaremos! ¡Los competidores vayan afinando sus instrumentos, porque ya falta poco para comenzar!

Hans entra a los camerinos al igual que Theodore.

CORTE A:

SEC. 7 - CAMERINO DEL TEATRO - INT. - NOCHE.

HANS está sentado en su camerino mirando su violín.

HANS

(Concentrado)

Debo ganar, es una obligación para mí, y para que mi padre esté orgulloso finalmente después de tantos años.

(CONTINÚA)

HANS se levanta de la silla y toma su instrumento para afinarlo.

HANS

Este instrumento siempre me ha acompañado en las buenas y en las malas, y se que no me decepcionará hoy.

Hans empieza a afinar su instrumento cuerda por cuerda.

HANS (V.O.)

Tengo que afinar todas las cuerdas con mucha delicadeza para que suenen como nunca.

Hans aplica resina en las trenzas de su arco y afina la cuerda La.

HANS (V.O.)

Suena hermosa la cuerda La. Ahora vamos con la mas aguda.

Hans afina la cuerda Mi.

HANS (V.O.)

Bien, también la cuerda Mi está lista, ahora con la más grave.

Hans afina la cuerda Sol con algunos problemas pero al final lo consigue.

HANS (V.O.)

(Preocupado)

La cuerda Sol siempre me cuesta, no es que sea mi favorita que digamos. Voy con mi cuerda favorita, la cuerda RE.

Hans empieza a afinar la cuerda Re y empieza a recordar.

CORTE A:

SEC. 8 - CASA DE ZÍU - INT. - DÍA - FLASH BACK.

Su padre Zíu le enseña Hans diez años atrás la técnica de la cuerda Re y como se enamora de esta.

HANS (V.O.)

Recuerdo todas las enseñanzas de mi padre y de cómo me enamoré de esa cuerda.

(CONTINÚA)

Su padre le enseña como se emplea el instrumento, como debe sonar y le regala su cuerda.

HANS (V.O.)

Cuando me regaló esa cuerda me puse muy feliz, el único regalo de mi padre.

FIN DEL FLASH BACK.

CORTE A:

SEC. 9 - CAMERINO DEL TEATRO - INT. - NOCHE.

Hans ve su cuerda vieja.

HANS (V.O.)

Y pensar que todavía la tengo y es mi favorita.

Hans afina su cuerda Re. Entra el presentador a su camerino.

PRESENTADOR

¿Hans?

HANS

¿Sí?

PRESENTADOR

Sales en 10 minutos.

HANS

(Asombrado)

¡Qué! Está bien.

El presentador cierra la puerta y se va.

HANS (V.O.)

No importa quién sea mi oponente, lo mismo venceré.

HANS toma su violín y sale del camerino para dirigirse al escenario.

CORTE A:

SEC 10 - TARIMA DEL TEATRO DE SALISBURGO - INT. - NOCHE.

El presentador empieza a leer los nombres de los oponentes.

PRESENTADOR

(Con euforia)

¡Sean todos bienvenidos a la primera ronda de este Festival de Salisburgo!

El público aplaude y grita desesperadamente.

PRESENTADOR

(Con euforia)

¡El primer músico en abrir la competencia será nada más y nada menos que el último campeón, Theodore Baukoff! Es hora de ver quién es su primer oponente.

Se acerca un hombre al presentador con unas pequeñas piedras con el nombre de todos los oponentes en cada una de ellas y el presentador escoge una de las piedras.

PRESENTADOR

Y el primer oponente que abrirá el festival contra Theodore es...

HANS empieza a sudar.

PRESENTADOR

(Con euforia)

¡HANS!

El público a pesar de que no lo conocen se emociona. Hans se muestra sorprendido y confundido.

HANS (V.O.)

(Sorprendido)

No puedo creerlo, de 499 oponentes justamente yo.

Theodore se acerca a Hans con una mirada y sonrisa arrogante.

HANS (V.O.)

Pero si el destino lo quiso así fue por algo.

THEODORE BAULKOFF

(Arrogante)

¿Qué coincidencia no?

(CONTINÚA)

HANS

(Entre risas)

¡Sí! ¡Qué gane el mejor!

THEODORE BAULKOFF

(Arrogante)

Esto será un juego.

Hans y Theodore caminan hacia la tarima y Theodore se prepara para dar su concierto mientras Hans observa.

CORTE A:

SEC. 11 - TARIMA DEL TEATRO DE SALISBURGO - INT. - NOCHE.

Theodore Baulkoff toma su instrumento y empieza a tocar por 30 minutos mientras los jueces observan.

JUEZ #1

(Asombrado)

¡Es impresionante su manera de tocar ese instrumento, su técnica es excepcional!

JUEZ #2

Sencillamente, sin palabras.

Theodore Baulkoff termina su concierto y el público comienza a volverse loco y a aclamar su nombre.

THEODORE BAULKOFF

(Arrogante)

¡Gracias gracias!

Theodore se retira de la tarima, se topa con Hans ya que es su turno y lo observa con arrogancia

HANS toma su violín y empieza su concierto.

HANS (V.O.)

Hasta ahora todo perfecto, debo seguir así.

En medio del concierto, su cuerda Re empieza a sonar mal.

HANS (V.O.)

Algo está mal.

La cuerda que más usa en el concierto se rompe y Hans se detiene porque no puede continuar a tocar y todo el público empieza a criticarlo y a lanzarle cosas.

(CONTINÚA)

HANS (V.O.)

(Asombrado y decepcionado)
 Esto no puede ser.. ¿Qué sucedió?
 ¿Qué le pasó a mi cuerda? Todos
 estos años.. para esto.

HANS mira a su alrededor, comienza a llorar y se va del escenario. Antes de abandonar el escenario Theodore Baulkoff se le acerca.

THEODORE BAULKOFF

(Burlándose)
 ¿A eso viniste?

HANS se va y regresa a su casa en Verona.

DISUELVE A:

SEC. 12 - ENTRADA A VERONA - EXT. - DÍA.

Zíu, el padre de Hans, viaja a la ciudad de Verona en caballo para encontrarlo

NARRADOR (V.O.)

2 años después.

ZÍU (V.O.)

¿Qué le habrá pasado a mi hijo?

Zía entra a la ciudad en caballo y se dirige hacia la casa de Hans.

CORTE A:

SEC. 13 - CASA DE HANS - EXT. - DÍA.

ZÍU llega a la casa de Hans. Toca la puerta pero nadie responde. Se acerca un joven.

ZÍU

Buenos días joven. ¿Sabes dónde puedo encontrar a Hans?

JOVEN #1

¿Hans el herrero señor?

ZÍU

No, el músico.

(CONTINÚA)

JOVEN #1

Lo siento, aquí no hay ningún Hans músico.

ZÍU (V.O.)

Qué extraño, aquí todos conocen a Hans.

Zíu sigue buscando y se topa con otro joven.

ZÍU

Disculpa joven. ¿Dónde podría encontrar a Hans? El músico.

JOVEN #2

Lo siento anciano, aquí no hay ningún Hans músico.

ZÍU

(Molesto)

¿Cómo que no? ¡Todos conocen a Hans aquí!

JOVEN #2

Sí señor, pero él es un herrero y trabaja en la herrería de Naxos.

ZÍU

(Molesto)

¡No es posible! ¿Dónde se encuentra esa herrería?

JOVEN #2

A las afueras de la ciudad anciano.

ZÍU

(Molesto)

¡Deja de llamarme anciano! ¡Está bien gracias!

ZÍU se monta en su caballo y cabalga hasta las afueras de la ciudad.

ZÍU (V.O.)

Italianos.. ¿Qué habrá sucedido con mi hijo?

CORTE A:

SEC. 14 - HERRERIA DE NAXOS - EXT. - DÍA.

Zíu llega a la herrería y ve el cartel que dice "Herreria Naxos" tallado en mármol y toca la puerta.

ZÍU (V.O.)

Qué raro, nadie abre. Está abierto.

Zíu entra a la herrería y busca a su hijo.

CORTE A:

SEC. 15 - HERRERIA DE NAXOS - INT. - DÍA.

Zíu empieza a buscar a su hijo por toda la herrería y se le acerca un herrero.

HERRERO:

Dígame señor. ¿Busca algo?

ZÍU

No no, estoy buscando a HANS.

HERRERO

(Molesto)

Ya.. ahora todos lo buscan a él.
¡Claro! ¡Sí cómo ahora es el mejor herrero del pueblo!

ZÍU

(Sorprendido)

¿Ah?

HERRERO

(Molesto)

¿No es de aquí verdad? Como escuchó, Hans es el mejor herrero de la ciudad.

ZÍU

(Sorprendido)

¿Pero cómo? ¡Si él es un músico!
¡El no es un herrero!

HERRERO

(Molesto)

La verdad no me importa, lo que sé, es que nos quita trabajo a todos, ya se lo busco. ¿De parte de quién?

(CONTINÚA)

ZÍU

(Sorprendido)
De su padre.

HERRERO

(Sorprendido)
¿Qué? ¡Lo siento señor! ¡No quise decir eso! ¡Hans es la mejor persona que he conocido! Jeje, ya se lo busco.

ZÍU pone cara de molesto y espera ansiosamente. Hans sale por la puerta y se encuentra con su padre.

ZÍU

¡Hijo!

HANS

(Asombrado)
¡Papá!

Los dos se abrazan.

ZÍU

¡Tanto tiempo! ¿Cómo has estado?
¿Qué ha pasado?

HANS

(Sonriendo)
Sí padre, mi vida ha cambiado mucho, vamos a la plaza, te contaré.

Salen por la puerta y van hacia la plaza.

CORTE A:

SEC. 16 - PLAZA DELLE ERBE DE VERONA - EXT. - DÍA.

Sentados en un banco, Hans le explica lo que pasó en el festival.

HANS

(Decepcionado)
Y eso fue lo que pasó, perdí todo, la inspiración, mi vida, pero ahora que volví y soy herrero. ¡Me siento muy bien!

Zíu Golpea a Hans en la cara.

(CONTINÚA)

HANS

(Sorprendido y molesto,
tomándose la cara)
¿Qué te sucede?

ZÍU

(Molesto)
¡Imbécil! ¿Cómo puedes decir que te
sientes realizado siendo un herrero
y haber dejado algo tan hermoso
cómo la música?

HANS adolorido acaricia su quijada con la mano.

HANS

(Molesto)
¡Por qué sí padre! ¡No sé qué pasó
con mi cuerda y mi violín! ¡Más aún
cuando te dije que fueras a
apoyarme y no te presentaste ni
siquiera!

ZÍU

(Molesto)
¡Qué importa ahora eso! ¡Preocúpate
en cómo volver a la música y dejes
de ser un asqueroso creador de
armas!

HANS

(Molesto)
¡Ya eso se acabó padre! ¡Ya no
tengo pasión por nada! ¡Eso es lo
que soy ahora y sí no te gusta te
puedes ir y desaparecer como cuando
más lo necesitaba!

HANS se va molesto.

ZÍU

(Decepcionado)
No puedo creerlo.

CORTE A:

SEC. 17 - HERRERÍA DE NAXOS - INT. - DÍA.**NARRADOR (V.O.)**

Un año después.

Hans trabaja en la herrería de Naxos. Llega un joven mensajero.

(CONTINÚA)

MENSAJERO:

¡Disculpe! ¡Necesito contactar urgentemente al señor Hans! ¿Sabe si se encuentra?

HERRERO

(Molesto)

¡Siempre lo mismo!

(Burlón)

¿Está Hans? ¿Está HANS? ¡Ya te lo traigo!

MENSAJERO (V.O.)

Que loco ese sujeto.

Sale Hans.

HANS

¿Sí? Dime

MENSAJERO:

¿Tú eres Hans?

HANS

Claro, dime de una vez.

MENSAJERO

¡Tengo un mensaje para ti de parte de tu padre!

HANS

La verdad es que no quiero saber nada de él.

MENSAJERO

¿Qué? ¡Tienes que ayudarlo!

HANS

(Confundido)

¿Ayudarlo? ¿Qué pasa?

MENSAJERO

¡Tu padre está muy enfermo y nadie conoce la cura para su enfermedad, dice que solo tú puedes ayudarlo y que viajes ahora mismo hacia Cremona!

HANS

(Asombrado)

Está bien, ahora mismo partiré hacia Cremona. ¡Muchas gracias por la información!

MENSAJERO

¡De nada! Pero, son 1000 liras.

HANS

(Asombrado)

¿Ah?

Hans sale de la ciudad a caballo y llega a Cremona.

CORTE A:

SEC. 18 - CASA DE ZÍU CREMONA - INT. - DÍA.

Zíu está acostado en la cama.

HANS

(Preocupado)

¡Padre! ¡Lo siento mucho! ¡Qué tienes!

Su padre sin ni siquiera abrir los ojos.

ZÍU

(Ronco)

Hijo, lo siento que te hice venir hasta aquí.

HANS

(Preocupado)

¡Qué sucede!

ZÍU

(Ronco)

Hijo, ya no soy un niño, tengo ya 55 años, y la soledad no ayuda a mi estado físico ni mental y no hay una cura segura para mi enfermedad.

HANS

(Preocupado)

¿Qué necesitas? ¡Dime por favor!
¡Yo lo conseguiré!

ZÍU

(Ronco)

Hijo, no te preocupes, pero lo que te pediré puede que no sea tan fácil de hacer.

HANS

¡Haré lo que sea padre! ¡Dime!

(CONTINÚA)

ZÍU

Hijo, necesito que vayas al norte.

HANS

(Asombrado)

¡Al norte de Europa! ¿Pero a qué!
¡Eso queda a unos 2 años desde
aquí! ¡Para cuándo vuelva será muy
tarde padre!

ZÍU

(Ronco)

No hijo, nunca será demasiado
tarde, confía en mí.

HANS

¿Qué necesitas que haga?

ZÍU

Vé a Escandinavia, en el Bosque
Taiga, conseguirás una cueva
perdida donde habrá una hierba
milagrosa llamada "Suomenlinna".

HANS

(Confundido)

¿Suomen qué?

ZÍU

(Ronco)

Suomenlinna, una hierba milagrosa
que podrá curarme, por eso necesito
que vayas cuanto antes y la
busques.

HANS

¿Cómo encontraré esa cueva padre?
Dicen que en el norte hay bosques
mágicos y gigantescos y es casi
imposible de sobrevivir, menos
encontrar algo.

ZÍU

Solamente te digo que escuches la
música del bosque hijo.

HANS

(Asombrado y confundido)

¿La música del bosque? No entiendo
padre, de que me hablas.

ZÍU

(Ronco)

Sabrás encontrarla hijo, créeme,
escucha la música del bosque,
encontrarás la cueva, siempre has
sido el mejor en la música, por eso
la hallarás fácilmente.

HANS

(Confundido)

¡Padre, sigo sin entender! La
música del

Zíu lo interrumpe.

ZÍU

Todo saldrá bien hijo, y por
cierto, la caja que tienes atrás
tuyo, llévatela y ábrela cuando más
la necesites.

ZÍU lo interrumpe y cae desmayado en su cama. Hans decide
salir inmediatamente hacia Finlandia.

HANS (V.O.)

No te preocupes padre, te salvaré.

Hans monta en su caballo la caja que le dio su padre y viaja
hacia Escandinavia.

CORTE A:

SEC. 19 - MONTAÑAS DE EUROPA DEL NORTE - EXT. - NOCHE.

HANS cabalgando en su caballo VÁLON. Cae nieve, lluvia y
viento fuerte. El caballo VÁLON se cae.

HANS

(Con dolor)

¡No puedo creerlo! ¡Apenas llevamos
unos meses cabalgando y ya no
aguanto!

El caballo se rinde, se agacha y Hans cae al suelo desmayado
y se acaba la noche y el día.

CORTE A:

SEC. 20 - MONTAÑAS DE EUROPA DEL NORTE - EXT. - NOCHE.

HANS en el piso y su caballo VÁLON lo trata de despertar.

VÁLON:

Sonido de caballo.

Hans no responde a los intentos de su caballo.

VÁLON:

Sonido de caballo.

Hans despierta al llamado de su caballo y se levanta con dolor.

HANS

(Con dolor)

Qué... Qué... ¿Qué sucedió?

El caballo VÁLON se levanta en dos patas como si estuviera feliz.

VÁLON:

Sonido de caballo

HANS

No puedo creerlo, pasé un día desmayado.

Hans revisa su ropa y su mochila para ver si está todo completo.

HANS

Creo que aquí está todo. ¿Dónde está la caja de mi padre?

Hans comienza a buscar por todas partes y no encuentra nada.

HANS

(Preocupado)

¿Dónde está? ¡VÁLON ayúdame a buscar!

El caballo obedece y comienza a buscar la caja entre la nieve.

HANS

(Preocupado Y Cansado)

¿Dónde estás? ¿Dónde estás?

El caballo VÁLON encuentra algo entre la nieve y HANS comienza a excavar.

(CONTINÚA)

HANS

¿Lo conseguiste?

HANS excava y encuentra la caja de su padre.

HANS

¡Sí! ¡Aquí está la caja!

VÁLON:

Sonido de caballo

HANS

¡Ya podemos continuar!

Hans arregla sus cosas nuevamente y se monta en su caballo Válon. Aparece una luz verde en forma circular que brilla y suena.

HANS

Ahora no se por donde seguir, creo que nos hemos perdido.

Hans observa la luz y se sorprende

HANS

(Sorprendido)

¿Qué es eso?

El caballo VÁLON se levanta en dos patas y sale corriendo detrás de la luz verde.

HANS

Está bien amigo. ¡Sigue esa luz!

HANS sigue la luz cabalgando.

CORTE A:

SEC. 21 - ENTRADA FINLANDIA - EXT. - DÍA.

HANS y se topa con un cartel que tiene escrito entre nieve: "Suomi", Finlandia en nórdico antiguo.

HANS observa el cartel.

HANS

(Emocionado)

¡Sí! ¡Llegamos al fin! ¡Gracias a esa extraña luz verde!

(CONTINÚA)

VÁLON:

Sonido de caballo.

HANS

Ahora lleguemos al bosque mágico de Porvoo en Helsinki para terminar con esto.

HANS y su caballo se dirigen hacia el bosque Taiga.

HANS

(Asombrado)

¿Qué clase de broma es esta?

Hans observa el inmenso bosque Taiga con la boca abierta y cae sentado.

HANS

(Asombrado)

¡Este bosque es gigantesco!
¡Tardaré años en encontrar la
cueva!

Se acerca un viejo campesino con barba y cabello rojo.

CAMPESINO

¿Buscas algo joven?

Hans asombrado después de haber estado casi 2 años sin ver personas.

HANS

(Asombrado)

¡Al fin, seres humanos! Estamos
buscando una cueva ¿Sabe dónde
podamos encontrarla?

CAMPESINO

(Entre risas)

Jaja turistas.

HANS

¡Hey qué le sucede! ¿De qué se está
riendo? ¡No me parece gracioso!

CAMPESINO

(Entre risas)

Aquí siempre vienen turistas a
buscar cuevas mágicas y cosas así
y, primero, hay más de 200 cuevas y
segundo, en más de 300 años que mi
familia y yo vivimos aquí, no hemos
encontrado ninguna cueva mágica.

HANS

(Confundido)

Pero no puede ser. Mi padre me encomendó una misión, encontrar una hierba mágica en una cueva.

CAMPESINO

(Entre risas)

¿Y no te mandó a buscar un dragón, un elfo y unos duendes parlantes también? ¡JAJAJA!

Hans lo observa molesto.

CAMPESINO

Aquí no encontrarás nada de eso niño. No existen tales cosas

El anciano se aleja.

HANS

(Molesto)

¡Detesto que me digan niño! ¡No me importa lo que diga el anciano frío y nórdico! ¡Buscaré esa cueva mágica y esa hierba para curar a mi padre!

HANS se va y el campesino observa su marcha con preocupación.

CAMPESINO

(Pensativo)

Mmmm, ese muchacho tiene algo diferente, pero no se que es.

HANS marcha hacia el bosque de Taiga.

CORTE A:

SEC 22 - BOSQUE TAIGA FINLANDIA - EXT. - DÍA.

Hans entra en el bosque y se baja de su caballo VÁLON.

HANS

Aquí me bajo yo VÁLON, si quieres continuar conmigo quédate, si no, entenderé que te quieras ir.

VÁLON

Sonido de caballo

(CONTINÚA)

El caballo VÁLON se acerca a HANS y le recuesta la cabeza en el hombro.

HANS

Está bien VÁLON quédate conmigo.

HANS mira hacia el bosque y comienza a buscar.

HANS

Nos espera un gran trabajo, lástima que la luz verde desapareció, fue de gran ayuda, quisiera saber de dónde salió y por qué nos ayudó. Bueno, sigamos nuestro recorrido y sigamos buscando.

HANS encuentra la primera cueva.

HANS

¡Una cueva! ¡Puede qué sea esta!
¡Entremos a buscar!

CORTE A:

SEC. 23 - CUEVA DESCONOCIDA - INT. - DÍA.

HANS y su caballo VÁLON entran a la cueva y se topan con una pared.

HANS

Olvídalo, en esta cueva no hay nada, es de apenas dos metros de profundidad.

HANS y VÁLON salen de la cueva.

CORTE A:

SEC. 24 - BOSQUE TAIGA - EXT. - DÍA.

HANS

Sigamos buscando.

Encuentran otras dos cuevas más, pero sin éxito y se van de esa parte del bosque.

HANS

Es difícil, ya hemos encontrado tres cuevas y nada de algo mágico. ¡Y ya perdimos un día! ¡Qué pérdida de tiempo!

(CONTINÚA)

El campesino aparece y los interrumpe.

CAMPESINO

(Entre risas)

¿Ya conseguiste el mundo de los duendes y elfos perdidos? ¡Jajaja!

HANS

(Molesto)

¡Qué gracioso! ¿De dónde saliste?
¡Regresa a tu hormiguero!

CAMPESINO

(Entre risas)

¡Jajajaja! Me agradas muchacho, espero que consigas pronto tu mundo imaginario. ¡Suerte mañana que habrá una fuerte ventisca y nieve durante días!

HANS

(Preocupado)

¿Qué cosa?

CAMPESINO

(Entre risas)

¿Qué? ¿Tus amigos duendes no te comentaron? ¡Jajajajaja! ¡Éxito amigo mío!

HANS

(Molesto)

¡Qué gracioso!

El campesino se va.

HANS

(Molesto)

¡Cómo detesto a ese campesino!

HANS sigue buscando cuevas sin éxito.

CORTE A:

SEC. 25 - BOSQUE TAIGA - EXT. - NOCHE.

HANS

(Decepcionado)

¡Nada amigo! Ya anocheció y hemos encontrado solo tres cuevas y nada.

(CONTINÚA)

VÁLON:

Sonido de caballo

HANS

Mejor acampemos aquí hasta mañana,
ya hoy no podemos hacer nada. A
primera hora seguiremos intentando.

Hans prende una fogata y en un pequeño espacio arma una cama
y se acuesta.

HANS

Hasta mañana.

Hans se duerme y empieza a soñar.

CORTE A:

SEC. 26 - SUEÑO DE HANS - INT. - NOCHE - SUEÑO.

Hans empieza a soñar cosas. Aparece Theodore Baulkoff que
vence el título de mejor músico de la década por segunda vez
consecutiva.

THEODORE BAULKOFF

¡Jajaja! ¡Jamás podrás vencerme!
¡Soy el mejor! ¡Vuelve a casa!
¡Jajajajaja!

Theodore Baulkoff golpea a Hans con su violín y se burla de
él.

CORTE A:

SEC. 27 - SUEÑO DE HANS - INT. - NOCHE - SUEÑO.

Aparece su padre ZÍU triste y solo en una esquina de su casa
en Cremona y comienza a llorar en el piso.

ZÍU

(Entre lágrimas)

Por qué.. Primero mi esposa, luego
mi hijo.

HANS

¡Padre! ¡Aquí estoy! ¿Por qué
lloras?

HANS se acerca a su padre Zíu. Lo trata de tocar pero su
mano traspasa su cuerpo como un fantasma.

(CONTINÚA)

HANS

(Confundido)

¿Qué está pasando?

Su padre no escucha y sigue llorando.

ZÍU

(Entre lágrimas)

Ya no tengo ninguna razón para vivir.. Lo perdí todo.

Zíu toma un cuchillo

HANS

(Preocupado y gritando)

¡Padre! ¡Detente! ¡Qué estás haciendo! ¡No!

ZÍU

Adiós.

HANS

(Adolorido)

¡No padre! ¡Ya voy con la medicina!
¡Ya estoy por volver resiste!**ZÍU**El problema nunca fue mi salud,
hijo mío.**HANS**

(Confundido)

¿Qué?

ZÍU mientras llora se suicida y se entierra el cuchillo.
Antes de que lo haga aparece el campesino.

CORTE A:

SEC. 28 - SUEÑO DE HANS - INT. - NOCHE - SUEÑO.

Aparece el campesino con un duende en la mano en medio del bosque de Taiga en Helsinki y se burla de Hans.

CAMPESINO

¡Jajajaja! ¿Qué tal tu mundo imaginario? ¿Ya lo conseguiste?

El campesino se marcha mientras salta y se burla de HANS.

(CONTINÚA)

HANS

¿Qué es eso?

Todo se pone oscuro y aparece la misma luz verde que los guió hasta Finlandia

CORTE A:

SEC. 29 - SUEÑO DE HANS - INT. - NOCHE - SUEÑO.

Aparece la misma luz verde que guió a HANS y su caballo Válon hacia el bosque Taiga.

HANS

¿Quién eres? ¡Dime!

La luz desvanece en la oscuridad.

HANS

¿Qué será esa luz? ¡Dime!

El sueño se acaba y todo desvanece.

FIN DEL SUEÑO.

CORTE A:

SEC. 30 - BOSQUE TAIGA - EXT. - NOCHE.

HANS despierta asustado de la pesadilla que tuvo y todo sudado.

HANS

(Asustado)

¡Ah!

Su caballo VÁLON también se despierta.

VÁLON

Sonido de caballo.

HANS mira a los lados sin saber que pasó.

HANS

¡Fue solo una pesadilla!

HANS mira hacia el cielo y contempla la luna llena que ilumina todo el bosque.

(CONTINÚA)

HANS (V.O.)

Qué hermosa noche, es
impresionante. ¿Y si no fue una
pesadilla? ¿Y si fue una visión?
¿Qué será esa luz verde? Mejor sigo
durmiendo, mañana es un largo día.
Duérmete VÁLON.

Se escucha el aullido de un lobo en todo el bosque

HANS

(Asombrado)

¡Wow! ¿Qué habrá sido eso?

HANS y VÁLON se duermen otra vez hasta que amanece.

CORTE A:

SEC. 31 - BOSQUE TAIGA HELSINKI - EXT. - DÍA.

Hans despierta y está todo congelado por la nieve.

HANS

¡Dios mío que frío! ¡Me estoy
congelando!

Hans toma su chaqueta de piel y se cubre a sí mismo. Cubre
también a su caballo Válon. Cubre su columna y sus cuatro
patas.

HANS

¡Listo amigo sigamos buscando!

VÁLON

Sonido de caballo.

Hans y su caballo Válon caminan por todo el bosque, sin
éxito.

HANS

Creo que este será otro día en
vano.

Comienza a nevar más fuerte.

HANS

Tendremos que ir hacia la parte
montañosa, a pesar de que dicen que
es más peligrosa.

MONTAJE

a) Hans caminando con Válon por el bosque.

(CONTINÚA)

b) Hans entrando a una cueva sin éxito.

c) Hans caminando con frío y cansado.

d) Hans entrando a una cueva sin éxito.

Hans y su caballo Válón se dirigen hacia la montaña y llegan a esta.

CORTE A:

SEC. 32 - BOSQUE TAIGA / MONTAÑA - EXT. - DÍA.

HANS

(Asombrado)

Aquí hace el triple de frío y el viento sopla el triple de fuerte, tendremos que buscar la cueva más rápido.

Hans y Valón siguen cabalgando hasta que se topan con una manada de lobos que los comienzan a perseguir.

HANS

(Asustado)

¡Oh dios mío corre!

Hans y su caballo comienzan a correr por toda la montaña pero la nieve bloquea su rapidez hasta toparse con un árbol gigante.

HANS

(Asustado)

¡VÁLON! ¡Corre tú! ¡Yo subiré a ese árbol para que no me ataquen. Tu solo corre ¿Entendido? ¡Corre!

El caballo Válón obedece a su amo y sale corriendo hacia cualquier lugar.

HANS

¡Eso es!

Hans con la caja y su equipamiento se sube con problemas al árbol mientras los lobos lo persiguen.

HANS

¡Bueno por lo menos aquí estaré a salvo!

CORTE A:

SEC. 33 - BOSQUE TAIGA / ARBOL GIGANTE - EXT. - DÍA.

Los lobos están abajo tratando de escalar el árbol sin suerte. Pasan horas y todavía siguen allí. HANS comienza a desesperarse.

HANS (V.O.)

No puede ser, llevo más de 7 horas
en este estúpido árbol.

Hans comienza a buscar comida en su bolsa y solo encuentra un pedazo de pan.

HANS

(Para sí)

Bueno, algo es algo.

Hans termina de comer el pan, pero no queda satisfecho y los lobos permanecen allí abajo.

HANS (V.O.)

No puedo creer la mala suerte que
he tenido, ¡Antes las cuevas,
después la nieve y ahora la comida
y estos lobos estúpidos!

CORTE A:

SEC. 34 - BOSQUE TAIGA / ARBOL GIGANTE - EXT. - NOCHE.

Cae la noche y aún los lobos están abajo. Hans coloca su bolsa de almohada y trata de dormir.

CORTE A:

SEC. 35 - BOSQUE TAIGA / ARBOL GIGANTE - EXT. - NOCHE.

Se despierta en medio de la noche.

HANS (V.O.)

¡Qué dormida tan horrible! ¡Me
duele absolutamente todo el cuerpo!

Hans se agacha y mira hacia abajo.

HANS (V.O.)

¡Qué! ¿Esos estúpidos lobos aún
están aquí?

Hans se ve obligado a quedarse un día mas y sin comer en el árbol hasta que llega la noche y Hans se agacha a observarlos.

(CONTINÚA)

HANS (V.O.)
¿Y ahora? ¿Qué haré?

De repente, se escucha el mismo aullido que había escuchado dos noches atrás y se forma un eclipse lunar.

HANS (V.O.)
Otra vez... ese aullido extraño...

Los colmillos de los lobos comienzan a brillar como diamantes, se quedan observando a Hans y con el aullido desaparecen.

HANS
Al fin se fueron, muero de hambre.

Hans baja, se va caminando y se aleja del árbol.

CORTE A:

SEC. 36 - BOSQUE TAIGA - EXT. - DÍA.

Hans camina cansado en busca de comida.

HANS (V.O.)
Estoy sin comida y sin mi caballo,
ahora no se que haré.

Entre los arbustos escucha un extraño ruido, se acerca y se asoma cuidadosamente.

HANS (V.O.)
¿Qué es ese ruido?

Al asomarse observa un extraño ciervo levantándose en dos patas.

HANS (V.O.)
¿Desde cuándo los ciervos se paran
en dos patas?

El ciervo sale corriendo y aparece el campesino con una cuerda tratando de capturarlo.

CAMPESINO
(Corriendo detrás del ciervo)
¡Ven acá desgraciado!

Hans se sorprende al ver al campesino.

El campesino se percata de que Hans está allí y le lanza una de sus cuerdas.

(CONTINÚA)

CAMPESINO

¡No hay tiempo para explicaciones!

HANS

¿Qué se supone que haga con esto?

CAMPESINO

¡Captura al ciervo y te doy la mitad de él!

Hans, molesto, acepta el reto ya que tenía mucha hambre.

CAMPESINO

Vamos a separarnos. Tú por aquí y yo por allá. ¡De prisa!

HANS

Está bien...

Después de varios intentos fallidos por parte del Campesino, el ciervo se acerca a Hans y se queda parado frente suyo. Hans se concentra y antes de que escape le lanza la cuerda y lo captura.

HANS

¡Ven acá!

El campesino se acerca.

CAMPESINO

(Sorprendido)

Jamás había visto a alguien usar la cuerda de esa manera. Eres bueno chico.

HANS

Ajá.

CAMPESINO

(Entre risas)

Acompáñame a casa. Vamos a comer y te ayudaré un poco

HANS

(MOLESTO)

¡Claro qué no! ¡No necesito ayuda de gente como tú!

CAMPESINO

(Pensativo)

¿Seguro?

HANS

(MOLESTO)

¡Claro que sí!

CAMPESINO

(Pensativo)

¡Lástima! Tengo mucha comida en casa, pero bueno, tendré que dársela a los lobos. Adiós.

El campesino se va, Hans reflexiona y sale corriendo detrás de él.

HANS

(Vencido)

¡Lo siento lo siento! ¡Tú ganas!
¡Pero por favor dame algo de comer
qué muero de hambre!

CAMPESINO

(ENTRE RISAS)

¡Jajajaja! Sabía que rogarías por mí algún día. Vamos a mi casa para estar más tranquilos.

Hans y el campesino bajan de las montañas y se dirigen hacia la casa del campesino y llegan.

CORTE A:

SEC. 37 - CASA DEL CAMPESINO - EXT. - DÍA.**HANS**

(Asombrado y burlón)

¿Esta es tu casa?

CAMPESINO

Sí. ¿Algún problema?

HANS

(Entre risas)

¡Jajajaja! ¡Aquí no entra ni un
duende de los qué hablas! ¡Jajaja!

CAMPESINO

(Con ironía)

¡Te sigues burlando y no te doy
nada!

HANS

(entre risas)

¡Jajajaja! Está bien está bien.

(CONTINÚA)

Hans y el campesino entran a la casa.

CORTE A:

SEC. 38 - CASA DEL CAMPESINO - INT. - DÍA.

El campesino comienza a preparar el ciervo que capturaron.

HANS

Eso no era un ciervo común.
¿Verdad?

CAMPESINO

No, es, o bueno, era un
"Eikpyrnir", un ciervo que habita
en los bosques, son reconocidos y
capturados por su carne, de las más
finas de la zona.

HANS

Ah.

El campesino mete el plato en su horno a leña.

CAMPESINO

Por cierto, repito, nunca había
visto a alguien tan habilidoso con
una cuerda, yo normalmente tardo
horas capturando un ciervo, si
vivieras conmigo sería como un
Troll de lo gordo que estaría.

Hans se ríe, comienza a agradecerle el campesino.

CAMPESINO

Ah, creo que no me he presentado.
Mi nombre es "Ragnvald Sigourney
Bjornn".

HANS

(Asombrado)
¿Raqué?

CAMPESINO

(Entre risas)
Jajaja. Olvídalo, solo llámame Bob.

HANS

Está bien, Bob. Un placer.

(CONTINÚA)

BOB

Igual, y no te preocupes, estoy acostumbrado.

Bob le sirve a Hans un plato de "Eikpyrnir" y este se lo devora.

HANS

(Eufórico)

¡Esto está exquisito!

BOB

Ese plato es infalible.

Mientras come, unas liebres entran en silencio y Bob se percata de que están allí y las persigue.

BOB

(Molesto)

¿Otra vez? ¡No!

Bob las espanta y estas salen corriendo

BOB

(Molesto)

¡Malditas liebres!

HANS

(Con la boca llena)

¿Qué eran esos conejos? ¿Y por qué toman leche?

BOB

Se llaman "Bjaras" y son liebres. Ellas roban leche de las casas vecinas para llevárselas a las brujas.

HANS

Entiendo.

Hans termina de comer.

HANS

¡Muchísimas gracias de verdad!

BOB

No hay de qué novato.

HANS

¡Estuvo delicioso! Muchas gracias de verdad Bob, estoy muy agradecido.

BOB

Tranquilo. Por cierto. ¿Y tú quién eres?

HANS

(Apenado)

Cierto. Mi nombre es Hans, nací en Italia al igual que mi padre, en Verona.

BOB

(Pensativo)

Qué extraño.

HANS

¿Qué? No pienses burlarte de mi nombre. No tendrías moral.

BOB

(Pensativo)

No, no es eso.

HANS

¿Qué es entonces?

BOB

Hans es un nombre escandinavo. Significa "Dios ha sido amable" en nuestra cultura nórdica.

HANS

(Sorprendido)

Creo que estas equivocado, mi familia no tiene nada que ver con Escandinavia, además, es la primera vez que vengo.

Hans se levanta y abre la ventana.

HANS

Por cierto. ¿Has visto a mi caballo Válon?

BOB

Creí haber visto un caballo blanco y negro, un poco desnutrido corriendo como loco en la montaña, imaginé que era tuyo.

HANS

¡Sí! ¡El es Válon! ¿Sabes a dónde fue?

BOB

La verdad es que no tengo idea novato.

HANS

Bien, ahora tengo que buscar la hierba y al caballo.

BOB

Oye, cuéntame algo, llevas días hablando de esa hierba. ¿Qué hierba es? Que yo sepa por aquí no hay ninguna hierba en especial, solo unos hongos que dicen que son mágicos.

HANS

(Sorprendido)
¿Hongos mágicos?

BOB

¡Sí! Supuestamente te hacen ver alucinaciones.

HANS

Qué extraño.

BOB

¡O capaz buscas la hierba mágica!

HANS

¡Sí! ¡Esa misma!

BOB

No, pero no creo porque esa relaja y mata a las personas, no las cura. ¿Entonces? ¿Qué hierba es?

Hans le cuenta todo lo que pasó a Bob y le explica sobre la "Suomenlinna".

BOB

(Sorprendido)
¿La Suomen qué?

HANS

¡Sí! La Suomenlinna, es una hierba mágica que salvará la vida de mi padre.

BOB

(Pensativo)
Es extraño, mi familia ha pasado de generación en generación durante
(MÁS)

(CONTINÚA)

BOB (continúa)
más de 300 años y nunca me han
hablado de eso, tal vez estás
equivocado chico.

Bob se levanta de su silla y recoge los platos y empieza a lavarlos.

HANS
Bueno, créeme que mi padre no me
enviaría tan lejos de casa en vano,
sé que no. Esa hierba está en algún
lugar de este bosque.

BOB
Bueno espero que tengas mucha
suerte chico.

HANS
¿No me quieres ayudar?

BOB
Mmmm no creo muchacho, tengo mucho
que hacer aquí, el invierno está
acabando con todo y tengo que
seguir buscando comida para salvar
mi propia vida.

HANS
Entiendo.

BOB
Pero te daré unos regalos.

HANS
¿Sí?

Bob comienza a buscar en su mesa un poco de comida, cestas,
materiales y manteles nuevos para HANS.

BOB
Toma, es una muestra de
agradecimiento.

HANS
¡Wow! ¡Muchísimas gracias
campesino! Esto será de gran ayuda
durante mi viaje.

BOB
De nada.

HANS

Será mejor que continúe con mi búsqueda, nos veremos pronto amigo, pasaré pronto por aquí.

BOB

Éxito también a ti Hans. Te aconsejo que subas de nuevo a la montaña.

HANS

¿Por qué?

BOB

Por qué a pesar de los peligros de esa montaña, allí es donde se escuchan las cosas más extrañas de este mundo y ni yo la conozco completamente.

HANS

Eso haré, muchas gracias campesino, fue un placer.

Hans sale de casa de Bob y comienza a buscar de nuevo. Bob comienza a observar el fuego que sale de su horno.

CORTE A

SEC. 39 - CASA DE BOB - EXT. DÍA.

Hans sale de la casa y se escuchan gritos de Bob.

BOB (OFF)

(Gritando)

¡Niño!

Hans sorprendido se detiene y Bob lo alcanza.

HANS

(Asombrado)

¿Qué sucede?

BOB

Creo que ya fue suficiente tiempo encerrado en esa estúpida casa. Además te vendría muy bien un poco de compañía y alguien que te guíe.

HANS

(Asombrado)

¿Estás bromeando como siempre?

(CONTINÚA)

BOB

No.

Bob empieza a correr.

BOB

¡Me hace falta vivir mis aventuras también! ¡Apresúrate! ¡Hay que encontrar la "Suomenlinna"!

Hans y Bob se dirigen a la zona montañosa del bosque Taiga.

CORTE A:

SEC. 40 - BOSQUE DE TAIGA ZONA MONTAÑOSA - EXT. - DÍA.

Después de días caminando llegan a la zona montañosa. Pasan los días sin encontrar nada.

MONTAJE

- a) Hans y Bob caminando en el bosque
- b) Hans y Bob subiendo la montaña
- c) Hans y Bob escalando la montaña
- d) Hans y Bob escondiéndose de unos lobos

CORTE A:

SEC. 41 - BOSQUE DE TAIGA ZONA MONTAÑOSA - EXT. - NOCHE.

Hans y Bob en medio de la nieve logran encender una fogata.

HANS

Qué frío. Espero que esto ayude.

Hans observa la luna y Bob de su bolsa saca una "Alboka", un instrumento medieval con la forma de un corno, parecido al sonido de una gaita y comienza a tocar.

HANS

(Sorprendido)

No sabía que eras músico. Yo lo soy, o lo solía ser.

BOB

¿Y qué sucedió?

(CONTINÚA)

HANS

Nada, solo perdí la pasión. Es todo

BOB

Yo no soy músico, es un instrumento que me regaló mi padre cuando falleció hace 20 años.

HANS

(Confundido)

¿20 años? Qué casualidad. Hace 20 años mi madre murió a causa de una batalla en mi ciudad.

BOB

(Asombrado)

Aquí sucedió lo mismo. Muchas guerras inútiles y gente muerta inocente. Pero hay que seguir adelante.

Bob retoma la "Alboka" y sigue tocando y se acaba el día.

CORTE A:

SEC. 42 - BOSQUE DE TAIGA ZONA MONTAÑOSA - EXT. - DÍA.

Hans y Bob despiertan y después de horas caminando suben la mirada y se percatan de una roca muy alta y sospechosa ya que era la única parte que no estaba cubierta de nieve en toda la montaña.

BOB

Es extraño.

HANS

¿Qué?

BOB

Esa roca. Todo el bosque está cubierto de una manta blanca de nieve, menos ella. Alcancemos esa piedra.

Les cuesta subir pero al final llegan a la piedra.

CORTE A:

SEC. 43 - BOSQUE DE TAIGA ZONA MONTAÑOSA - EXT. - DÍA.**HANS**

Creo que te equivocas, aquí no hay nada.

BOB

(Pensativo)

Esta roca es demasiado extraña.

Bob se acerca a ella, saca su lanza y comienza a golpearla. Al tocarla, comienza a temblar y rompe.

HANS

(Asombrado)

¡Qué rayos!

Bob da el primer paso, enciende una antorcha, se la da a Hans, enciende una el.

BOB

Creo que llegamos a tu cueva, novato.

Entran a la cueva.

CORTE A:

SEC. 44 - CUEVA DESCONOCIDA - INT. - DÍA.**HANS**

(Temblando de frío)

Quisiera saber por qué hace más frío aquí que afuera...

Después de unos minutos caminando, las antorchas se apagan solas.

HANS

(Asustado)

¿Qué pasó?

BOB

No te preocupes, yo las enciendo de nuevo.

Todo está en negro, oscuro. Bob enciende las antorchas y al iluminar la cueva aparecen más de cientos de ardillas de gran tamaño con un cuerno entre las cejas que los atacan y les lanzan un polvo somnífero. Los dos personajes caen en un sueño eterno.

CORTE A:

SEC. 45 - CUEVA DESCONOCIDA - INT. - NOCHE.

Al despertar, los dos se encuentran atados con una cuerda de hielo a un pilar de hielo gigante al final de la cueva que resulta ser gigantesca en medio de un lago enorme congelado.

HANS

(Semi despierto)

Qu.. qu.. qué pasó..

Hans abre los ojos.

HANS

(Sorprendido)

¿QUÉ DIABLOS? ¡QUÉ ES ESTO!

Debajo del pilar, cientos de ardillas de gran tamaño están observándolos y haciendo un ruido chillón y extraño.

HANS

Bob ¡Despierta!

Aunque está atado, Hans logra golpear con su cabeza a Bob que se despierta.

BOB

(Semi despierto)

Auch...

Abre los ojos y se da cuenta de la situación.

BOB

(Sorprendido)

¡Qué! ¿Ratatosk?

HANS

¿Rataqué?

BOB

(En voz baja)

Los "Ratatosk" son ardillas, pero más grandes, su nombre significa "Diente perforador". Lo peor es que creí que eran solo una leyenda... Me equivoqué...

Hans se molesta y trata de soltarse sin éxito.

HANS

(Gritando)

¡No! ¡Suéltenme! ¡No hicimos nada!
¡Auxilio!

(CONTINÚA)

BOB

Es inútil niño. Hay que buscar una manera de soltarnos e intentar de que cuando pase eso no nos coman a los dos.

Dos "Ratatosk" se acercan al pilar, y en cada lado colocan una antorcha con un fuego azul.

HANS

(Asustado)
¿Qué están haciendo?

Bob observa detalladamente la situación.

HANS

(Asustado)
¡Viejo responde!

BOB

(Preocupado)
Esto... Esto es peor de lo que creí.

HANS

(Asustado)
¡Ahora qué!

BOB

Observa el lago congelado donde estamos parados...

Hans observa muy asustado y se da cuenta de que hay una criatura gigante debajo del lago congelado, y se mueve con desesperación para todas partes para tratar de soltarse.

HANS

(Desesperado y asustado)
¡Auxilio! ¡Auxilio!

BOB

(Molesto)
¡Ya cállate! ¿No ves que no lograrás nada gritando? Hay que pensar bien cuáles son nuestras opciones.

Las dos antorchas empiezan a derretir el pilar de hielo donde Hans y Bob están atados poco a poco.

BOB

(Preocupado)
Oh oh....

HANS

(Desesperado)

¿Aún quieres pensar?

Los "Ratatosk" dejan de hacer su ruido chillón, los observan, y se retiran dejando solos a Hans y Bob.

Después de horas atados, se rinden y dejan de intentar soltarse. Ya el pilar estaba casi derretido y estaban solos.

HANS

(Inconsciente)

Sabía que no debía escucharte y no entrar a la cueva.

Cuando están a punto de desmayarse sienten que una cadena de plata trata de romper la cuerda que los mantiene atados y una mano tapa sus bocas. La cuerda de hielo se rompe y los dos caen junto con el pilar ya derretido por completo a la superficie del lago congelado.

HANS

(Adolorido)

¿Qu.. qué fue eso?

Los dos levantan la mirada y se fijan que la persona que los ha ayudado es una chica hermosa, blanca, con el cabello de color cobre, dulce pero guerrera y un Ratatosk más pequeño de lo normal que la acompaña.

BOB

Muchas gra..

La mujer lo interrumpe.

JOVEN CHICA

No hay tiempo para explicaciones, debemos escondernos antes de que los Ratatosk vuelvan.

HANS

(Asombrado)

Como digas...

JOVEN CHICA

Síganme.

La joven los ayuda a levantarse y van a un sitio seguro dentro de la cueva no muy lejos de allí.

CORTE A:

**SEC. 46 - CUEVA DE LOS RATATOSK / LUGAR OCULTO - INT.-
NOCHE.**

La misteriosa chica saca de su bolsa unas frutas deliciosas y las reparte al igual que sus bolsos.

JOVEN CHICA

Tomen, sé que están hambrientos,
aquí están sus bolsos.

Hans y Bob comienzan a comer y revisan sus bolsos, estaban completas, lo único que faltaba era la comida.

HANS

Muchísimas gracias. No sabes cuánto
te debemos.

BOB

Gracias por salvar nuestras vidas.

JOVEN CHICA

No hay de qué. Era mi deber, ahora
debemos unir fuerzas y tratar de
salir de esta cueva.

Hans deja de comer.

HANS

¿Quién eres? ¿Cómo llegaste hasta
aquí?

JOVEN CHICA

Me llamo Lív. Un día me dirigía
hacia la aldea de los enanos y me
topé con esta cueva, al igual que
ustedes entré y fui capturada por
los Ratatosk. He estado atrapada
durante meses.

HANS

(Asombrado)

¿Meses? ¿Cómo pudiste escapar?

Eyra, la ardilla de Lýv sale de su cabello y Lív le da de comer.

LÍV

Estuve atada por días, y estando a
punto de morir, Eyra apareció y
rompió la cuerda de hielo con sus
dientes. Ella es diferente a las
demás.

(CONTINÚA)

BOB

¿Sabes cómo salir de aquí?

LÍV

Sí. Al final de la cueva, hay una pared igual a la usamos para entrar, pero para mí sola es imposible. Con vuestra ayuda podremos salir de aquí.

HANS

Manos a la obra.

Al terminar la conversación, salen cuidadosamente del lugar y caminan hacia el final de la cueva. Matan a algunos "Ratatosk" en el camino y llegan a la puerta.

CORTE A:

SEC. 47 - CUEVA DE LOS RATATOSK / PUERTA DE PIEDRA - INT. - DÍA.

LÍV

Es esta.

Cada uno usa su arma para tratar de destruirla pero sin éxito. Lív prueba con su cadena. Bob con su lanza y Hans con su espada. La pared sigue intacta.

BOB

Hay que buscar otra solución

LÍV

¡Debe haber otra salida más fácil!

Hans se da cuenta que hay dos caminos.

HANS

Tengo una idea, separémonos. Bob, tú ve con Eyra por ese camino y Lív y yo por el otro.

LÍV

Excelente idea. Bob, lleva mi bolsa, te la encargo, si pasa algo, oculta a Eyra adentro de ella.

BOB

Excelente.

Los tres se dividen y se dirigen a los dos caminos.

CORTE A:

SEC. 48 - CUEVA DE LOS RATATOSK / PRIMER Y SEGUNDO CAMINO - INT. - DÍA.

Bob con Eyra toman el primer camino y Hans y Lív el segundo camino. INTERCUTS de las reacciones de los grupos. Hans y Lív caminando con cuidado por el segundo camino y Bob camina por gran parte de la cueva sin éxito, se encuentra a algunos Ratatosk y los mata con su lanza.

BOB

(Para sí)

Son asquerosos.

Bob sigue caminando hasta encontrar un puente gigante de piedra.

CORTE A:

SEC. 49 - CUEVA DE LOS RATATOSK / PUENTE DE PIEDRA - INT. - DÍA.

BOB (V.O.)

Me pregunto qué hará un puente de piedra en este lugar.

Comienza a cruzarlo y cuando se encuentra en el medio de éste, desde la otra punta se acercan docenas de "Ratatosk". Al verlos se voltea y comienza a correr pero del otro lado también se acercan docenas de estos.

BOB (V.O.)

(Preocupado)

Pésima idea cruzar el puente solo.
Eyra, escóndete.

Eyra se refugia en la bolsa de Lív cargada por Bob. Los "Ratatosk" circundan a Bob y éste comienza a luchar con cada uno.

BOB (V.O.)

Creo que es la única forma.

Bob comienza a luchar derrotando a varios, pero son demasiados y estos lo atacan de tres en tres. Lo hieren en las piernas y la espalda.

BOB

(Con dolor)

¡Desgraciados!

Bob saca de su bolsa la "Alboka" y comienza a sonarla a toda fuerza para pedir ayuda, pero sin éxito. Los "ratatosk" lo

(CONTINÚA)

acorralan hasta quedar a un paso del abismo sin fondo. Sigue luchando y lo empujan hacia el vacío, Bob se sostiene del puente con una mano y Eyra sube por el brazo. La bolsa de Lív se cae y éste logra tomarla desde adentro, siente que toma un objeto con cuerdas, pero lo demás se cae y desaparece.

BOB

¿Qué rayos es esto?

Eyra trata de ganar tiempo para que Bob logre levantarse y llegar al puente otra vez. Se fija qué lo que salvó de la bolsa de Lív es una lira, un instrumento musical muy parecido a un arpa pero medieval.

BOB

(Desesperado)

¿Una lira?

Eyra vuelve y se sujeta del hombro de Bob. Al acercarse más de 100 "Ratatosk", Bob ve el objeto extrañado y como última y desesperada opción, comienza a tocar la Lira sin ni siquiera saber hacerlo, las ardillas comienzan a actuar diferente, empiezan a tranquilizarse y justo cuando se encontraban a un paso de atacarlo, caen dormidas a sus pies.

BOB

(Sorprendido)

¿Qué? ¿Más de 100 ardillas
asquerosas de estas se quedaron
dormidas por el sonido de una lira?

Bob se acerca a una, la toca y esta no responde.

BOB

(Burlón)

¡Ja! ¿Qué se siente caer dormidas?

Bob cruza el puente y observa un rayo de luz del sol que se filtra por un pequeño hueco de la pared. Regresa corriendo a buscar a sus amigos.

CORTE A:

**SEC. 50 - CUEVA DE LOS RATATOSK / SEGUNDO CAMINO - INT.
-DÍA.**

Al llegar, los encuentra acorralados y heridos luchando contra cientos de "Ratatosk".

(CONTINÚA)

HANS

(Herido)

¡Ten fuerza Lív! ¡Vamos!
¡Levántate!

Lív herida, no puede levantarse cómodamente y Hans la protege.

HANS

(Herido)

No dejaré que te toquen.

Los "Ratatosk" se acercan lentamente hacia Hans y comienzan a escuchar la melodía proveniente de la lira de Lív tocada por Bob.

HANS

(Herido)

¿Qué es esa melodía?

LÍV

(Herida)

¿Mi... lira?

Las ardillas comienzan a caer lentamente una por una.

HANS

(Asombrado)

¡Mira Lív! ¡Esa melodía venció a las ardillas!

De repente, Bob aparece con la lira de Lív.

HANS

(Con alegría)

¡Bob! ¿Cómo hiciste eso?

LÍV

(Herida)

Es el sonido de mi lira, no sabía que tenía ese poder. De haberlo sabido antes...

BOB

No hay tiempo para estar felices, encontré otra salida después del puente de piedra...

HANS

¿Puente de piedra?

BOB

Sí, síganme.

Hans trata de levantar a Lív por la espalda y esta le golpea la mano.

LÍV

Puedo levantarme sola. Gracias.

HANS

Pero tu espalda...

LÍV

No te preocupes por mi espalda, está bien.

Lív se levanta y corren hacia el puente de piedra.

HANS (V.O.)

Qué raro. Su espalda se veía en muy mal estado.

CORTE A:

SEC. 51 - CUEVA DE LOS RATATOSK / PUENTE DE PIEDRA - INT. - DÍA.

Cuando se encuentran en la mitad del puente, toda la cueva comienza a temblar y se caen pero sin caer al abismo.

BOB

(Preocupado)

¿Qué está pasando?

Miran hacia el lago congelado, donde todos los "Ratatosk" que son más de mil, comienzan a emitir un sonido tan fuerte que abre un cráter en el lago y un enorme monstruo de cinco metros de altura con una fuerza brutal sale del agua.

LÍV

Debemos salir cuanto antes. ¡Vamos!

Comienzan a correr por el puente para llegar a la pared final de piedra.

HANS

(Corriendo)

¡Bob! ¡Qué es esa criatura!

BOB

(Mientras corre)

Creo que se trata de un Grendel, hay poca información de él en los

(MÁS)

(CONTINÚA)

BOB (continúa)
relatos de mis ancestros, pero
posee una fuerza brutal. Dicen que
tiene la fuerza de un Troll y el
alma de un demonio.

Cruzan el puente.

BOB
(Gritando)
¡Debemos salir ya! ¡No podremos
vencer al Grendel! ¡Yo me quedaré
distrayendo al Grendel! ¡Ustedes
traten de abrir la puerta!

HANS
(Gritando)
¡No nos iremos contigo!

BOB
(Gritando)
¡Confía en mí! ¡Vayan!

Hans y Lív siguen hasta llegar a la puerta.

CORTE A:

**SEC. 52 - CUEVA DE LOS RATATOSK / PUERTA DE PIEDRA - INT. -
DÍA.**

Hans y Lív tratan de abrirla con sus armas sin éxito.

HANS
(Con impotencia)
¡Estamos tan cerca y no podemos
abrirla! ¡Hasta podemos ver para el
exterior!

LÍV
Debe haber una manera.

Escuchan un grito de Bob y van a rescatarlo

HANS
Hay que ayudar a Bob.

LÍV
Pero, ¿Cómo derrotaremos al
Grendel?

(CONTINÚA)

HANS

No haremos nada aquí. Hay que luchar.

CORTE A:

SEC. 53 - CUEVA DE LOS RATATOSK / PUENTE DE PIEDRA - INT. - DÍA.

Hans corre hacia el lugar de pelea y ataca al Grendel con su espada haciéndole daño y liberando a Bob.

BOB

¡Gracias novato!

HANS

No hay de qué, anciano.

El Grendel se acerca toscamente y los dos de cada lado lo atacan con sus armas. El Grendel se voltea y los golpea a los dos.

HANS

¿Estás bien anciano?

BOB

(Entre risas)

¡Ja! Eso no fue nada.

El Grendel comienza a escupir fuego verde hacia Lív. Hans la empuja y le cae en el hombro hiriéndolo gravemente.

LÍV

(Entre lágrimas)

¡Hans! ¿Te encuentras bien? ¿Por qué hiciste eso?

HANS

(Herido y riendo)

Jajaja. Ahora estamos a mano.

Lív sonrío por primera vez en la historia, ayuda a levantar a Hans.

LÍV

Tengo una idea.

Hans y Bob luchando con el Grendel.

BOB

(Mientras lucha)

¡Somos todo oídos!

(CONTINÚA)

LÍV

(Gritando)

La única forma de romper esa pared es logrando que el Grendel lance su fuego contra ella.

HANS

(Mientras lucha)

¡Buena idea! Pero ¿Cómo lograremos eso?

El Grendel golpea a Bob y Hans lo ataca por detrás.

HANS

¿Estás bien?

BOB

Sí, no te preocupes, solo un poco de sangre.

Eyra sale del cabello de Lív quien le susurra algo en el oído y corren hasta llegar al centro del puente.

HANS

(Preocupado)

¡Lív! ¿A dónde vas?

LÍV

Confíen en mí. Preparen para atacar.

El Grendel sigue a Lív y a Eyra hasta el medio del puente. Lív se para en el medio, espera que se acerque lo suficiente y cuando éste la va a atacar, Eyra, sale del cabello de Lív y comienza a correr por todas partes confundiendo al Grendel por su velocidad.

LÍV (V.O.)

Eso es Eyra..

El Grendel comienza a perder la paciencia y empieza a lanzar su fuego verde a toda la cueva tratando de darle a Eyra pero esta es demasiado veloz. INTERCUTS de las reacciones de Hans y Bob

BOB

Ya entiendo la táctica de Lív. Prepárate Hans!

HANS

¡Siempre lo estoy!

(CONTINÚA)

Eyra se apoya en la pared de piedra que cubre la salida. El Grendel lanza su fuego y destruye por completo la pared dejándola abierta. INTERCUTS de las reacciones de los personajes.

HANS, LÍV Y BOB

(Con euforia)

¡SÍ!

BOB

¿Recuerdas cuándo capturamos al ciervo con la cuerda?

HANS

Sí. ¿Por?

BOB

Toma.

Bob saca una cuerda de su bolsa y se la entrega a Hans.

BOB

(Entre risas con ironía)

Esto será algo parecido a capturar un ciervo.

HANS

(Gritando)

¡Lív! ¡Usa tu cadena!

Lív usa su cadena y atrapa al Grendel.

LÍV

(Gritando)

¡Esto no durará por mucho!

Hans usa su cuerda y también ata al Grendel que esté atrapado por la cuerda de Hans y la cadena de Lív.

LÍV

(Gritando)

¡Ahora!

Bob y Hans atacan al Grendel sin piedad con la lanza y la espada enviándolo al abismo sin fondo acabando con él.

HANS

(Feliz)

¡Lo logramos!

BOB

Excelente trabajo, novatos.

Lív sonríe y se ve muy feliz pero se ve muy herida.

HANS

(Preocupado)
¿Estás bien?

LÍV

Sí, salgamos de aquí.

Salen de la cueva.

CORTE A:

SEC. 54 - CUEVA DE LOS RATATOSK - EXT. - DÍA.

Al salir de la cueva

HANS

Creí qué nunca íbamos a volver a
ver la luz del día.

BOB

(Entre risas)
Jaja.. ¡No seas exagerado! ¡Yo lo
tenía todo calculado!

HANS

Aja..

Lív se queda parada.

BOB

¿Vienes? La aldea de los enanos
está cerca.

LÍV

No lo se...

HANS

No seas tonta. Acompáñanos.

Hans le tiende la mano a Lív que se sonroja y esta se la da
de vuelta y comienzan a caminar hacia la aldea de los
enanos.

CORTE A:

SEC. 55 - BOSQUE TAIGA / MONTAÑA - EXT. - NOCHE.

Hans y compañía están dormidos en un mini campamento montado
por ellos mismos. Hans abre sus ojos y se da cuenta que Lív
no está.

(CONTINÚA)

HANS

¿Lív?

Se levanta y la comienza a buscar.

BOB

(Medio dormido)

Esa chica es muy extraña. Yo que te lo digo.

Bob se queda dormido de nuevo y Hans sigue a buscarla.

CORTE A:

SEC. 56 - BOSQUE TAIGA / FIORDO LYSEFJORDEN - EXT. - NOCHE.

Después de unos pasos escucha el sonido de la lira de Lív, se acerca y está sentada en una formación rocosa al borde de un abismo hasta llegar a ella.

HANS

(Asombrado)

Qué vista..

LÍV

(Asustada)

¡No me asustes así!

Hay un momento de silencio.

HANS

(Riendo y observando la luna
llena)

¿Tampoco puedes dormir?

Liv no le responde y sigue tocando la lira, caen 3 estrellas fugaces.

HANS

(Asombrado)

Pareciera que esas estrellas se movieron gracias a melodía de tu lira.

LÍV

Quizás.

Lív deja de tocar su lira

LÍV

Tenemos la mejor vista del mundo.
¿No te parece?

(CONTINÚA)

HANS

Sí...

Hay un momento de silencio incómodo.

HANS

¿Dónde estamos?

LÍV

Estamos en la roca de Preikestolen.
El vacío que observas es el
Lysefjord.

HANS

¿Lysefjord?

LÍV

Sí, es un fiordo, y en nórdico
antiguo significa "Fiordo de la
luz". Supongo que tampoco sabes qué
es un fiordo.

Hans se apena.

MONTAJE:

a) Imágenes del fiordo.

b) Vista desde arriba.

LÍV

Un fiordo es una angosta entrada de
mar formada por la inundación de un
valle excavado o parcialmente
tallado por acción de glaciares.

c) GRAN PLANO GENERAL DEL FIORDO LYSEFJORD.

HANS

Entiendo. Es la vista más hermosa
que he tenido en mi vida.

Hay un momento de silencio.

LÍV

Hey..

HANS

¿Sí?

LÍV

(Apenada)
Gracias por salvarme en la cueva.

HANS

Bah. Como te dije, estamos a mano.
No estuviéramos aquí si no fuera
por ti.

LÍV

Bueno, la verdad todos estamos
vivos por Eyra. ¿No es cierto?
¿Eyra?

Lív y Hans comienzan a reír sonrojados y Eyra sale del
cabello de Lív. Lív le da unas nueces y esta comienza a
comer.

HANS

(Riendo)

Pues sí, tienes razón.

Lív le da unas nueces a Hans para que se las da a Eyra que
se acerca y come de las manos de Hans.

HANS

¿Qué debes hacer en la aldea de los
enanos?

LÍV

Voy a buscar nuevas armas. Los
enanos son reconocidos por crear
armas mágicas. Pero la verdad es
que soy un alma libre del bosque en
busca de aventuras, por eso debo
estar siempre protegida.

HANS

Entiendo.

LÍV

¿Tú? ¿Cuál es tu propósito en este
lugar?

Antes de que Hans le respondiera, en el cielo se forman unas
luces inmensas verdes encima del fiordo Lysefjorden que lo
interrumpen.

HANS

(Asomabrado)

No puedo creerlo.

LÍV

Puntual.. puntual y perfecta aurora
boreal.. como siempre.

Hans y Lív se quedan observando la aurora boreal mientras
Hans le cuenta el por qué está en Escandinavia.

(CONTINÚA)

DISUELVE A:

SEC. 57 - BOSQUE TAIGA / MONTAÑA - EXT. - DÍA.

Al otro día caminan hasta llegar a la aldea de los enanos con muchos escombros y humo.

BOB

Algo aquí me huele mal. Entremos cuanto antes.

Entran a la aldea.

CORTE A:

SEC. 58 - ALDEA DE LOS ENANOS - EXT. - DÍA.

MONTAJE:

a) Edificios destruidos.

LÍV

(Confundida)
¿Qué sucedió?

b) Enanos reparando la aldea.

HANS

Alguien atacó la aldea.

c) Enanos levantando a otros heridos.

Dos enanos, uno con cabello rojo y barba larga, y el otro con cabello amarillo y barba larga, se les acercan.

FJALAR

Bienvenidos, disculpen la situación de nuestra aldea

GALAR

Sí, normalmente recibimos a los turistas con fiesta.

LÍV

(Preocupada)
¿Qué fue lo que sucedió?

FJALAR

Vayamos a la taberna, y les explicaremos.

CORTE A:

SEC. 59 - ALDEA DE LOS ENANOS / TABERNA - INT. - DÍA.

Al entrar a la taberna hay muchos enanos felices, bebiendo y cantando.

GALAR

¿Quieren algo de beber?

HANS

¿Cómo pueden estar tan felices en esta situación?

FJALAR

Los enanos somos criaturas felices, una simple derrota no nos hará perder los ánimos ni las esperanzas.

(Gritando a todos los enanos)

¿VERDAD ENANOS?

TODOS LOS ENANOS DE LA TABERNA

(Exclamando)

¡Sí!

Hans y compañía observan muy raro a los enanos.

HANS

Pero...

GALAR

(Interrumpiéndolo)

Ya estamos reconstruyendo todo. Además hoy es la "Fiesta de Yule". Debemos estar más felices aún.

(Gritando a todos los enanos)

¿VERDAD ENANOS?

TODOS LOS ENANOS DE LA TABERNA

(Exclamando)

¡Sí!

Los enanos siguen bebiendo, jugando, riendo y bailando.

BOB

(Riendo)

Jajaja. ¡Me caen bien estos gnomos!

Lív golpea la mesa.

LÍV

(Enfadada)

¿Nos pueden explicar qué es lo qué le pasó a vuestra aldea? ¿Sí o no?

(CONTINÚA)

Todos los enanos se sorprenden y se quedan callados. Hay un momento de silencio.

BOB

(Susurrándole al oído a Hans)
Te dije que era rara.

Fjalar y Galar posan los vasos en la mesa.

GALAR

Lo sentimos.

FJALAR

Está bien.

MONTAJE:

a) La aldea de noche

FJALAR

(Narrando)
Ayer en la noche un extraño sujeto
junto a un ejército de lobos con
colmillos de diamante entraron a la
aldea.

b) La silueta del sujeto entrando a la aldea.

FJALAR

(Narrando)
Al entrar, se dirigió directamente
a nuestra herrería mágica.

c) La silueta del sujeto en frente de la herrería con sus lobos.

FJALAR

(Narrando)
Comenzó a preguntarnos dónde se
encontraban las armas y a
amenazarnos si no le dábamos la
información. El líder de la aldea
se acercó negándole todo.

d) El enano líder de la aldea negando con la cabeza y el sujeto le lanza un hechizo matándolo.

FJALAR

(Narrando)
El sujeto extraño lanzó un hechizo
al líder y lo mató. Comenzó a
destruir gran parte de las casas y
se fue.

e) Los lobos atacando a los enanos y luchando contra ellos.

BOB

¿Saben algo acerca del sujeto?

GALAR

Lo único es que tenía una cicatriz en el cuello que le llegaba hasta la cara.

HANS

(Asombrado)

¿Una cicatriz?

Hans comienza a tener un Flash Back.

CORTE A:

SEC. 60 - TEATRO DE SALISBURGO - INT. - NOCHE - FLASH BACK.

Recuerdo de Theodore Baulkoff frente a Hans mostrando su cicatriz del cuello a la cara.

HANS

¿Cicatriz del cuello a la cara?

FIN DEL FLASH BACK.

CORTE A:

SEC. 61 - ALDEA DE LOS ENANOS / TABERNA - INT. - DÍA.

HANS (V.O.)

No, no creo, debe ser casualidad.

LÍV

Hans. ¿Está todo bien?

HANS

Sí sí, solo tuve un pensamiento, nada malo.

GALAR

Y eso que no bebiste nada.

BOB

¿Se llevaron algo?

FJALAR

Sí. De todas nuestras posesiones valiosas y armas mágicas solo se llevó el "Gleipnir" y el "Tyrfing".

(CONTINÚA)

LÍV

¿Para qué usaría eso?

HANS

¿Qué armas son esas?

FJALAR

El "Gleipnir" es una ligadura irrompible elaborada con, el sonido de las pisadas de un gato, la barba de una mujer, las raíces de una montaña, los tendones de un oso haciendo referencia a los nervios, el soplo de unos peces y la saliva de un pájaro, mandada a crear para el mismísimo Odín.

LÍV

El "Gleipnir" es para atrapar criaturas de los dioses. ¿Qué estará tramando?

Galar ya con unos cuantos vasos encima

GALAR

El "tttyrfing" ez un, un, un, una espada maldita qq qqqu que al ser de-de-desenvainada está o-o-oo obligada a matar a un hombre.

Galar se recuesta en la mesa.

FJALAR

Galar. ¡Siempre nos haces pasar pena!

HANS

¿Hacia dónde se fue?

FJALAR

Dijo que se mueve solo por la noche y siguiendo las huellas de la luna nueva. Se dirigió hacia el norte.

HANS

(Susurrándole a Lív y a Bob)
Estoy 100% seguro de que este ataque está ligado con la Suomenlinna.

FJALAR

Deberían quedarse unos días. Tal vez nos puedan ayudar.

LÍV

Puede ser.

FJALAR

Además, deben quedarse ya que hoy es la "Fiesta de Yule". En honor a los ancestros de nuestro origen escandinavo o tal vez una excusa para recordar a los caídos en batalla y festejar.

(A todos los enanos de la taberna)

¿VERDAD ENANOS?

TODOS LOS ENANOS DE LA TABERNA

(Exclamando)

¡Sí!

CORTE A:

SEC. 62 - ALDEA DE LOS ENANOS / FIESTA DE YULE - EXT. - NOCHE.

La fiesta es todo menos triste.

MONTAJE:

- a) Imágenes de toda la ciudad colorida.
- b) Enanos y enanas tocando instrumentos.

HANS

(Asombrado)

¡Esto es increíble!

BOB

(Eufórico)

¡Hoy la pasaremos muy bien!

- c) Enanos bailando.

FJALAR

¡Siéntanse como en casa!

- d) Enanos peleando en forma de juego.

Fjalar y Galar se acercan a Lív, Hans y Bob con una amiga.

FJALAR

(Presentándole a una enana)

Ella es Fjola

(CONTINÚA)

BOB

Es un placer, Fjola.

GALAR

Deben saber que es una regla en la aldea que no se puede estar sin una copa de "Aquavit" en la mano.

HANS

¿Aquavit?

FJALAR

Sí muchacho. El agua de la vida, la bebida que nos otorgaron los dioses. ¡Fjola! No seas mala con los turistas y entrégale a cada uno de ellos uno de nuestros vasos más grandes con la mejor "Aquavit" de Escandinavia.

Fjola saca un barril y comienza a llenar sus copas.

HANS

¡Muchas gracias!

LÍV

Huele muy bien, me pregunto de qué estará hecho.

Bob bebe tres copas de un solo golpe.

BOB

(Entusiasta y feliz)
¡ME ENCANTA EL AQUAVIT!

HANS

Parece que te vuelve feliz. Vayamos a caminar.

CORTE A:

SEC. 63 - FIESTA DE YULE / LA FOGATA DEL BARDO - EXT. - NOCHE.

Hans y Lív se acercan a dónde se encuentra un Bardo vestido de azul, al lado de una fogata con un Laúd, un instrumento de cuerdas.

LÍV

(Entusiasmada)
¡Un bardo!

(CONTINÚA)

Se sientan junto con otros enanos que estaban allí escuchando los poemas y canciones del bardo.

BARDO:

(Tocando algunos acordes del laúd)

Ella, se asomó a ver el borde de las estrellas que se fugaban del cielo.
Su lindo rostro, ahora, es cubierto por la luz del solsticio más divino, causado por el reflejo en el lago de una agraciada aurora boreal que anuncia los tiempos de victoria, ya que hay un lugar en el norte donde el encantamiento de la luna y el fuego hacen aullar a los lobos qué, en unión con la lejanía, la magia y la frialdad, forjan esta tierra, que es eterna.

El público presente comienza a aplaudir, y Lív observa muy feliz.

LÍV

Eso estuvo muy bonito.

Al fondo comienza a sonar música y toda la aldea se dirige a la plaza central para bailar y disfrutar del final de la fiesta.

HANS

(Con la boca temblorosa)
¿Qui... quieres ir a bailar?

LÍV

(Con pena)
No, ni siquiera sé qué es ni cómo se hace...

HANS

(Apenado)
¿Y? Yo tampoco...

Hans la toma por la mano y la jala hasta la plaza, ella trata de soltarse pero luego acepta.

CORTE A:

SEC. 64 - FIESTA DE YULE / PLAZA CENTRAL - EXT. - NOCHE.

MONTAJE:

- a) Un grupo de enanos con muchos instrumentos tocando.
- b) Enanos bailando.
- c) Bob bailando con Fjola muy "feliz".
- d) Fjalar y Galar en el piso muertos de la borrachera.

Hans y Lív llegan con una copa de "Aquavit". Se la toman y van a bailar.

HANS

(Feliz)

¿Ves? ¡Es fácil!

Hans se le acerca y pasa su brazo por detras de la espalda para sujetarla y bailar. Hans se da cuenta de que su espalda es dura como una roca. Ella le quita la mano de la espalda y trata de irse. Hans trata de pasarle la mano de nuevo y Lív se la vuelve a quitar, y trata de irse. Hans la toma por la mano y la jala hacia a él, pero entre la "felicidad" de la Aquavit y el movimiento, los dos caen al suelo.

HANS

(Preocupado)

¿Estás bi...

Antes de terminar la frase, Hans, junto a gran parte de la aldea, se fijan que Lív al caer, se le abrió la parte de atrás del vestido, y todos se fijan en que tiene una extraña cola. Lív comienza a llorar, se levanta y se va de la plaza corriendo. Bob se acerca.

BOB

(Gritando y ebrio)

Yo sabía, esa muchacha era muy rara.

Hans sale corriendo detrás de ella.

CORTE A:

SEC. 65 - FIESTA DE YULE - EXT. - NOCHE.

Hans corre detrás de Lív.

(CONTINÚA)

HANS

(Mientras corre)

¡Detente Lív!

Lív corre mientras llora. Hans corre más rápido, la alcanza y la sujeta. Los dos se paran, respiran. Hans la abraza.

CORTE A:

SEC. 66 - ALDEA DE LOS ENANOS - EXT. - NOCHE.

Un poco alejados de la aldea, sentados cerca de un árbol. Lív le muestra su cola a Hans y Eyra está posada en su hombro.

LÍV

Sí, soy una Huldra.

HANS

(Asombrado)

¿Huldra?

LÍV

Mitad humana y mitad árbol, mi cola es de una vaca y lo que sentiste en mi espalda es la corteza de un árbol.

Hans sonrío mientras observa su cola y su espalda.

HANS

Todo esto me parece maravilloso,
Lív.

LÍV

Creí que ibas a huir cuando vieras mi cola, como hacen todas las personas.

HANS

¿Por qué debería?

Lív sonrío, Hans la vuelve a abrazar.

CORTE A:

SEC. 67 - ALDEA DE LOS ENANOS - EXT. - DÍA.

Hans, Lív y Bob están en la salida de la aldea.

LIDER DE LA ALDEA

Muchas gracias por vuestra ayuda.
Como prueba de agradecimiento,
queremos otorgarte a ti, Hans,
nuestra mejor espada.

Fjalar le entrega una espada a Hans

LIDER DE LA ALDEA

Es la espada "Dáinsleif", una
espada que jamás fallará un golpe.

HANS

Muchas gracias a ustedes, espero
que puedan reconstruir y recuperar
todo lo perdido. Volveremos al
terminar con nuestra misión.

LIDER DE LA ALDEA

Nuestras puertas siempre estarán
abiertas.

Los personajes se van de la aldea.

CORTE A:

SEC. 68 - BOSQUE TAIGA / MONTAÑA - EXT. - DÍA.

Al salir de la aldea escuchan unas voces

FJALAR (OFF)

(Gritando mientras corre)
¡Esperen!

Los personajes se detienen a observar.

BOB

¿Y ahora qué?

GALAR

Queríamos saber si podíamos viajar
con vosotros.

HANS

(Asombrado)
¿Acompañarnos?

(CONTINÚA)

FJALAR

Sí. Queremos luchar contra ese desgraciado y vengar todas las muertes inocentes de nuestro pueblo.

HANS

Si es así, pues pueden acompañarnos sin ningún problema. ¡Bienvenidos al equipo!

GALAR

(Feliz)

¡Gracias gracias! ¡Muchas gracias! Prometemos portarnos bien. Traemos comida y cosas para el camino que pueden ser de ayuda

BOB

(Burlón)

Con una condición...

FJALAR

¿Cuál?

Hay un momento de silencio.

BOB

¡Qué cuando volvamos a la aldea me dejen tomar gratis todos los barriles de Aquavit que se me plazcan!

Todos comienzan a reír y parten.

CORTE A:

SEC. 69 - BOSQUE TAIGA / MONTAÑA - EXT. - NOCHE.

Hay una ventisca muy fuerte.

BOB

(Cubriéndose con una manta)

¿Están bien? ¡Debemos buscar un refugio!

FJALAR

(Cubriéndose de la nieve)

¡Vengan! ¡Por aquí!

Todos siguen a Fjalar y se ocultan debajo de una enorme roca.

(CONTINÚA)

LÍV

Creo, que debemos pasar la noche aquí.

HANS

(Con impotencia)
¡Hemos perdido demasiado tiempo!

BOB

No podemos hacer nada Hans. Solo esperar que pase la ventisca. Duerman y descansen

CORTE A:

SEC. 70 - BOSQUE TAIGA / MONTAÑA - EXT. - DÍA.

Están caminando cuando de repente consiguen unas huellas.

BOB

(Curioso)
Observen, huellas.

LÍV

Qué raro, algunas son de humanos y otras de animal.

FJALAR

Las de animal son huellas de lobos. Conozco esas huellas más que la taberna de Bror.

HANS

Entonces no hay dudas, es el. Sígame las.

Siguen las huellas hasta ver humo que proviene detrás de unos árboles.

HANS

¡Pronto! ¡Detrás de los árboles!

CORTE A:

SEC. 71 - EXT. BOSQUE TAIGA / ÁRBOLES - EXT. - DÍA.

Se esconden detrás de los árboles y observan un pequeño campamento dónde hay seis elfos siendo atacados por el hombre misterioso y sus lobos.

(CONTINÚA)

FJALAR

(Tono bajo)

¡Es el! ¡El mismo desgraciado!

Están observando. INTERCUTS del sujeto golpeando y matando a dos elfos. Luego golpea a los otros 4. Hans se fija en que es Theodore Baulkoff.

HANS

(Asombrado)

¡NO PUEDE SER! ¡SI, ES EL!

LÍV

¿Quién?

INTERCUTS de Theodore Baulkoff.

THEODORE BAULKOFF

(Furioso)

¿Dónde está el cetro?

ELFO

(Muy herido)

Jamás lo sabrás.

Theodore golpea brutalmente a los elfos. Hans y sus amigos se acercan corriendo para tratar de ayudarlos. Hans ataca a un loco que estaba mordiendo a un Elfo y lo mata con su espada.

THEODORE BAULKOFF

(Molesto)

¡Qué diablos!

Theodore se da cuenta que es Hans.

THEODORE BAULKOFF

(Sorprendido)

¿Tú? ¿El niño? ¿Aquí?

(Comienza a reír)

Vaya vaya vaya. Que sorpresa y que pequeño es el mundo. ¿No?

GALAR

¿Quién es este imbécil? ¿Cómo lo conoces?

Galar y Fjalar luchan contra los lobos. Bob y Lyv vigilan a Hans.

THEODORE BAULKOFF

(Irónico y burlón)

Eres un terco, como tu padre, niño.

HANS

(Enojado)

¿Qué haces aquí? ¿Qué significa esto?

THEODORE BAULKOFF

Sabes bien cuál es mi objetivo niño. Y si tratas de llegar a la cueva, tendrás una gran sorpresa

Theodore Comienza a reír, crea una ventisca con su espada y desaparece junto con sus lobos dejando a dos. La ventisca termina. Y Hans y sus amigos comienzan a luchar contra los lobos. Fjalar y Galar distraen a los lobos con sus escudos, un lobo muerde el brazo de Galar, mientras Hans y Bob atacan con sus espadas. Bob mata a uno y Hans prueba su nueva espada "Dáinsleif" que comienza a emanar una luz roja y mata al lobo de un solo golpe.

BOB

¡Galar! ¿Estás bien?

GALAR

(Con dolor)

No se preocupen, puedo seguir.

FJALAR

Excelente.

BOB

¡Los elfos!

Cinco elfos murieron y el único que podía hablar se estaba muriendo.

ELFO

(Muriendo)

L..Lív.

Lív se acerca y el elfo le pide su mano y esta se la da.

LÍV

¿Cómo sabes mi nombre?

ELFO

(Muriendo)

No hay tiempo para explicar. Ten. Theodore buscaba esto, está recolectando todas las armas mágicas para conseguir la Suomenlinna.

En su mano aparece un Cetro y se lo da a Lív.

ELFO

(Muriendo)

Este cetro solo puede ser usado por un alma del bosque. Solo tú puedes usarlo.

El elfo va desvaneciéndose.

ELFO

(Desapareciendo)

Salven nuestro mundo.

El elfo desaparece por completo. Todos miran a Hans molestos.

LÍV

¿Cómo conoces a ese sujeto y por qué busca lo mismo que tú?

HANS

Les explico en el camino. No hay tiempo que perder.

Hans y compañía avanzan.

CORTE A:

SEC. 72 - BOSQUE TAIGA / MONTAÑA - EXT. - DÍA.**HANS**

(Preocupado)

Debemos encontrar la "Suomenlinna" antes que Theodore. ¡Créame! ¡No se nada acerca de ella por qué mi padre no me dio mucha información, pero debe ser muy poderosa!

LÍV

Todos te creemos Hans, y todos confiamos en ti.

FJALAR

¿Pero cómo buscamos esa cueva mágica de la que habla tu padre?

BOB

¿Tu padre no te dio alguna pista?

Hans se concentra, tratando de recordar.

(CONTINÚA)

HANS

(Tratando de recordar)
Sé qué me dijo algo, pero no recuerdo.

LÍV

Trata de recordar Hans, toda la naturaleza te lo agradecería.

HANS

(Reaccionando)
¿La naturaleza? ¡Por supuesto!

Hans abraza a Lív fuertemente y ella queda apenada.

HANS

Mi padre me dijo qué para encontrar esa cueva solamente debía escuchar el sonido de la naturaleza.

Todos miran a Hans confundidos.

HANS

(Decepcionado)
Sí, ya veo por qué no recordaba.
Que pista tan inútil.

BOB

Sea inútil o no, puede ser de gran ayuda. ¿Por qué no te concentras?
¡Eres un gran músico!

HANS

(Molesto)
¿De qué estás hablando? Ya eso no me pertenece.

BOB

(Enfadado)
¡No seas imbécil Hans!

HANS

(Enfadado)
¿Con qué imbécil eh?

Hans saca su espada para enfrentar a Bob. Bob responde y saca su lanza. El ambiente está tenso.

BOB

(Enfadado)
¡Todos dependemos de ti! ¡Y lo que haces es preocuparnos más con tus pequeñeces!

HANS

(Enfadado)

¡Mira quién habla! ¡Si no fuera por
Lív que nos salvó en la cueva
hubiésemos muerto por tu culpa!

Se acercan y se golpean forcejeando con las armas.

LÍV

(Enfadada)

¡SILENCIO LOS DOS!

Lív los golpea con su cetro.

LÍV

(Enfadada)

¡No puedo creer qué sean tan
estúpidos y peleen entre ustedes!
¡Ahora más que nunca que debemos
estar juntos!

FJALAR

¡La chica árbol tiene razón!

LÍV

(Enfadada)

¿A QUIÉN LLAMASTE LA CHICA ARBOL?

FJALAR

Ups...

Lív golpea a Fjalar y forcejean los dos.

Galar, en el medio de las dos disputas, saca la lira de Lív y comienza a tocarla. Al tocarla, desaparece la ventisca, las nubes se van y sale el sol, los pájaros cantan y toda la naturaleza crea una armonía.

LÍV

(Sorprendida)

¿Qué?

HANS

La ventisca, terminó.

Todos miran a Galar tocar y se observan entre ellos.

HANS

Perdón anciano..

BOB

No te preocupes novato

FJALAR

Lo siento Lívvie, no debí llamarte así.

LÍV

No te preocupes, no sé por qué me enfado, si en verdad soy una chica árbol.

Todos se calman.

BOB

Hans, creo que ahora sí puedes concentrarte y buscar el camino.

Galar le devuelve la lira a Lív que la empieza a tocar creando una melodía hermosa.

LÍV (V.O.)

Vamos Hans...

Hans cierra los ojos, y se concentra.

HANS (V.O.)

Vamos... ¿Dónde estás?

Lív sigue tocando la lira.

LÍV (V.O.)

Vamos naturaleza ayúdame, animales, plantas, respiren.

Hans comienza a sudar pero comienza a escuchar una extraña armonía creada por todos los sonidos de la naturaleza y comienza a correr.

GALAR

¿Qué? ¿Qué le sucede al chico?

BOB

(Entusiasmado)

¡Creo que lo tiene! ¡Síguenlo y ya!

Todos comienzan a seguir a Hans que corre desesperado por todo el bosque Taiga.

CORTE A:

SEC. 73 - BOSQUE TAIGA / CAMINO CERRADO - EXT. - DÍA.

Hans y compañía después de haber corrido bastante llegan a un camino cerrado de árboles y arbustos sin paso.

BOB

(Respirando fuerte)

Hans. ¿Estás seguro de qué es aquí?

HANS

(Seguro)

Sí. Aquí es dónde me guió esa extraña melodía.

GALAR

Pero eso es imposible, aquí no hay nada.

Hans comienza a jorungar los arbustos y a buscar en todas partes.

FJALAR

Aquí no hay nada...

LÍV

(Molesta)

No podemos saberlo si no ayudamos a buscar. ¡Vamos!

Hans busca entre los arbustos con Bob y los enanos.

BOB

Aquí no hay nada

HANS

(Preocupado)

Imposible, la melodía desapareció.

GALAR

¿Ven?

Lív busca entre los árboles.

LÍV (OFF)

¡Hey! ¡Vengan!

Se acercan al árbol que se encontraba ahí mismo.

LÍV

(Curiosa)

Este árbol... ¿No les parece extraño?

(CONTINÚA)

GALAR

Me parece qué es un árbol común y corriente.. Creo que debemos seguir, estamos perdiendo mucho tiempo aquí creando falsas ilusiones.

BOB

¡Cierra la boca Galar!

Lív pasa su mano por la corteza del árbol, comienza a acariciar el tronco, y siente un dolor en la espalda.

HANS

(Preocupado)

¿Estás bien?

La corteza de la espalda de Lív comienza a brillar.

LÍV

Es aquí...

Todos se asombran y Lív utiliza el cetro que le dio el Elfo. Lo utiliza cerca del árbol y éste comienza a brillar. Todos observan el cetro y éste se apaga.

GALAR

¿Ven?

Hay un momento de silencio. Luego comienza a temblar fuertemente y los árboles levantan sus ramas y arrimándose hasta formar un camino de hojas caídas en todo el medio de ellos.

HANS

(Asombrado)

¡Sí!

Desde el fondo sale una ráfaga de viento muy fría que los empuja hacia atrás.

FJALAR

¿Qué rayos fue eso?

GALAR

(Irónico)

¿Ven? Siempre creí en que este era el lugar. Jeje.

Se levantan, todos lo observan con cara de maldad en modo burlón y entran al camino formado por los árboles.

CORTE A:

SEC. 74 - CASCADA SELJALANDFOSS - EXT. - DÍA.

Al cruzar el camino, llegan a un lugar donde hay una cascada hermosa que cae sobre un lago. Es el fin del camino.

LÍV

Qué hermoso lugar...

Todos contemplan el lugar.

HANS

(Buscando con la mirada la
cueva)

Sí, pero aun no hay señales de la
cueva.

BOB

Normalmente, detrás de las cascadas
hay cuevas.

HANS

¡Cierto! ¡Vayamos hasta allá!

Caminan hacia la cascada.

CORTE A:

SEC. 75 - CASCADA SELJALANDFOSS - EXT. - DÍA.

Se acercan a la cascada.

GALAR

¿Cómo llegaremos hasta allá?

HANS

Nadando...

LÍV

Un segundo.

Eyra sale del cabello de Lív. Lív la toma con las manos y le susurra algo. Eyra sale corriendo.

LÍV

Eyra nos dirá.

Eyra llega velozmente a la parte de atrás de la cascada y vuelve. Eyra llega con una hoja marrón en la boca y se la entrega a Lív.

(CONTINÚA)

LÍV

Gracias Eyra. Sí. Hay vida y espacio detrás de esa cueva.

HANS

Entonces manos a la obra. Vayamos.

Al hacer dos o tres pasos, se escucha el mismo aullido que Hans había escuchado al llegar a Escandinavia.

HANS (V.O.)

¿Qué? ¿Otra vez ese aullido?

Milagrosamente, el sol desaparece y se acomoda la luna en el cielo, cambiando de día a noche y haciendo mucho frío.

BOB

(Asombrado y preocupado)

¿Qué está pasando?

Todos observan el cambio climático boquiabiertos.

FJALAR

(Preocupado)

Oh no...

HANS

(Preocupado)

¿Qué sucede Fjalar?

FJALAR

(Preocupado)

Es el fin...

Lo interrumpe de nuevo esa ráfaga fría que los golpeó en la entrada de la cascada haciéndolos caer pero con más fuerza. Se tratan de levantar adoloridos. Levantan la mirada y posado en un pico de piedra encima de la entrada de la cascada aparece una luz cegadora azul.

FJALAR

(Asustado)

F... FE... Fenrir...

BOB

(Sorprendido)

¡QUÉ!

Aparece un lobo monstruoso, con garras y colmillos de diamante azul que puede hablar a través del pensamiento humano con las dos patas del frente y el cuello encadenadas. Salta hacia el lugar donde se encuentran y los enfrenta.

MONTAJE

(CONTINÚA)

a) Fenrir Salta al sitio donde se encuentran

GALAR

(Rezando mientras llora del
miedo)

¡Gran Odín protégenos..

b) Imágenes de los colmillos y ojos rojos.

GALAR

(Rezando mientras llora del
miedo)

..guía mis pasos con sabiduría...

c) Imágenes de sus dos patas y cuello encadenado.

GALAR

(Rezando mientras llora del
miedo)

...guía mi alma con tu ojo divino
señor!

Fenrir aspira un polvo de diamantes y lanza un poder de color azul desde su boca. Antes de que el poder golpee a Galar que está rezando de rodillas y con los ojos cerrados Fjalar lo jala hacia un lado salvándolo.

FJALAR

(Enfurecido mientras arrastra
por el cuello a Galar)

¡Qué demonios te sucede!
¡Concéntrate!

GALAR

(Asustado)

¡Lo siento! ¡Lo siento!

HANS

Esta era la sorpresa de la que
hablaba Theodore. ¿Cómo podemos
vencerlo?

FJALAR

Me temo que no hay una manera,
Fenrir es un lobo ordenado por el
mismo Odín. Dudo que tenga alguna
debilidad.

Lív lo ataca con el cetro.

LÍV

(Lanzado su poder desde el
cetro)

(MÁS)

LÍV (continúa)

¡No se queden parados! ¡Ataquen!

HANS

¡Es la única manera de saberlo!
¡Vamos!

Hans ataca con su espada Dáinsleif, Bob con su lanza y Lív con su cetro. Lív falla, Bob también. Hans logra golpearlo sin hacerle mucho daño.

HANS (V.O.)

Pude golpearlo, pero creo que necesitaremos muchos más.

Los hermanos enanos se acercan al Fenrir con miedo. Tratan de golpearlo con sus hachas sin éxito. Fenrir lanza su poder de hielo, ellos se cubren con sus escudos que son congelados, luego Fenrir se acerca y los muerde destrozándolos. Ellos observan que el Fenrir está siendo encadenado por la ligadura "Gleipnir".

FJALAR

(Asustado)

Es imposible.

Fjalar y Galar comienzan a escapar esquivando los ataques de Fenrir.

FJALAR

(Mientras corre y esquiva los ataques del Fenrir)

¡Chicos! ¡El Fenrir es controlado por el Gleipnir!

BOB

¿Y?

FJALAR

(Mientras corre y esquiva los ataques del Fenrir)

¡Qué Theodore es el que lo controla!

HANS

(Preocupado)

¿Qué?

Hans y Bob lo distraen para que se desvíe y deje de atacar a los enanos. El Fenrir cambia de dirección y mientras persigue a Hans y a Bob, Lív lanza su cadena para atraparlo pero sin éxito.

(CONTINÚA)

LÍV (V.O.)

Es muy rápido...

Después de varios intentos logra encadenar las patas de atrás y el Fenrir cae.

LÍV

(Contenta)

¡Sí! ¡Ahora!

Mientras Fenrir se trata de liberar ya que tiene la dos patas de atrás atrapadas por la cadena débil de Lív y las del frente por el Gleipnir de Theodore, Bob y Hans lo golpean fuertemente con sus armas. Bob lo golpea con su lanza sin hacerle mucho daño

BOB

(Mientras lo golpea)

¡Su piel es impenetrable!

LOS ENANOS (OFF)

¡Vamos a ayudar!

Los enanos comienzan a golpearlo con sus hachas y Hans con espada. Logran hacerle algo de daño, pero el Fenrir congela la cadena de Lív y la destruye liberándose.

LÍV (V.O.)

No puede ser...

El Fenrir comienza a golpear a los cuatro menos Lív, desplazándolos hacia diferentes lugares de campo de batalla. El Fenrir rasguña a Hans en el brazo derecho dejándolo inutilizable. Hans grita del dolor.

LÍV (V.O.)

Sí el Fenrir convirtió el día en noche, significa qué tiene cierta debilidad con la luz del sol.

El Fenrir se acerca a Hans para matarlo.

HANS

(En el suelo sangrando)

Con qué de aquí provenía ese aullido.. Eras tú...

Cuando se acerca más a Hans, Lív crea una luz cegadora que ilumina todo el valle. El Fenrir da varios pasos hacia atrás gruñendo de dolor y con los ojos cerrados comienza a lanzar su poder de hielo hacia todas partes destruyendo varias rocas y árboles. Hans trata de aprovechar el momento pero no puede ni levantarse.

(CONTINÚA)

LÍV

(Controlando su cetro y su poder de luz)

¡Ataquen de nuevo!

Bob y los enanos, heridos, se acercan al Fenrir esquivando sus poderes. Lo golpean fuertemente hiriéndolo.

LÍV

(Controlando su cetro y su poder de luz)

¡No podré... No podré aguantar mucho tiempo!

Lív se cansa y cae al suelo. Ha gastado mucha energía. El Fenrir abre los ojos, congela a los enanos y crea un tornado que golpea y envía a Bob al suelo. Bob está vencido y desmayado. Los enanos congelados y Lív en la tierra sin poder levantarse.

HANS (V.O.)

(Muy herido en el suelo)

Es el fin...

El Fenrir, herido, se acerca a Hans y lo observa con sus ojos rojos mostrando sus colmillos y su rabia. Hans está debajo de él acostado en el piso con la cabeza apoyada en una roca a punto de morir y escupiendo sangre.

MONTAJE:

- a) El Fenrir observando a Hans.
- b) Hans observando al Fenrir.
- c) El Fenrir preparando su ataque de hielo.
- d) El Fenrir observando a Hans.
- e) P.P de los ojos del Fenrir.
- f) P.P de los ojos de Hans.
- g) PLANO DETALLE del ojo del Fenrir.
- h) PLANO DETALLE del ojo de Hans.

De repente, el Fenrir deja de preparar el ataque de hielo con su boca, y sus ojos comienzan a perder el color rojo, pasando a ser azules. Hans empieza a observar al Fenrir.

HANS (V.O.)

Estuvo a un paso de matarme. ¿Qué sucedió?

El Fenrir comienza a hablar a través de su mente y alma.

FENRIR (V.O.)

Gracias, Hans.

HANS (V.O.)

(Sorprendido)

¿Cómo puedes hablarme? ¿Cómo sabes mi nombre?

FENRIR (V.O.)

El hechizo del Gleipnir fue vencido. No hay tiempo que perder, debes ir tras Theodore antes de que sea muy tarde.

El Fenrir rompe el Gleipnir y se libera.

HANS (V.O.)

¿Pero en este estado?

FENRIR (V.O.)

Yo te ayudaré a recuperar tus fuerzas.

El Fenrir descongela a los enanos, y crea una ventisca mágica con el que revive las fuerzas y las energías de los amigos de Hans.

GALAR

(Herido)

¿Qué.. qué ha pasado?

BOB

No lo sé, pero a pesar de estar herido ¡Me siento lleno de energía!

Lív despierta y todos se acercan al Fenrir que se comunica con ellos.

FENRIR (V.O.)

No hay tiempo de explicaciones, deben entrar y conseguir la Suomenlinna antes de que sea muy tarde. La cueva se encuentra detrás de la cascada.

HANS

¿Cómo llegamos hasta allá?

El Fenrir crea un puente de hielo para llegar a la cueva detrás de la cascada.

BOB

(Entusiasmado)

¡Perfecto! ¡No hay tiempo que perder!

Todos se dirigen hacia el puente, Hans se detiene, se voltea hacia el Fenrir.

HANS (V.O.)

¿Por qué salvaste mi vida?
Estuviste a un paso de acabar con mi vida.

FENRIR (V.O.)

Tus ojos son iguales a los de tu padre. Fueron ellos que vieron a través de mi alma liberándola por completa.

HANS (V.O.)

(Confundido)

¿LOS OJOS DE MI PADRE? ¿Cómo conoces a mi padre?

FENRIR (V.O.)

Le prometí a tu padre que cuidaría la Suomenlinna con mi vida. No podría matar a alguien de la misma sangre que mi amo.

HANS (V.O.)

(Confundido)

¿Pero qué? ¿Cómo? ¿Cuándo? ¿De qué hablas?

FENRIR (V.O.)

No hay tiempo para eso, Hans hijo de Zíu. Ya encontrarás la respuesta a todas tus dudas.

El Fenrir desaparece, cae la noche volviéndose día otra vez, Hans respira profundamente y corre hacia la cueva mágica a través del puente de hielo.

CORTE A:

SEC. 76 - CUEVA MÁGICA - INT. - DÍA.

Llegan a la cueva que está casi destruida, en muy mal estado, Bob y los enanos prenden unas antorchas y entran

BOB

Theodore ya está aquí. Sigamos.

CORTE A:

SEC. 77 - CUEVA MÁGICA / PRIMER PASILLO - INT. - DÍA.

Siguen caminando por la única vía que hay. Las paredes están llenas de diamantes de color y minerales preciosos.

CORTE A:

SEC 78 - CUEVA MÁGICA / CÁMARA - INT. - DÍA.

Al terminar el pasillo entran en una cámara gigante. No pueden ver nada por lo oscuro que se encuentra y de repente miles de luces redondas azules se encienden. Se escucha un ruido extraño y toda la cámara se ilumina con un rayo de luz que entra desde el exterior. Las luces azules eran los ojos de cientos de lobos "Hati" y al fondo está Theodore.

HANS

(Gritando)

¡THEODORE!

Theodore se voltea.

THEODORE BAULKOFF

(Sorprendido)

¿Qué? ¿Cómo pudieron derrotar al Fenrir? ¡Es imposible!

HANS

(Gritando)

¿Dónde está la Suomenlinna?

THEODORE BAULKOFF

(Riendo)

Jamás la encontrarás.

Theodore manda a todos sus lobos a atacar.

GALAR

(Preocupado)

Son demasiados.

Bob comienza a reír.

(CONTINÚA)

HANS

(Confundido)

¿Qué es tan gracioso?

BOB

(Riendo)

Qué desde que el Fenrir nos dio energía, me siento con más fuerza que nunca.

Bob saca su lanza y su espada y comienza a correr contra la manada de lobos.

BOB

(Corriendo hacia los lobos y gritando)

¡VAMOS NOVATOS! ¡Llegamos hasta aquí! ¿Piensan detenerse por unos cuantos cachorros?

Bob comienza a luchar solo contra ellos.

FJALAR

(Eufórico)

¡Tienes razón anciano!

GALAR

(Eufórico)

¡Tras ellos!

Lív y Hans se quedan atrás y sacan sus armas.

HANS

Hey.

LÍV

¿Qué?

HANS

Espero que esta vez no me rechaces, pero... ¿Me concede esta pieza señorita?

Hans se inclina y Lív comienza a reír.

LÍV

(Riendo)

¡Todos ustedes están locos!

Lív, con Eyra en su hombro y Hans corren hacia la batalla.

MONTAJE:

a) Bob matando a dos lobos de un solo golpe.

(CONTINÚA)

- b) Un lobo atacando a Fjalar.
- c) Galar ayuda a Fjalar y mata al lobo.
- d) Theodore enfurecido viendo la batalla.
- e) Hans y Lív espalda con espalda peleando.

INTERCUTS de las reacciones de Theodore Baulkoff que observa, se da la vuelta y se va por otro camino. Hans en medio de la pelea se percata que se va.

HANS

(Mientras lucha y gritando)
¡Theodore escapó!

BOB

(Mientras lucha)
¡Ve tras él! ¡No podemos perderlo!

Hans obedece y esquivo algunos lobos y se dirige hacia el otro camino.

CORTE A:

SEC. 79 - CUEVA MÁGICA / SEGUNDO PASILLO - INT. - DÍA.

Hans camina por el segundo pasillo de la cueva buscando a Theodore.

HANS (V.O.)

¿Dónde se metió?

Sigue caminando hasta salir de la cueva.

CORTE A:

SEC. 80 - CUEVA MÁGICA / LAGO - EXT. - DÍA.

Hans termina de recorrer el pasillo y sale a un lugar donde hay un lago gigantesco, rocas y muchos árboles.

HANS

(Confundido para sí)
¿Otra salida y otro lago? ¿Dónde estoy?

THEODORE BAULKOFF

Al fin Hans. Cara a cara.

Hans sube la mirada y Theodore está a varios metros.

(CONTINÚA)

THEODORE BAULKOFF

(Con arrogancia)

Pero ¿Quién lo diría? El niño
 contra quien competí en ese
 estúpido festival está
 enfrentándome una vez más solo para
 buscar una hierba mágica que ni
 siquiera existe.

HANS

(Enfadado)

¡Claro que sí existe! Mi padre no
 me enviaría aquí en vano.

Theodore comienza a reír desquiciadamente.

THEODORE BAULKOFF

(Riendo)

¿Tu padre? Jajajaja.

HANS (V.O.)

Desgraciado.

THEODORE BAULKOFF

Retírate Hans, como tuviste que
 haber hecho en el festival. Llevo
 días tratando de conseguir la
 Suomenlinna, y ni yo la he
 encontrado. Esa hierba, no existe.

INTERCUTS de la pelea de Lív, Bob y los enanos contra los
 lobos. Lív usa su cetro para iluminar de nuevo la cámara y
 cegar a los lobos, mientras que Bob y los enanos los golpean
 letalmente.

THEODORE BAULKOFF

(Arrogante)

Vete de aquí perdedor, no hagas que
 te mate.

Hans desenvaina su espada Dáinsleif. Theodore se sorprende.

THEODORE BAULKOFF (V.O.)

(Preocupado)

¿Qué? Tendré que matarlo.

Theodore saca su espada Thyrfing, la que robó a los enanos,
 y comienzan a luchar. Theodore mientras luchan con la espada
 le da una patada a Hans en la cara tumbándolo. Hans se trata
 de levantar adolorido. Escupe sangre y se levanta. Toma su
 espada. Theodore lo ataca, Hans lo esquiva y lo golpea con
 la espada por detrás. Theodore, adolorido se voltea y
 comienza a luchar enfadado con Hans hasta golpearlo en el
 estomago. En eso entran los demás.

(CONTINÚA)

BOB (OFF)

¡HANS!

Se acercan y lo cubren.

LÍV

Hans, entra a la cueva a buscar la Suomenlinna. Nosotros lucharemos contra Theodore.

HANS

(Adolorido)

¡No los dejaré solos!

BOB

¡No seas estúpido Hans! ¡Ve tras ella!

FJALAR

(Riendo)

No te preocupes por nosotros, estábamos esperando este momento hace mucho tiempo.

HANS

¡Está bien! ¡Volveré enseguida!

Hans se va.

FJALAR

(Enojado)

¿Con qué te gusta andar por ahí destruyendo aldeas y matando gente inocente eh?

Los enanos, Bob y Lív atacan al mismo tiempo a Theodore. Hans sigue adelante y entra en una nueva cueva.

CORTE A:

SEC. 81 - CUEVA MÁGICA - TERCER PASILLO - INT. - DÍA.

Hans corre por el pasillo y al final, éste se en cuatro pasillos más angostos.

HANS

(Confundido para sí)

¡Genial! ¡Más pasillos! Esto parece un laberinto...

Hans se detiene y comienza a pensar.

(CONTINÚA)

HANS (V.O.)

Piensa, piensa, piensa.

Hans camina en círculos buscando una solución.

HANS (V.O.)

¿Y si se trata de otro juego musical extraño?

Hans cierra los ojos y se fija en qué cada uno de los cuatro pasillos más angostos tiene un sonido en un tono diferente.

HANS (V.O.)

(Pensativo)

Qué raro. Cada pasillo tiene una nota diferente. El primer pasillo, tiene Mi. El segundo tiene La, el tercero tiene Re y el cuarto tiene Sol.

Hans observa los pasillos.

HANS (V.O.)

(Asombrado)

¡No puede ser! ¡Las cuatro cuerdas de un violín! Esto debe ser una broma mal jugada.

De fondo se escuchan ruidos de la pelea de Theodore con sus amigos.

HANS (V.O.)

No puedo perder más tiempo, tomaré el camino Re, el tercero. Espero que esta vez no me falle como en el concierto.

Hans camina y entra al tercer pasillo Re.

CORTE A:

SEC. 82 - CUEVA MÁGICA - PASILLO RE - INT. - DÍA.

Hans camina con su antorcha.

HANS (V.O.)

Este sonido está en toda la cueva y cada vez se hace más fuerte.

INTERCUTS de Lív y compañía luchando contra Theodore. Lív lo ataca con su cetro pero sin éxito. Theodore vence fácilmente a los enanos y agarra por el cuello a Bob y lo lanza al suelo.

(CONTINÚA)

HANS (V.O.)

Debo apresurarme.

Hans salta unos pilares que se encuentran en el borde de un abismo, corre más rápido hasta llegar al final del pasillo.

CORTE A:

SEC. 83 - CUEVA MÁGICA - FINAL DEL PASILLO RE - INT. - DÍA.

Lleva al final del pasillo.

HANS

(Confundido para sí)

¡No puede ser! ¡Tanto buscar y correr y me topo con una pared!

Hans comienza a agarrarse la cabeza y a golpear la pared.

HANS

(Furioso y gritando)

¿EN VERDAD ME MANDASTE PARA ACÁ Y NO EXISTE NADA?

Cae sentado y comienza a llorar de impotencia. Cierra los ojos.

HANS (V.O.)

Me pregunto, si aún sigue con vida...

Hans abre los ojos

HANS (V.O.)

Mis amigos, me necesitan. Debo volver.

Hans se levanta, se voltea dándole las espaldas a la pared y antes empezar a caminar para devolverse tiene un presentimiento y voltea de nuevo hacia la pared.

HANS (V.O.)

Ya va...

Se acerca lo más posible a la pared y pasa la antorcha para iluminar el fondo y encuentra unas runas talladas.

HANS

(Asombrado)

¿Runas?

Las runas tienen escrito "musiikki voi tehdä kaikkea".

(CONTINÚA)

HANS (V.O.)

Unas runas. Pero. ¿Qué quieren decir?

Hans está más confundido que nunca, no entiende lo que dicen las runas.

HANS (V.O.)

No entiendo nada, lo único que capto es que tiene que ver con la música, como todo en esta estúpida cueva.

Hans sigue observando.

HANS (V.O.)

¿Qué puedo hacer?

Se sienta en busca de una solución, sin éxito y cuando está a punto de devolverse.

HANS (V.O.)

¡Un momento!

Tiene un Flash Back

CORTE A:

SEC. 84 - CASA DE ZÍU / CREMONA - INT. - DÍA - FLASH BACK.

Zíu es una cama en muy mal estado.

HANS

(Confundido)

¡Padre, sigo sin entender! La música del

ZÍU

Todo saldrá bien hijo, y por cierto, la caja que tienes atrás tuyo, llévatela y ábrela cuando más la necesites.

ZÍU lo interrumpe y cae desmayado en su cama. Hans decide salir inmediatamente hacia Finlandia.

FIN DEL FLASH BACK.

CORTE A:

SEC 85 - CUEVA MÁGICA / FINAL DEL PASILLO RE - INT. - DÍA.**HANS**

¡Pero claro! ¡La caja!

Hans revisa entre su bolsa.

HANS (V.O.)

¿Estará aquí?

Hans revisa la bolsa y saca la caja de su padre. La abre con desesperación y se da cuenta que es un estuche de un instrumento.

HANS (V.O.)

¿Un estuche?

Abre el estuche, y adentro está su viejo violín que usó el día del festival que se la había roto la cuerda.

HANS

(Furioso)

¿Qué se supone qué deba hacer con un viejo violín que llevo más de 8 años sin tocar y que le falta la cuerda Re?

Hans lanza el estuche de cuero contra la pared.

HANS

(Furioso)

¿Acaso te quieres burlar de mí? ¿Ah padre?

Hans se vuelve loco y comienza a gritar y a desesperarse. Hay un momento de silencio. Respira, se concentra y toma su violín. Lo agita, suena y desde el alma del violín sale una nota que dice "La música lo puede todo". Se queda pensando, y no se lo ocurre más que tocarlo sin una cuerda.

HANS (V.O.)

A ver si recuerdo cómo se hace...

Hans toca su melodía favorita y después de unos minutos tocando, la pared comienza a temblar. Se da cuenta, sigue tocando y se va destruyendo poco a poco hasta que rompe toda.

HANS

(Asombrado)

Sabía que tenía que tenía otro acertijo musical.

(CONTINÚA)

Hans entra a la cámara y todo está oscuro, pero de repente comienza a brillar toda la cámara de un color plateado brillante, y en el medio de esta, una caja. Hans se acerca, la abre, y se trata de una cuerda Re hecha de mineral de paladio, el mineral más precioso de la época.

HANS

(En lagrimas)

Todo esto, las personas y criaturas que murieron, los pueblos y ciudades destruidos. ¿Por una cuerda de violín brillante?

Hans observa la cuerda.

HANS

No perderé más tiempo. Volveré a ayudar a mis amigos.

Guarda la cuerda en su bolsa y se dirige hacia la batalla.

CORTE A:

SEC. 86 - CUEVA MÁGICA / LAGO - EXT. - DÍA.

Llega al lago. Lív está herida, Bob en el piso, Galar en el piso y Theodore tiene a Fjalar, le da dos golpes, y antes de darle el golpe final, Hans corre y lo derriba con un golpe de espada.

FJALAR

(Herido)

Hans... Volviste amigo.

Hans comienza a golpear a Theodore.

HANS

(Enfadado)

¡Es mi turno!

THEODORE BAULKOFF

(Riendo)

Veo que volviste. ¿Y bien?
¿Conseguiste la hierba mágica?

Theodore se burla de Hans y comienza a reír. Hans se decepciona pero corre hacia Lív y la levanta.

HANS

Lív, párate.

(CONTINÚA)

LÍV

(Muy herida)

Hans...

Luego va hacia Bob y los enanos.

HANS

Vamos amigos, párense.

BOB

(Muy herido)

Ese desgraciado, su espada es demasiado poderosa.

HANS

Debe haber una forma, siempre la hay... Ustedes quédense aquí. Ya han luchado demasiado para protegerme, ahora es mi turno.

Hans se dirige hacia Theodore y lo ataca, tienen una serie de enfrentamientos, los dos se golpean pero la espada de Theodore es muy poderosa. Hans ataca de nuevo a Theodore, éste lo esquiva y lo golpea en la cabeza. Hans cae y Theodore lanza un poder que lo envía al fondo del lago. Hans cae muerto al lago. Todo se paraliza.

MONTAJE:

- a) Hans cayendo al fondo del lago.
- b) Lív llorando y gritando.
- c) Theodore se ríe.
- d) Fjalar y Galar en el suelo.
- e) Hans cae muerto al fondo del lago congelado.
- f) Bob y Lív, muy heridos se levantan con la poca energía que tienen y corren a atacar a Theodore.

CORTE A:

SEC. 87 - CONCIENCIA DE HANS - INT. - DÍA.

En un espacio completamente negro Hans está acostado en la nada. Se levanta.

HANS (V.O.)

¿Dónde estoy?

Entra la luz verde que lo guió hasta Escandinavia.

(CONTINÚA)

HANS (V.O.)

Tú. Otra vez. De seguro te irás sin decirme quién eres...

La luz verde se acerca, y se convierte en un ser humano, brillante. Se revela como su madre, Grazia.

HANS

(Sorprendido)

¿Quién eres?

GRAZIA

(Sonriente)

Soy yo Hans. Grazia.

Hans se arrodilla y comienza a llorar.

HANS

(Llorando)

No puedo creerlo. Tú fuiste la que me ayudó a llegar a Escandinavia. Me has salvado tantas veces... Y yo, ni te conocía.

GRAZIA

Siempre serás mi hijo amado Hans, siempre cuidaré de ti.

Hans se levanta.

HANS

Estoy muerto. ¿Verdad?

Grazia se ríe.

GRAZIA

(Riendo)

No hijo, pero si estás a punto de morir, por eso aproveché y entre en tus sueños.

HANS

(Confundido)

¿Por qué madre?

GRAZIA

Creo que has sufrido demasiado, Hans... Es hora de que conozcas toda la verdad.

Todo se vuelve blanco.

CORTE A:

SEC. 88 - SUEÑO DE HANS - EXT. - DÍA - SUEÑO.

Van apareciendo varias imágenes y acontecimientos.

MONTAJE:

a) Veinte años atrás, 1512 en Cremona.

GRAZIA (V.O.)

Cuando apenas tenías un año, tu padre siempre nos tocaba sus mejores piezas con su violín. Tu padre siempre fue el mejor músico del mundo.

b) Grazia muy feliz en la cama con Hans y Zíu tocando el violín.

GRAZIA

¿Sabes cuál es mi sueño?

ZÍU

¿Cuál?

GRAZIA

Que nuestro hijo, sea el mejor músico del mundo, que sea la mejor persona y el mejor hombre, así como su padre.

GRAZIA (V.O.)

Ese fue siempre mi sueño, Hans, y el de tu padre también. Éramos una familia hermosa y feliz. Hasta que un día...

c) Zíu se acerca a besar a Grazia, pero antes de que sus bocas se besen suenan las campanas de alarma de la ciudad de Cremona.

ZÍU

(Preocupado)

¿Qué habrá pasado? Quédate aquí.

GRAZIA (V.O.)

La ciudad tuvo un ataque, eran tiempos de guerras, pero nunca nadie había atacado Cremona.

d) Zíu entra y toma a Grazia por la mano y salen. Se esconden entre los arbustos y observan como un grupo de soldados destruye la ciudad, la queman y matan a algunos amigos.

(CONTINÚA)

ZÍU

Todo estará bien. No mires para allá.

GRAZIA (V.O.)

Todo estaba mal, creíamos que nos encontrábamos a salvo. Pero nos descubrieron.

e) Tropas enemigas comienzan a buscar entre los arbustos y encuentran a Zíu y a Grazia.

ZÍU

(Preocupado)

¡Dame a Hans! ¡Corre!

f) Los dos comienzan a correr. Luego Zíu le da el bebé a Grazia para que corriera y el luchara contra los dos enemigos que estaban siguiéndolos.

ZÍU

¡Corre! Yo venceré a estos dos.

GRAZIA (V.O.)

Efectivamente, tu padre los venció pero cuando fue a buscarme...

g) Zíu derrota a los dos soldados y escucha el grito de Grazia y corre hacia ella. Al llegar Grazia está golpeada y destrozada por la espada de un soldado. Zíu llega y el soldado se voltea y muestra su rostro.

HANS (V.O.)

(En shock)

¡THEODORE BAULKOFF!

GRAZIA (V.O.)

Sí. Tu padre al llegar lo enfrenta, y en medio de la pelea Theodore le corta su mano derecha y él con su espada le hizo una cortada desde el cuello hasta el rostro, dejándole una cicatriz de por vida. Luego de eso Theodore desapareció con una sonrisa malévolamente del peor demonio dejando a tu padre sin su esposa y sin su mano derecha, es decir, sin su vida, que era el violín.

h) Comienza a llover. Zíu arrodillado y llorando frente a Grazia que está a punto de morir en el piso y con Hans en los brazos. Ella le entrega el bebé.

GRAZIA

Cuídalo Zíu. Solo quiero lo mejor para el, que sea el mejor músico, y la mejor persona. Que sea como tú.

i) Zíu comienza a llorar y gritar y se devuelve a Cremona. Comienza a investigar y leer libros viejos de sus ancestros.

GRAZIA (V.O.)

Tu padre fue una persona muy fuerte. Con el corazón roto, empezó a leer libros y leyendas de sus antepasados nórdicos. Como sabrás, tu padre nació en el bosque Taiga. Fue encontrado abandonado en medio de un árbol hermoso y fue criado por enanos, hasta que es uno de sus viajes a Italia, nos conocimos y nos enamoramos.

HANS

Entonces Bob tenía razón en cuanto a mi nombre, qué es nórdico. Pero. ¿Por qué nunca me dijo nada al respecto?

j) Zíu viajando hacia Escandinavia en busca de la Suomenlinna.

GRAZIA (V.O.)

Entre los libros y los sueños, tuvo una visión de los dioses, acerca de una hierba mágica situada en los bosques Taiga llamada, la Suomenlinna. Una reliquia mágica capaz de revivir, crear y convertir cualquier cosa sin vida en una persona u objeto con alma y corazón.

k) Zíu casi muere en medio del camino pero es salvado por un lobo. El lobo lo acompaña durante todo el camino. Tarda años en estudiar, viajar y encontrar la cueva mágica y la Suomenlinna. Pero después de casi diez años la consiguió.

GRAZIA (V.O.)

Tu padre tardó años en llegar a Escandinavia, y al igual que tú, fue ayudado, pero no por una luz verde, sino por un lobo, que llamó "Fenrir" y que le salvó la vida acompañándolo durante todo el viaje.

HANS (V.O.)

(Sorprendido)

Eso explica todo, lo del Fenrir y lo de por qué papá desapareció tantos años.

GRAZIA (V.O.)

Al encontrar la Suomenlinna, el portador la puede convertir en cualquier objeto. Tu padre, para que no llamara la atención, la convirtió en una cuerda mágica.

HANS

(En shock)

¡QUÉ! ESO QUIERE DECIR QUÉ...

GRAZIA (V.O.)

Sí hijo, la cuerda que tienes en tu bolsa, es la Suomenlinna

HANS (V.O.)

(En shock)

¡Pero yo creí que era una hierba!

GRAZIA (V.O.)

Hijo. ¿No has entendido nada aún?
¿De verdad crees que tu padre te envió tan lejos para encontrar una hierba mágica para salvar su vida?

Hans comienza a llorar.

GRAZIA (V.O.)

Al encontrar la hierba trata de regresar a Italia pero ya había sido muy tarde. Theodore junto a su poderosa familia rusa, se enteró de la Suomenlinna y comenzó a destruir naciones enteras y a matar mucha gente inocente. Tu padre prefirió dejar la Suomenlinna escondida, otorgándole poderes a Fenrir para que fuese su guardián.

Termina el sueño.

CORTE A:

SEC. 89 - CONCIENCIA DE HANS - INT. - DÍA.

Hans está arrodillado boca abajo y Grazia parada en frente de él.

HANS

Mi padre solo quería que recuperar mi fuerza, mi valor, mi pasión hacia la música. Mi vida.

Hans se levanta.

HANS

Su sueño se hará realidad madre, lo prometo. Muchas gracias. Ahora entiendo todo.

GRAZIA

Gracias a ti Hans.

La imagen de Grazia se desvanece.

HANS

Ahora tengo una asunto pendiente.

CORTE A:

SEC. 90 - FONDO DEL LAGO - INT. - DÍA.

Hans despierta repentinamente y nada hacia arriba.

HANS (V.O.)

(Mientras nada)
Acabemos con esto.

CORTE A:

SEC. 91 - CUEVA MÁGICA / LAGO - EXT. - DÍA.

Hans sale del lago y Theodore está acabando con sus amigos que están en el suelo muy herido. Theodore se percata que Hans sale.

THEODORE BAULKOFF

(Nervioso y asombrado)
No... No puede ser..

Hans se acerca a Bob que está muy herido.

(CONTINÚA)

BOB

(Herido)

Toma amigo.

Bob le entrega su espada Dáinsleif.

HANS

Gracias amigo. ¿Estás listo para salir de aquí?

Hans toma su espada y comienza a correr hacia Theodore.

THEODORE BAULKOFF (V.O.)

(Asustado)

No puedo comprenderlo.. Debería estar muerto.

Theodore comienza a lanzarle unos poderes con su espada. Hans corre hacia el esquivando todos los poderes y golpeando algunos con su espada. Comienzan a combatir y Hans se ve superior a Theodore. Lo golpea tres veces hasta tirarlo al piso.

THEODORE BAULKOFF

(Herido)

¿Qué diablos fue lo que te pasó?
¡DEBERÍAS ESTAR MUERTO!

Hans se aleja a ayudar a sus amigos.

THEODORE BAULKOFF

(Riendo)

¡Como tus padres!

Hans se voltea con cara de odio. Busca en su bolsa la suomenlinna y la coloca en su violín.

THEODORE BAULKOFF

(Riendo)

¿Ese no es el violín que te hizo perder en el festival?

Hans coloca la cuerda y la afina.

THEODORE BAULKOFF

(Burlón)

¡Qué miedo! ¡Cuidado se te rompe otra vez!

LÍV (V.O.)

(Herida desde el suelo)

¿Qué estás haciendo Hans?

Bob y los enanos observan. Hans comienza a tocar la misma pieza que tocó en el festival.

THEODORE BAULKOFF

(Burlón)

¡Y tocas la misma pieza! ¡Qué perd....

Un gran temblor interrumpe el dialogo de Theodore. Hans sigue tocando.

THEODORE BAULKOFF

(Preocupado)

Qué demonios...

El sol se esconde y la luna aparece en el cielo. El día pasa a ser de noche. Se escucha un aullido mágico.

THEODORE BAULKOFF

(Para sí)

No puede ser...

El lago congelado se comienza a romper y aparece Fenrir el lobo.

Lív, Bob y los enanos sonríen. Hans sigue tocando.

HANS

(Mientras toca el violín)

Chicos. ¿Por qué no se han levantado a luchar?

BOB

(Molesto)

¿Cómo que por qué? ¿No te das cuenta de que estamos....

Bob revisa su cuerpo al igual que los enanos y Lív y las heridas desaparecieron. Hans los observa, se ríe, al igual que ellos.

FJALAR

(Irónico)

Bueno bueno bueno, creo que tenemos un asunto pendiente con el Troll.
¿No es así Galar?

Galar se ríe y toman sus hachas y junto a Bob y Lív se acercan a Theodore.

THEODORE BAULKOFF

(Nervioso y riendo)

¿Creen qué pueden vencerme igual?

Hans para de tocar y ataca a Theodore, lo golpea varias veces. Los enanos lo atacan por detrás, Bob le da en la cabeza y Lív lo ataca con el cetro. Theodore cae al suelo muy herido.

THEODORE BAULKOFF

(Herido en el suelo)

No. ¡Ustedes no pueden vencerme, yo soy más fuerte!

El Fenrir lo ataca y lo manda a volar y luego le congela todo el cuerpo menos la cabeza.

FENRIR (V.O.)

Todo tuyo. Amo.

HANS (V.O.)

Gracias, fiel compañero.

Hans se acerca y se coloca al frente de Theodore.

HANS

Esto.. ¡Es por mi padre!

Hans le corta el brazo derecho.

HANS

Esto.. ¡Es por mi madre!

Hans le corta el brazo izquierdo.

HANS

Y esto.. ¡Es por todas aquellas personas que murieron inocentemente por tu culpa!

Los enanos, Bob y Lív junto a Hans lo atacan al mismo tiempo lanzándolo al lago.

HANS (V.O.)

Y no vuelvas nunca más...

Todos cantan victoria y abrazan a Hans.

FJALAR

¡Lo logramos!

GALAR

¡Sí!

Los enanos comienzan a bailar tomándose de los brazos. Lív se acerca a Hans y lo abraza. y Bob le da la mano.

BOB

No lo hubieras logrado sin mi, lo sabes.

Hans ríe a carcajadas y lo abraza. El fenrir se acerca a Hans. Hans saca la Suomenlinna y se la entrega.

HANS

Aquí estará a salvo.

El Fenrir la recibe.

HANS

Úsala para ayuda a los pueblos escandinavos. Ya no tendrán la amenaza de Theodore y su ejército. Úsala con el corazón y sé un dios para ellos.

FENRIR (V.O.)

Aquí estaré, Hans, protegiendo la reliquia de mi amo. Como lo prometí.

El fenrir desaparece en el cielo y se vuelve día otra vez y regresan a la entrada del bosque Taiga.

CORTE A:

SEC. 92 - ENTRADA DEL BOSQUE TAIGA / CASA DE BOB - EXT.
- DÍA.

Todos están reunidos al frente de la casa de Bob. Fjalar y Galar saludan a Hans y Lív.

FJALAR

Fue un gran placer luchar a tu lado, humano. También contigo, chica árbol.

Hans y Lív se ríen a carcajadas. Galar comienza a llorar y los abraza.

GALAR

(Llorando)

¡Los extrañaré mucho! ¡Vuelvan pronto!

HANS

No te preocupes Galar. Estaremos viniendo más seguido. Ustedes cuiden de la aldea, son unos líderes. El placer es todo mío.

(CONTINÚA)

Los enanos se van.

BOB

Entraré a casa un momento.

Bob entra a su casa. Y se quedan Lív y Hans solos en el atardecer del día.

LÍV

(Apenada)

Hey...

HANS

(Apenado)

¿Sí?

LÍV

(Apenada)

Gracias.

HANS

Siempre lo haces y no se por qué.
Al contrario, tu me salvaste en la
cueva de los Ratatosk.

Lív comienza a llorar.

HANS

¿Por qué lloras Lív?

LÍV

(Llorando)

Te extrañaré.

Hans se acerca a Lív, levanta su rostro, le seca las lágrimas, se observan hasta acercarse y se besan.

Bob se asoma por la ventana y los mira y se ríe.

BOB

(Para sí riéndose)

¡Al fin! ¡Ya era hora!

Hans y Lív separan sus labios y se miran. De repente, Lív comienza a brillar.

HANS

(Asombrado)

¿Qué está pasando?

Su cola desaparece, la corteza en su espalda también y su cabello se vuelve castaño, Lív se convierte en humana y abraza a Hans.

BOB (OFF)

¡Hey! ¡Miren quién apareció!

Bob sale con Valón, el caballo de Hans.

HANS

(Asombrado)

¡VÁLON! ¡Creí que no te vería jamás!

Hans abraza a Valon y se monta en el. Le estira la mano a Lív, Eyra sale de su cabello, se monta en el cabello y Lív toma la mano de Hans y se monta también.

HANS

¿Qué piensas hacer Bob?

BOB

(Riendo)

No lo se, tengo ganas de aventuras.

HANS

¿No tuviste suficientes?

BOB

(Riendo)

Sí, pero, esta vez me encantaría tenerlas en Europa del sur.

Todos ríen y parten.

CORTE A:

SEC. 93 - SALIDA DE ESCANDINAVIA - EXT. - DÍA.

Hans y Lív montados en Válon y Bob en otro caballo.

BOB

Se me olvidó preguntarte. ¿Cómo se llamaba tu padre?

HANS

Zíu.

BOB

(Riendo)

Haberlo dicho antes su majestad. Zíu es el nombre del hijo de Odín.

LÍV

Por cierto. ¿A dónde vamos?

Hans voltea y se ríe.

(CONTINÚA)

HANS

A Salisburgo. Tengo un festival que ganar.

Hans, Lív y Bob cabalgan más rápido y arriba en el cielo aparece una luz verde (Grazia) y una luz azul (Zíu) que desaparecen.

FADE OUT

FIN