



UNIVERSIDAD CATÓLICA ANDRÉS BELLO

FACULTAD DE HUMANIDADES Y EDUCACIÓN

ESCUELA DE COMUNICACIÓN SOCIAL

MENCIÓN ARTES AUDIOVISUALES

“TRABAJO DE GRADO”

**NOCTIS AETERNAE – VERONA: DISEÑO DE NOVELA GRÁFICA DIGITAL
PARTIENDO DEL MODELO DEL VIAJE DEL HÉROE**

González Prado, Romar Omar

Tutor:

CARTAYA, Raquel

Caracas, 2014

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

En tiempos de agitación política, de conflictos e inseguridades, siempre he tenido la suerte de contar con un oasis de amor y apoyo de parte de aquellos que me son cercanos.

Son tantas las personas que de alguna u otra manera han colaborado con este trabajo, ya sea por sus comentarios, ideas o simple interés de verlo culminado, que la parte más difícil de cuanto me ha tocado escribir en estas páginas, es encontrar las palabras para agradecerles.

No importa cuántos folios intente llenar, jamás podré expresar la gratitud que siento hacia mis padres por siempre creer en mí; hacia mis amigos, mis estrellas en medio día, pues no importa lo lejos que estén, o que no pueda verlos, ellos están allí para mí.

A todos los que me apoyaron, esta tesis es de ustedes.

Gracias por no rendirse.

Sé que soy una persona difícil, pero me consuela pensar que Dios me hizo así.

INDICE GENERAL

I.INTRODUCCIÓN.....	7
II. MARCO TEÓRICO..	10
1. La Novela Gráfica y el Video juego.....	10
1.1. Del cómic a la Novela Gráfica.....	10
1.2 La Novela Gráfica como arte y literatura.....	12
1.3 El Videojuego.....	16
1.3.1 Breve historia de los video juegos.....	16
1.3.2 Tipos de video juegos.....	18
1.3.3 Analogías entre el cómic y los videojuegos.....	18
1.4 El Homebrew. El video juego casero.....	20
1.5 Medio de interacción. El QTE.....	21
2. El aspecto lúdico.....	23
2.1 Aprender jugando.....	23
2.2 Las ramas narrativas.....	25
2.3 El camino dorado de la historia de Lee Sheldon.....	26
3. Romeo y Julieta de William Shakespeare.....	27
3.1 Estructura de la obra	28
3.2 Cronología y posible inspiración de la obra.....	30
3.3 La fatalidad de los amantes.....	31
4. El mito artúrico.....	32
4.1 Orígenes históricos del mito.....	32
4.2 Caliburn. La espada en la piedra.....	34
4.3 Excalibur. La espada del lago.....	34

5. Guion.....	36
5.1 Las etapas de Campbell.....	36
5.1.1 El monomito.....	36
5.2 Modelo de Vogler.....	39
5.2.1 Primer Acto.....	40
5.2.2 Segundo Acto.....	42
5.2.3 Tercer Acto.....	44
5.3 Perfiles de los personajes.....	45
5.4 Trabajos referenciales.....	49
III. MARCO METODOLÓGICO.....	51
6.1 Problema.....	51
6.2 Justificación.....	51
6.3 Delimitación.....	52
6.4 Metodología o autor utilizado para la construcción del guión.....	52
7. Guión del video juego.....	53
7.1 Idea.....	53
7.1.1 Universo.....	53
7.1.2 Propuesta visual.....	54
7.1.3 Propuesta sonora.....	55
7.2 Sinopsis.....	55
7.3 Desarrollo de los personajes	56
7.3.1 Romeo Montesco.....	56
7.3.2 Julieta Capuleto.....	57
7.3.3 Benvolio Montesco.....	58
7.3.4 Verónica Verenice di Verona Montesco.....	59

7.3.5 Conde Paris.....	59
7.3.6 Teobaldo Capuleto.....	60
7.3.7 La Hechicera / La reina Mab.....	62
7.3.8 Nimue / La dama del Lago.....	64
7.3.9 Mercurio.....	65
7.4 Argumento.....	67
7.5 Tratamiento.....	67
Conclusiones y recomendaciones.....	75
Fuentes de información y bibliografía.....	84
Fuentes Bibliográficas.....	84
Fuentes Electrónicas.....	86
Trabajos de Grado.....	89

I. INTRODUCCIÓN

Romeo y Julieta y la leyenda del rey Arturo. Dos relatos unidos por la fatalidad; por la incapacidad de sus protagonistas de huir de sus destinos, sin importar sus bien intencionadas ideas; o la asertividad de sus decisiones.

Tanto en la historia de los amantes de Verona, como en la del legendario rey, un hecho único, ajeno a sus voluntades, desencadenó el hilo de eventos que los condujo a sus trágicos finales.

En el caso de Romeo y Julieta, cuando Julieta decide fingir su muerte por medio de una poción para poder escapar con Romeo, la carta que debía de poner al tanto al joven del plan nunca llega, por lo que Romeo, al creerla muerta se da muerte frente al mausoleo de su amada. Julieta, al despertar y ver el cadáver de Romeo, no puede soportarlo y se quita a sí misma la vida para poder estar con su amor.

Por su parte, la leyenda del rey Arturo relata como el joven rey, al ser presentado en las tradiciones paganas de la antigua Inglaterra, fue iniciado en la sexualidad por su media hermana, Morgana, en un ritual en el que tanto ella como él desconocían la identidad del otro. Este hecho marcó la vida del joven rey, pues, tiempo después, al aceptar finalmente la religión cristiana y tomando por esposa a Ginebra, el poderoso rey abandonó la vieja religión y a los dioses que le habían bendecido con su favor hasta ese momento; desatando también los celos de Morgana, quien escondió la funda de Excalibur, el arma del rey que lo hacía invencible en combate, y sin esta protección, el rey murió a causa de sus heridas en batalla.

Estos actos de sorprendente descuido o infortunio son similares a otros famosos errores de último minuto en los mitos y cuentos populares de todo el mundo (el vistazo por encima del hombro de Orfeo, por ejemplo, o la elección del hijo menor de sentarse en el borde de un pozo en *El pájaro de oro* de los hermanos Grimm). Siempre hay un elemento de predestinación en estos errores; no parecen accidentes, porque vienen dispuestos por la forma de la historia; sentimos que tenían que ocurrir. A la luz de la historia de pasión de Romeo y Julieta, parece que logran sobreponerse a todos los males de su destino, sin embargo, alguna dinámica interna no les permitirá estar juntos; eso sería demasiado sencillo, demasiado bueno para ser cierto. El instrumento del daño para ellos es una carta. En el caso de Arturo; el reino de Camelot, antorcha del mundo antiguo, según los relatos, se viene abajo por el propio corazón humano de sus habitantes. Al morir Arturo, su cuerpo es llevado por Morgana y la Dama del Lago a Avalon, donde reposa esperando el momento en que Inglaterra le necesite de nuevo. Es el último suspiro de la tragedia. Nos sentimos conmovidos con su angustia, pero no llegamos más allá.

Por supuesto, esa no es la cuestión. Este tipo de episodios pretende centrarnos en la realidad de nuestra existencia. Donde nada es eterno, sin importar lo puro y noble que haya podido ser: una evidencia que puede resultar (dependiendo de la disposición) desesperante o liberadora. Cuando no hay salida, sigue el camino que está frente a ti.

Noctis Aeternae – Verona es un guion para novela gráfica que pretende darle esa oportunidad al lector; que poniéndose en el lugar del protagonista, el jugador pueda tomar sus propias decisiones, llegando, con base en ellas, a un fin trágico o venturoso.

El contar historias a través de los video juegos, o en este caso, a través de una novela gráfica que se vale de un medio digital para desarrollarse, es un concepto que se ha convertido en uno de los principales ejes de investigación en narratología, desde su aparición a principios del siglo XXI. Su concepción se basa en la posibilidad de crear relatos que van más allá del formato específico en el que inicialmente han sido concebidos, abarcando otros espacios de expansión narrativa. Éstos incluyen de forma fundamental el carácter performativo del lector/usuario/jugador, como un activo capaz de consumir y producir contenidos.

Objetivo general:

Realizar un guion de narrativa no lineal para una novela gráfica interactiva inspirada en Romeo y Julieta de William Shakespeare y el mito artúrico, según los modelos del mito del héroe desarrollados por Christopher Vogler.

Objetivos específicos:

1. Investigar sobre las claves visuales y lingüísticas de la novela gráfica y el videojuego a través de su historia y evolución.
2. Estudiar la vinculación entre el aprendizaje y los videojuegos.
3. Estudiar posibles nexos entre la historia de Romeo y Julieta y el mito artúrico.
4. Estudiar los modelos del héroe propuestos por Joseph Campbell y Christopher Vogler.
5. Indagar sobre los trabajos de creación de guion para videojuegos y aplicaciones

II. MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I. LA NOVELA GRÁFICA Y EL VIDEO JUEGO

1.1 Del cómic a la novela gráfica

Pons, A. historiador y crítico de cómic, en su alocución en el ciclo *"Del tebeo a la novela gráfica. El cómic y sus relaciones con la literatura y el cine"*, realizó las siguientes puntualizaciones: "La novela gráfica es ante todo un tebeo; un cómic." (Pons, A. 2011)

Partiendo del hecho de que aún no sabemos del todo qué es la novela gráfica, podemos intentar definirla a partir de sus logros: El quitar de encima el lastre de publicación infantil que pesaba sobre el cómic y disparar las posibilidades creativas del autor.

La novela gráfica permite romper los formatos preimpuestos de publicación industrial; la tira diaria de la prensa, el cómic book de 24 páginas, el álbum francés de 46 páginas; Sin estos estándares al autor del cómic queda embestido de una libertad similar a la del autor literario, con potestad absoluta sobre continente y contenido, disparando así la libertad autoral y la posibilidad de hacer cosas totalmente nuevas. (Pons, A. 2011)

De repente, a partir de la aparición de la novela gráfica empieza a diversificarse la temática de una condición más genérica, dedicada a unos géneros clásicos, a tocar absolutamente cualquier tema, a presentarse en cualquier formato, brindando la posibilidad de que ese formato, el autor lo introduzca como una opción estética más, dentro de su narración.

Eisner, W. (1917-2005), testigo privilegiado de la evolución del cómic a lo largo de su historia, es uno de los autores que más ha insistido en la necesidad de reconocimiento del cómic como arte. Defendió siempre la calidad “literaria” del cómic. Suele considerársele el padre de la novela gráfica.

La tradicional y difícilmente rebatible, a pesar de los progresos, falta de reconocimiento del cómic como medio o como arte, es uno de los pilares más importantes sobre los que se sustenta la actual tendencia teórica hacia el término de la novela gráfica

Explica Eisner, W. que, cuando se publicó *Spirit* por primera vez, en 1940, intentó defender la tesis de que el cómic era un medio artístico literario. (Eisner, W. 2006) Sin embargo, las reacciones que suscitaron sus afirmaciones dan buena cuenta de que Eisner, W. iba muy por delante de sus contemporáneos: “Y los tipos aquellos se me rieron a la cara diciéndome: ¿Qué intentas demostrar, Will?” (Eisner, W. 2006, p.163).

Pero no sólo las personas ajenas al cómic opinaban de ese modo. A juzgar por las declaraciones de Eisner, W. a menudo, la baja consideración de la historieta tenía como raíz a los propios autores.

La mayoría de ellos no trabajaban en el cómic vocacionalmente sino, simplemente, como una forma de ganar algún dinero mientras aspiraban a cosas más *serias* [itálica en el original] y mejor pagadas como, por ejemplo, ilustrar el Saturday Evening Post [Durante la década de 1940] Nadie en el medio, trabajando en el medio por entonces, hubiera pensado en él como medio. (Eisner, W. 2006, p.187-188).

En virtud a la cantidad masiva de seguidores que tiene en todo el mundo y a su similitud, como se ha dicho, con el género literario, en tanto en cuanto el autor

de la novela gráfica posee una libertad similar a la del autor literario, nos preguntamos sobre la validez artística de la novela gráfica.

1.2 La Novela Gráfica como arte y literatura

García, S. estudioso, guionista y traductor de cómics, es el autor de *La novela gráfica*, un ensayo en el que reinterpreta la historia del cómic en busca de los antecedentes y posterior evolución de éste controvertido concepto.

El punto de partida del ensayo es especialmente significativo. García, S. abre su estudio con un hecho: que Maus de Art Spiegelman fuera galardonado con el premio Pulitzer en 1992 *a pesar de ser un cómic* [itálica en el original] (p.21). Este hecho es relevante ya que, según el autor, Maus, *el alfa y el omega de la novela gráfica*, propicia el inicio del reconocimiento del cómic como forma de arte adulta.

En aquel entonces, sostener que el cómic era una forma artística, o sencillamente tratar de defender su valor, pasaba por ser una presunción disparatada, tachada de ridícula. Ahora bien, con el paso de los años, el reconocimiento y la aceptación dieron su fruto, y el arte secuencial se encuentra a un paso de incorporarse a la cultura del sistema. (Eisner, W. 1997, p.5)

Pese a todo, admite Eisner, W. aún queda mucho trabajo por hacer. El cómic, tanto en el terreno de la literatura, como en el de la pintura, “sigue sin ser considerado como se merece”. (Eisner, W. 1996)

En general, y por motivos que tienen mucho que ver con la costumbre y la temática, el Arte Secuencial ha sido desdeñado, considerándosele indigno de serio debate. Mientras que sus principales elementos integrantes; a saber, la concepción, el dibujo, la caricatura y la escritura, han recibido consideración académica por separado, la combinación de todos ellos ha obtenido un lugar insignificante en el mundo literario y en el artístico. (Eisner, W. 1996, p.5)

El último escollo por superar, afirma Eisner, W. es el del reconocimiento académico; “Aún se nos considera un medio artístico inferior. Arriba del todo está el óleo, luego está el aguafuerte, luego el grabado en madera, luego la serigrafía, y al final los cómics” (Eisner, W. 2006, p.162).

A la luz de lo antes expuesto, habría que preguntarse, si dotáramos a la novela gráfica de ese reconocimiento académico por el que Eister clamaba, ¿podría consideréle como literatura?

Esa pregunta pasaría primero por definir qué es el cómic y qué es la literatura, explica Pons, A.: Ambas definiciones complejas y difíciles Yo creo que no, no se puede decir que el cómic sea literatura, en tanto en cuanto entendemos la literatura como una forma de expresión de la palabra, de lo que es digamos el arte de la palabra. No, el cómic nace de la narración gráfica... yo siempre recuerdo las palabras de José Muñoz que dicen que *Las letras nacieron de los dibujos, el comic lo único que hace es reunir aquello que estuvo separado durante siglos*, y que como tal no se puede estrictamente hablar de literatura. (Pons, A.2011)

El texto en el cómic no es un híbrido de dibujo y texto, sino lo que importa es la narración gráfica y que el texto se incorpora como un recurso narrativo más. Por otra parte, es evidente que comparten estructuras, sustrato, formas de distribución, elementos que los hacen ser compañeros de viaje a vuelta de cualquier librería.

“El cómic ha pedido siempre a la literatura el reconocimiento.”

(Pons, A.2011)

Esa construcción que tenía el cómic a ser un medio puramente infantil, siempre ha echado mano de la literatura para intentar salir de apartado marginal donde se hallaba metido, por eso quizás es de ese tipo de referencias hacia cómics literarios.

Para Eisner, W. el acercamiento del cómic a la literatura era un hecho tan evidente que le llevó a acuñar el término: Novela gráfica.

“En 1939, llevaba mucho tiempo convencido de que estaba liado con un medio que tenía un verdadero *potencial literario*.” (Eisner, W. 2002, p.7)

Para Eisner, W. fue el movimiento *underground* el que empezó a hacer lo que él consideraba literatura y, por tanto la demostración de que el potencial que había predicho podía hacerse realidad.

No fue hasta que llegaron los cómics underground, en los setenta cuando la gente empezó a hacer lo que yo considero literatura. Eso fue lo que me trajo de vuelta al medio. (...) Lo que estaban haciendo era tratar sobre la temática social real, por primera vez. El dibujo era en muchos casos algo muy basto, y el guión muy ridículo, pero trataban problemas sociales en este medio. Lo utilizaban como un medio literario. Antes de eso, los cómics habían sido un medio de entretenimiento, que así era como se les había considerado siempre. Creo que esos son unos grandes cambios. (Eisner, W. 2006, p.183)

El movimiento underground animó a Eisner, W. a regresar al mundo del cómic con una nueva propuesta; La novela gráfica: una tentativa de demostrar al mundo no sólo que el cómic era literatura sino que podía ser tan bueno como cualquier novela.

La novela gráfica fue mi tentativa de demostrar que el cómic es una forma válida de literatura capaz de dirigir su contenido más allá de las simples historias de entretenimiento. El cómic, dentro de las limitaciones de su lenguaje, puede aspirar al mismo nivel literario que cualquier novela. (Eisner, W; Vidal, J. 2002)

Pons, A. es partidario de la postura de Eisner, W. concluyendo:

El gran mérito del cómic es que ha logrado en los últimos años, y sobre todo a través de la novela gráfica, ponerse al nivel de la literatura (...) no ser literatura, si no, ser como literatura; un medio de expresión con todas las posibilidades que tiene la literatura. (Pons, A. 2011)

Savater, F. filósofo y escritor, participó como ponente en el ciclo *El cómic y sus relaciones con la literatura y el cine*, y al preguntársele su opinión sobre el acercamiento de la literatura con el cómic, respondió:

Todo depende de cómo se definan las palabras; literatura es narración (...) y también puede haber otros medios, ¿no? Por ejemplo; ¿son literatura los libretos de Arrigo Boito para determinadas Óperas? Yo creo que si; Otello de Arrigo Boito es una versión muy buena de Otello (...) los libretos de Da Ponte (...) son muy buenos, pero nadie diría que la Ópera es literatura; es Ópera, pero dentro de ella se pueden manejar formas de narración literaria. Y yo creo que dentro del cómic o del tebeo existe también esta forma de implicación con la literatura en el sentido puramente verbal, y la narración que incorpora otros elementos. En este caso de dibujo. (Savater, F. 2011).

“Primero leías cosas y luego te enteraste que unas cosas eran tebeos, otras novelas (...) primero fue la fascinación por la historia, por lo que te contaban”. (Savater, F. 2011)

Savater, F. continúa expresando que:

Una de las primeras novelas de mi vida fueron de una colección llamada *Historias*, que eran unos libros sobre clásicos: *Los Tres Mosqueteros*, *Robinsón Crusoe*, *La Isla del Tesoro* (...). El libro estaba formado por texto y cada dos páginas había una página de tebeos que acompañaba el texto, contaba lo mismo que el texto, es decir que tu podías leer la novela como desde el punto de vista del tebeo, o de la forma novela, porque en el fondo, era la misma historia contada dos veces. (...) Muchas de las primeras veces que leí una de las obras clásicas de la literatura fue de esa manera, luego ya las he leído más completas, pero nunca me hicieron tanta ilusión como entonces (Savater, F. 2011)

Evidentemente el cómic tiene su fórmula narrativa propia en que toma cosas de la literatura de otras representaciones; de la pintura narrativa y de tantas otras cosas. Un purista nunca podrá aceptar el cómic como literatura; sin embargo, el cómic puede permitir el acceso a los mismos contenidos. Si entendemos que la novela gráfica, no tiene necesariamente la limitación de viñetas que el cómic tradicional, podríamos estar hablando de literatura, presentada en un formato distinto.

1.3 El Videojuego

1.3.1 Breve historia de los videojuegos

Fernando García Fernández, en su trabajo *Video Juegos: Un análisis desde el punto de vista educativo*, indica lo siguiente: Un videojuego es un programa informático interactivo destinado al entretenimiento que puede funcionar en diversos dispositivos: ordenadores, consolas, teléfonos móviles, etcétera; integra audio y vídeo, y permite disfrutar de experiencias que, en muchos casos, sería muy difícil de vivir en la realidad. (García. F., 2005, Pág.:3)

En cuanto a la terminología correcta para referirse a este tipo de juegos Mark Wolf y Bernad Perron aportan en su trabajo: *Introducción a la teoría del video juego lo siguiente:*

En general, se considera a *Spacewar!* (1962) como el primer videojuego auténtico; *Computer Space* (1971), el primer videojuego comercial; *The Magnavow Odyssey* (1972) el primer juego de uso doméstico y *PONG* (1972) como el primer video juego de éxito. Se ha escrito muy poco sobre cómo se empezaron a estudiar. A pesar de que el término video games (videojuegos) apareció por primera vez en un título del número de Reader's Guide to Periodicals correspondiente a marzo de 1973 - febrero de 1974, ya desde 1970 se habían publicado artículos sobre estos juegos con los títulos *Electronic Games* y *Computer Graphics*. Todavía hoy, en los escritos sobre este tema se los llama tanto video games, video juegos, e incluso videogames, (...) Mientras que el término *electronic games* puede referirse a cualquier juego que tenga un componente electrónico (como el Simon de Milton Bradley (1978) o el Merlin de Parker Bros. (1978), que no tienen ningún elemento visual aparte de las luces intermitentes), los términos video games y computer games (...) son los términos que se utilizan más a menudo en el discurso popular y escolar. (2010, Pag.3)

Como apunta el Dr. José Antonio Ortega Carillo en su trabajo: *Análisis crítico de los valores que transmiten los video juegos: Descubriendo su potencial seductor de naturaleza subliminal* (2001), la estructura narrativa de los video juegos es muy variada. Lo que permite que nos encontremos con argumentos basados en la apología, la parábola, la alegoría, la crónica, los relatos de viaje, los cuentos clásicos, los mitos, los relatos oníricos, los ritos iniciáticos o los juegos de rol.

Fernando García Fernández al desarrollar su concepto de Video juego, continúa diciendo lo siguiente: Aunque hemos dicho que su origen es lúdico, hoy en día se han ampliado y sobrepasado los límites del entretenimiento, porque se han abierto posibilidades de aplicación en el ámbito educativo. Podríamos situar el origen de esta modalidad de entretenimiento digital en el primer simulador de vuelo diseñado en los Estados Unidos para el entrenamiento de pilotos.

1.3.2 Tipos de videojuegos

Partiendo desde la variedad existente en los videojuegos, puntualiza García, pueden encontrarse hoy en día, y sin ánimos de ser exhaustivos, las siguientes variedades de video juegos: (García. F., 2005)

- **Juegos de Árcade:** Plataformas, Laberintos, Deportivos, Dispárales a todos.
- **Juegos de simulación:** Simuladores instrumentales, Simuladores deportivos, Simuladores de Dios.
- **Juegos de estrategia:** Aventuras gráficas, Juegos de Rol, Juegos de mesa.

1.3.3 Analogías entre el comic y el video juego

En lo contentivo a su desarrollo, Pestano, R. y von Sprecher, R. realizan una analogía entre el cómic y el video juego, en el trabajo *Comics y Video juegos. Dos Industrias Culturales en conexión* (2010), en la cual, puntualizan lo siguiente:

Al menos en teoría, en el contexto del cómic guionista y dibujante, incluso fusionados en una sola persona, pueden generar originales sin necesidad de otros recursos que no sean papel y tinta (...). En el caso de los videojuegos también resulta posible la actuación artesanal para la producción de un videojuego; en la red se encuentran programas como Game Maker, que permiten que una persona, con suficiente dedicación, pueda construir juegos en dos dimensiones, e incluso en tres. (2010, P. 11, 12)

Este en el caso de los juegos artesanales, los llamados Homebrews; pero en el caso de ser realizados por un equipo o empresa, más o menos organizada Pestano, R. y von Sprecher, R. indican:

Cuando se trata de producir con los requisitos propios de las industrias del sector se imponen estructuras organizativas que incluyen división del trabajo y cadenas de producción más próximas al contexto audiovisual e informático que al que caracteriza a los medios impresos; de esta cercanía quizás dependa la frecuente aparición de créditos en los videojuegos, con el reconocimiento de participación o de autoría, como ocurre en medios como el cine o la televisión (Pestano R.- Von Sprecher R.. 2010, p. 11)

El director Martín, M. y su equipo, explican en el teaser *Cómo se hizo: 30 años de oscuridad: Una novela gráfica documental*, exponen a grosso modo los pasos necesarios para producir este tipo de material. Martín, M. explica:

Aunque se trabaja de una forma muy parecida a la que se hace en el mundo del cómic, incluso el tratamiento del color se hace de forma muy detallista, luego en el proceso de animación, es un poco más como se hace en el cine. (2011)

En este caso, el director comienza trabajando unas con dibujos en calidad de borrador; con un story board. Los organiza, se les editan ciertos efectos sonoros e incluso diálogos; los empaqueta junto con una pequeña descripción narrativa y estética de cada uno de los planos y los envía al departamento de animación. “Quería usar la novela gráfica como vehículo narrativo y dramático, como ha hecho *Persépolis* (...) *Maus*. Había todo tipo de referencia en mi cabeza: pensaba incluso en el cómic *Mainstream*, pensaba en detective cómics, pensaba en Alan Moore.” (Martín, M. 2011)

Bajo los parámetros pautados por el Director, el departamento de animación hace un desglose de cada uno de los elementos que hay que dibujar. Estaremos hablando en toda la parte de ilustración de más del millar de ilustraciones. Primero con el dibujo a lápiz, luego de ser aprobados, son entintados y finalmente, se les agrega el color.

Una vez que se tiene el color, todos los elementos dibujados están listos para pasar a la parte de animación propiamente dicha, que se hará en postproducción.

A la hora de postproducir un plano se tienen todos los elementos que salen en ese plano: escenario, personaje, atrezzo. Esos elementos son situados en el programa de postproducción (un software que permita el trabajo con capas, como puede ser Photoshop o After Effects) y son espaciados para conseguir la sensación de profundidad de tal manera que cuando se anime, la cámara de la ilusión de tridimensionalidad.

Serrano, M. el Director de arte de *30 años de oscuridad*, aclara: “Al ser un *motion comic*, es decir que son como viñetas animadas hay que construir escenarios completos, en los que los personajes se mueven, se ve lo que hay detrás de ese personaje, hay sensación de espacio.” (Serrano, M. 2011).

La naturaleza híbrida de los videojuegos, que combina el desarrollo de un programa de ordenador con la producción de una obra audiovisual, hace que resulte en ocasiones complicado determinar si ciertas obras son meras secuencias de vídeo de un videojuego u obras cinematográficas en sentido clásico. Así, en la actualidad se pueden apreciar títulos como *Fahrenheit*, un videojuego en el cual el jugador encarna a los protagonistas de una verdadera película interactiva.

1.4 El Homebrew. El video juego casero

Ryan Winterhalter, editor de la página web especializada en video juegos 1up.com, brinda una explicación sobre este término: Se denomina homebrew (software casero no oficial) a las aplicaciones y juegos creados por programadores -aficionados o expertos- para cualquier plataforma aunque en los últimos años, esta rama se ha focalizado en el mundo de las videoconsolas caseras. (31 Homebrew Games Worth Playing (2011) 1up.com. features. [<http://www.1up.com/features/31-homebrew-games-worth-playing>])

Winterhalter, R. explica: Este tipo de software se caracteriza por ser gratuito y en la mayoría de los casos, por haber sido programado utilizando código abierto. Su uso, excluyendo las copias de títulos de las que no se posea el cartucho original del juego, es completamente legal. (2011)

Suele cuestionarse la legalidad del homebrew, sin embargo, su uso es muy extendido en las videoconsolas de séptima generación: Xbox, Play Station 3 y los handsets o portátiles Nintendo DS o la PSP de Sony.

1.5 Medio de interacción. El Q.T.E. - Quick Time Events.

Scott Rogers, en su libro *Level Up* (2010) describe a los eventos de tiempo real en los video juegos; mejor conocidos como los Quick Time Events o *QTEs*, como mensajes rápidos que obligan al jugador a realizar acciones o presionar comandos de forma rápida para evitar terribles consecuencias. Este tipo de jugabilidad fue implementado por primera vez en el video juego *Dragon's Lair* (1983) quedando en desuso hasta que en 1999 Yu Suzuki retoma el concepto, y bautizándolo como QTE lo implementa como parte esencial de la estructura de su video juego *Shenmue*.

Suzuki indicó en una entrevista que le fue realizada en el 2013 por Ryan Payton, director del videojuego *Republique* titulada: *David Cage habla de la narrativa con Ryan Payton y Yu Suzuki*, lo siguiente: Debe permitírsele a los jugadores cometer errores; que piensen en el juego más como un viaje que como un reto que superar.

En la misma entrevista, al preguntársele a David Cage (*Indigo Prophecy*-2005; *Heavy Rain*-2010) Al preguntársele sobre la temática de sus video juegos, Cage indica: El concepto del juego es bastante simple: poner al jugador en la piel del protagonista de una película y que él decida que quiere hacer. Sus acciones tendrán consecuencias que modificaran la historia.

De igual manera, Cage, en el diario de desarrollador de Indigo Prophecy (1up, 2005), señaló como la inclusión del QTE en su obra ha permitido una mayor interacción por parte del jugador con el relato, lo que se repercutió en una mayor experiencia emocional.

Si bien las imágenes de los videojuegos transcurren una después de la otra no podemos definir las como una “secuencia en sucesión”. La lógica que se establece se caracteriza, precisamente, por la simultaneidad y la fragmentación del relato a partir de la inmersión del jugador en la trama narrativa. Proceso que parecería remitir a una legalidad primaria vinculada con la fascinación que le imprime la imagen. El componente electrónico le otorga a la imagen la posibilidad de ofrecer movimientos rápidos, de shock, que estimulan la innata fascinación fisiológica del hombre por el fuego (Heim, 1987) añadiéndole la posibilidad del vértigo mediante el zapping que facilita el desborde en la estimulación. Esta fascinación que produce la pantalla se refuerza con la posibilidad de manipular el destino de otro ajeno, a quien le sucede la acción. Los textos digitalizados de los videojuegos se caracterizan, precisamente, por la simultaneidad, la fragmentación, la condensación y el desplazamiento, estrategias que remiten a los procesos psicológicos primarios.

2. EL ASPECTO LÚDICO

2.1 Aprender jugando

Para sustentar la propuesta lúdica en un género como la novela gráfica observamos lo expuesto por Graciela Esnaola Horacek en su trabajo *Aprender a leer el mundo del siglo XXI a través de los videojuegos* donde expone:

En un aspecto global, este formato híbrido persigue como fin último situar al lector en la perspectiva de inteligibilidad las narrativas posibles de sentido que los textos instauran o los posibles sentidos que suscitan. Para ello no se busca una sola interpretación o una coherencia global, sino desmitificar los significantes tratando de dar cuenta de cómo pueden ordenarse de maneras múltiples, según los diferentes mundos posibles de los lectores. Ellos tomarán algunos y no otros, y los ligarán de una forma, y no de otra en la búsqueda de sentido del texto. (Horacek, 2004)

En tanto a lo referente al aprendizaje por medio del video juego, Horacek profundiza expresando:

Se puede observar que, en la propuesta lúdica de los videojuegos más populares la estrategia se basa en el aprendizaje por ensayo y error, operando desde el refuerzo negativo (penalizando el error) y positivo (premiando los aciertos), el juego desarrolla su argumento basado en los desafíos que debe cumplir el personaje para alcanzar la meta, a la cual accede luego de numerosos fallidos. Un jugador exitoso aprende a alcanzar el éxito luego de atravesar por múltiples situaciones en la que ocupa el lugar del perdedor, muere o es eliminado. Esta propuesta lúdica si se instala como molde relacional establece una modalidad de aprendizaje que entiende a la necesaria transformación de la realidad como peligrosa y que se negará a recurrir a su propia experiencia para llegar a construir una alternativa diferente a la dada por el programa. (Horacek, 2004)

De igual manera se puede rescatar lo propuesto por Johan Huizinga en su libro *Homo Ludens* en donde indica que es imposible ignorar el juego pues una vez que se ha jugado, este permanece en el recuerdo como una creación o como tesoro espiritual. La intención es entonces que la historia se conecte de forma profunda con el lector, no solo por leerla, si no por participar en ella. (Huizinga, 2000)

2.2 Las ramas narrativas

En la infancia se disfruta de la actividad realizada (el jugar) y se aprende que no importa el perder en sí, sino el aprender y participar, el interactuar y *sobrevivir*. Si esta actividad se realiza correctamente en la infancia, en la madurez, seguramente se continuara *jugando* con el objetivo de mantener el máximo de sentimientos *positivos u optimistas* ante las desgracias, errores o acontecimientos que van sucediendo en la vida y se superan del mismo modo que se vuelve a empezar una nueva partida o sesión de juego. (Huizinga, 2000)

Partiendo de la teoría de Huizinga, se fundamenta el uso de la línea narrativa del *Camino dorado* como guía para obtener el *Final bueno* de la Novela gráfica. Cuando el jugador/ lector acate a decisiones morales positivas: Perdona a sus enemigos cuando estos estén vencidos, decida continuar con su búsqueda en vez de abandonarla; estará avanzando en dicho camino. Si por el contrario, decide eliminar a sus adversarios luego de derrotarlos, o abandona su búsqueda, caerá en una de las ramas narrativas alternas en donde un *Final malo* le espera.

El juego enseña a tener un sentimiento imprescindible en la vida adulta. Los sentimientos van con la persona, pero debe aprenderse a generar los positivos y a alejar los negativos. La actitud lúdica ayuda a que así sea. (...) En el juego los niños pueden inventar lo que quieran. No se preocupan de si el final *funciona*. Siempre existirá un funcionamiento correcto para ellos, al menos en su imaginación. Si realizan las actividades *disfrutando* de ellas, de mayores, muy probablemente, las querrán repetir. (Huizinga, 2000)

Bajo esta premisa en *Noctis Aeternae* - Verona busca afianzar en el lector/ jugador los principios de tolerancia y responsabilidad tan necesarios en nuestra sociedad.

Tomando las palabras de Henry Jenkins, en su publicación: *Juegos, el nuevo arte vivido*:

Los juegos representan un arte nuevo y vital, tan adecuado a la era digital como lo fueron los anteriores medios a la era de las máquinas. Facilitan el acceso a nuevas experiencias estéticas y convierten la pantalla del ordenador en un reino de experimentación e innovación ampliamente accesible. Y los juegos han sido abrazados por un público que, en cambio, no se ha mostrado interesado por gran parte de lo que se considera arte digital. Por muy estériles que parecieran las artes de salón de los años veinte en comparación con la inventiva de la cultura popular, los esfuerzos contemporáneos por crear una narración interactiva a través de un hipertexto modernista o una instalación artística vanguardista parecen faltos de vitalidad y pretenciosos al lado de la creatividad, la exploración, la diversión y el interés que aportan los diseñadores de juegos a este ámbito. (Pág.: 20)

2.3 El camino dorado de la historia de Lee Sheldon

En su libro *Desarrollo de personajes y narración para video juegos (2004)*, el desarrollador de juegos y ensayista Lee Sheldon indica que, en los video juegos no lineales, la trama de la historia puede derivar en distintas ramificaciones, que vendrán dadas por las decisiones éticas del jugador. La multiplicidad de posibles finales son la consecuencia de estas decisiones en una narración interactiva, y estos finales podrán ser beneficiosos, o no, para el jugador.

Sheldon proporciona entonces la definición de la línea narrativa del por él llamada: *Camino Dorado*, como: El camino optimo que un jugador puede tomar, en los video juegos, para experimentar el diseño del mismo al máximo. En los juegos que tienen posibilidad de ofrecer múltiples finales, este camino conducirá al mejor, al más feliz; obtenido generalmente con el perfecto desempeño en el juego. Sheldon se valió de una analogía del budismo zen para denominar esta línea narrativa, pues el camino de oro es entendido como los ocho pasos que Buda atravesó para llegar al nirvana.

3. ROMEO Y JULIETA DE WILLIAM SHAKESPEARE

En la hermosa Verona, donde colocamos nuestra escena, dos familias de igual nobleza, arrastradas por antiguos odios, se entregan a nuevas turbulencias, en que la sangre patricia mancha las patricias manos. De la raza fatal de estos dos enemigos vino al mundo, con hado funesto, una pareja amante, cuya infeliz, lastimosa ruina llevara también a la tumba las disensiones de sus parientes. El terrible episodio de su fatídico amor, la persistencia del encono de sus allegados al que sólo es capaz de poner término la extinción de su descendencia, va a ser durante las siguientes dos horas el asunto de nuestra representación. Si nos prestáis atento oído, lo que falte aquí tratará de suplirlo nuestro esfuerzo. (Velasco y Rojas M., 2012)

Esta es una versión del prólogo de una de las obras más populares de William Shakespeare que relata la historia de dos jóvenes amantes, que pese a la rivalidad de sus familias, conciertan casarse y vivir juntos, sin embargo, la presión de esa rivalidad y una serie de eventos desafortunados los arrastran a la muerte, lo que supone en última instancia la reconciliación de sus familias. (González M., 1999).

3.1 Estructura de la obra

Íñiguez Barrena doctor en Filología Románica Hispánica, reseña de la siguiente manera la estructura de la obra:

Presentación: La obra comienza hablando de la desdicha de Romeo por un amor no correspondido, a la vez que se narra el odio entre las dos familias, los Montesco y los Capuleto. Los amigos de Romeo se enteran de forma casual de una fiesta de disfraces en casa de los Capuleto, y obligan a Romeo a asistir. Allí, éste conoce a Julieta, de la que no sabe ni su nombre ni menos aún a qué familia pertenece, y se enamora locamente de ella, como la chica de él. Esa misma noche ambos se enteran de la identidad del otro, pero de todos modos no renuncian a su amor y deciden casarse.

Nudo: Romeo manda a decir a Julieta a través de su ama la fecha del enlace y al día siguiente se produce la boda de forma secreta, ya que ambas familias eran rivales. Tras esto hay una disputa entre el primo de Julieta y un amigo de Romeo, en la cual muere el último. Romeo para vengar a su amigo mata al primo de Julieta, por lo que es desterrado de la ciudad.

Desenlace: La noche que Romeo es desterrado va a la casa de Julieta y consuma el matrimonio, entonces parte hacia Mantua, donde esperará noticias del sacerdote para poder volver. El padre de Julieta fija la boda de su hija con un tal Paris en el plazo de pocos días sin contar con el consentimiento de ella. Entonces Julieta, para escapar de la traición a su marido idea junto con el sacerdote que ella se tome un líquido que la dejará dormida como si estuviera muerta hasta que Romeo pueda reunirse con ella. El sacerdote envía una carta a Romeo para que sepa de la treta, pero la carta no llega a su destino, el muchacho compra un veneno y se va a la tumba de Julieta al enterarse de su muerte. Una vez allí toma el veneno y cuando Julieta despierta lo ve allí muerto, y no pudiendo soportar el dolor se suicida con un puñal. Termina la obra con un monólogo del príncipe en el que pide la reconciliación de las dos familias para que la muerte de sus componentes al menos no fuera en vano.

3.2 Cronología y posible inspiración de la obra

En el prefacio de *La tragedia de Romeo y Julieta*, María Enriqueta González Padilla, responsable del proyecto Shakespeare de la Facultad de Filosofía Y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México, expone lo siguiente sobre la obra literaria:

No hay duda de que la tragedia romántica de *Romeo y Julieta*, una de las obras más intensas y populares de Shakespeare, fue puesta en escena en abril de 1597, porque para esa fecha ya se había impreso la primera edición o Primer Quarto de la obra con textos pirateados a los actores. Que tan anterior haya sido la fecha de composición es algo que no puede establecerse con exactitud. Se cree que *Romeo y Julieta* fue escrita en 1595, lo que la coloca no solo antes de *Ricardo II*, sino también entre *Trabajos de amor perdidos* y *Sueño de una noche de verano*, y no lejos de *Los dos caballeros de Verona*. Esta ubicación sugiere el empleo de un tema novelado, y explica la persistencia del tono lírico y la formalidad de la estructura y del lenguaje. Características todas de la primera época de Shakespeare en la que el dramaturgo se lanza a experimentar con una gran variedad de materiales.

(González M, 1999)

Estos datos nos permiten ubicar cronológicamente la historia. En lo referente a la posible inspiración que Shakespeare pudo tener para su relato, González indica:

Las Fuentes de la obra se enraízan en la tradición de la novela italiana, en la cual el tema de la tragedia de dos amantes jóvenes había sido muy popular. Detalles de la misma se encuentran ya desde 1474 en una obra de Masuccio Salernitano, medio siglo antes de que, en 1535, Luigi da Porto compusiera la *Istoria novellamente ritrovata di due Nobili Amanti*, cuya trama ya contiene en esencia los elementos que Shakespeare habría de emplear. Mateo Bandello vuelve a incluir el tema entre sus *Novelle* (1560) que fueron traducidas al inglés en 1567. A su vez la historia de Bandello fue insertada en *The Palache of Pleasure* de William Painter (1566, 15667,1575) y ya había sido fuente de una traducción francesa de Pierre Belleforest que apareció en las *Histoires Tragiques* de Belleforest en 1559. Esta parece ser la versión que preferentemente sirvió de base al poema de Arthur Brooke, *The Tragical Historye of Romeus and Julieta* (1562) que habría de convertirse en la fuente directa y definitiva de Shakespeare.

3.3 La fatalidad de los amantes

¿Hasta qué punto es esta tragedia colmada de ironía, consecuencia de la mala suerte o de los errores de los personajes? Se pregunta el editor T.J.B. Spencer en su introducción a *Romeo y Julieta*, señalando el sutil juego, no siempre afortunado, entre el azar, las decisiones personales y la fatalidad.

González nos indica que, al menos con respecto al azar, la catástrofe depende de un mero accidente: el que Fray Juan, detenido por sospecha de contagio en época de peste, no haya podido entregarle a Romeo en Mantua la carta de Fray Lorenzo, como son accidentales, de igual manera, la presencia de Romeo en la fiesta de los Capuleto donde se enamora de Julieta y su intervención en el duelo crucial entre Teobaldo y Mercutio, el cual es el pivote sobre el cual gira la trama.

4. EL MITO ARTÚRICO

La mitología artúrica es una categoría única dentro de la categoría, que suele agruparse por culturas, como la azteca o la sumeria; sin embargo, los mitos artúricos han evolucionado a partir de la polinización cruzada de varias tradiciones. Así, la céltica, la germánica, la francesa y otras mitologías paganas europeas, con elementos esotéricos cristianos (...) El resultado es un mito occidental único imbuidos de ideales sobre la soberanía y la relación casi mística entre el bienestar de sus gobernantes con el de su reino.

4.1 Orígenes históricos del mito

El libro *Mitología. Todos los mitos y leyendas del mundo* (2005), página 272, RBA Libros S.A, se reseña la mítica figura del Rey Arturo de esta forma:

Resulta tentador imaginar que los relatos mitológicos de Arturo están basados en un personaje real, pero resulta difícil encontrar testimonios que lo evidencien. Si existió, el Arturo histórico habría vivido hacia el siglo VI. Las legiones romanas acababan de abandonar Gran Bretaña después de cuatro siglos de ocupación y dejaban a los britanos indefensos. Aprovechando esta oportunidad, los anglos, los sajones y los jutos los invadieron y sobrevino el caos.

Cuenta la leyenda, Arturo nació en este vacío de poder. Una de las primeras ocasiones en que se le menciona es en la Historia Brittonum del siglo VIII atribuida a un monje celta, Nennius. En ella se habla de Arturo como un líder guerrero que luchó con los reyes britanos contra los sajones. Se decía que en la batalla librada en el monte Badon alrededor del año 516, había matado a 960 hombres en un solo día. Fuera quien fuera el Arturo histórico, fue aclamado como héroe o líder y reivindicado por los cónicos, los escoceses, los galeses, los franceses y los irlandeses.

Según lo relatado por Sir Thomas Malory en el capítulo segundo de su libro *La muerte de Arturo* incluso el nacimiento de futuro rey estuvo rodeado de atributos mágicos. El padre de Arturo, Uther Pendragon, rey de los britanos, se había enamorado perdidamente de Igraín, la mujer de su enemigo, Gorlois de Cornualles, por lo que loco de deseo, le pidió al mago Merlín, que lo ayudara a poseerla. Merlín transformó a Uther en un doble de su rival para que pudiera entrar en el castillo y estar con Igraín, sin que ella ni nadie sospechara su verdadera identidad. Arturo fue concebido en esta unión favorecida por la magia.

Tras haber satisfecho su lujuria y abandonado el castillo, Uther fue informado de que Gorlois había muerto en el campo de batalla sólo unas horas antes, por lo que no perdió tiempo y pidió la mano de Igraín, quien finalmente aceptó. Así, aunque Arturo había sido concebido mediante un engaño mágico, fue legitimado como el heredero de Uther, ya que nació después del matrimonio de su madre, con el hombre que era, de hecho, su padre.

En el capítulo cuarto de la obra, Malory relata cómo poco después del nacimiento de Arturo, Merlín fue a ver a Uther y, tras profetizar su pronta muerte, le avisó de los graves peligros que rondaban a su hijo, pues los nobles tratarían de hacerse con el poder cuando muriera. Haciendo gala de su prudencia Uther accedió a que Merlín tomara al pequeño bajo su protección y lo ocultase con una familia de acogida hasta que alcanzara la mayoría de edad. Poco después de ese encuentro, Uther falleció y tal y como Merlín lo había predicho, el país se dividió en facciones guerreras que se disputaron el poder.

4.2 Caliburn. La espada en la piedra

En el capítulo quinto de la obra de Malory hace su aparición Caliburn, la espada en la piedra. La historia relata cómo después de quince años de conflicto tuvo lugar un extraño suceso. En un cementerio apareció una gran piedra con un pesado yunque de hierro encima. Encajada profundamente en la piedra y en el yunque había una espada con las siguientes palabras inscritas en su hoja: *Quien consiga sacarla de este yunque será rey de Inglaterra*. Se dispuso entonces un torneo en Londres para decidir quién, entre los señores y los caballeros reunidos, podría extraer la espada.

El joven Arturo, después de que muchos otros trataran de extraer la espada de la piedra, demostró que él, y nadie más que él, podía hacerlo, y fue reconocido por todos los allí reunidos, como gobernante legítimo del país.

4.3 Excalibur. La espada del lago

En su página 273 el libro *Mitología. Todos los mitos y leyendas del mundo*, expone de *Excalibur*, lo siguiente:

Arturo emprendió la instauración de su corte y el restablecimiento de la ley y el orden en su reino. Algo que no fue siempre posible sin tener que recurrir a las armas.

En uno de los primeros conflictos, la espada se rompió. Merlín fue a visitar a Arturo y se la llevó a la Dama del Lago, una hechicera poderosa natural de otro mundo, quien le entregó la espada encantada *Excalibur*, arma que tenía el poder de hacer invencible a su portador y cuya funda lo protegía de todo mal.

El libro relata como Arturo y Excalibur vencieron en distintas campañas y aventuras, hasta el fatídico día en el que el rey, traicionado por su propio hijo, tuvo que enfrentarse a él y darle muerte, no sin antes recibir una herida mortal. En la página 281 pueden leerse los momentos finales de Arturo y su legendaria arma en este mundo:

En su agonía, Arturo llamó al único caballero que le quedaba, Bedevere, y tendiéndole la gran espada *Excalibur* le pidió que la arrojara al lago que había allí cerca. Bedevere obedeció, y cuando la espada volaba por los encima del lago, una mano surgió de las aguas y la agarró por la empuñadura. Blandiendo la hoja la mano se hundió llevándose a *Excalibur* al mundo sobrenatural donde había sido forjada. Bedevere regresó junto al rey moribundo y lo ayudó a acercarse a la orilla, donde esperaron hasta que se acercó una barca de velas negras. En la barca había varias mujeres, entre ellas La Dama del Lago. Con delicadeza recogieron a Arturo y lo colocaron en la barca. Se alejaron de la orilla y lo llevaron a la isla de Avalon, donde reposa hasta el día de hoy, para despertar de su sueño y regresar al auxilio de Inglaterra en sus horas de necesidad.

5. GUION

5.1 Las etapas de Campbell

5.1.1 El monomito

Paola Gorostiza expone en su blog en línea en el artículo Joseph Campbell, el Monomito en El héroe de las mil caras, que el monomito (monomyth, en inglés) o mito único, también conocido como el viaje del héroe, es un término acuñado por el antropólogo y mitólogo estadounidense Joseph Campbell para definir el modelo básico de muchos relatos épicos de todo el mundo. Campbell sostiene que sin importar las diferencias geográficas o culturales de los pueblos, existen patrones comunes a todos. Dicho de otra forma, hay paralelismos notables entre las diversas mitologías.

Erika Mancillas, en su trabajo: *Análisis de la estructura narrativa del manga "CLOVER" de CLAMP* (2007) señala: A lo largo de los siglos XIX Y XX, Joseph Campbell y otros teóricos como Christopher Vogler, Vladimir Propp y Claude Lévi – Strauss, han publicado listas de modelos narrativos inherentes a las historias fantásticas. Estos modelos pueden componerse tanto de acciones dentro de la historia como de las características de la historia o sus personajes. Siempre se debe tener en mente al analizar estos modelos, que las partes allí contenidas pueden o no, estar presentes en su totalidad en los relatos estudiados.

Para efectos de este trabajo, se toman como referencia los modelos tanto de Campbell, como de Vogler, pues fueron los tomados en cuenta al momento de desarrollar el guion.

En su libro *El viaje del Héroe*, Joseph Campbell al estudiar el periplo heroico, describe una serie de pasos o etapas a lo largo de este, a saber:

a) La Salida

El héroe se inicia en el mundo ordinario, y recibe una llamada para entrar en un mundo insólito de los poderes y los acontecimientos extraños. Comprende las siguientes fases: (Campbell. J. 2006)

- La llamada de la aventura.- El héroe parte de una situación mundana de normalidad en la que de pronto le llega una información, que actúa en su ser como llamada hacia la aventura.
- El rechazo de la llamada.- A menudo, el futuro héroe se niega a atender la llamada; esto puede deberse a su sentido del deber, a miedo a lo desconocido, un sentimiento, una debilidad, o a cualquier posible razón que lo mantenga aferrado a sus circunstancias normales.
- La ayuda sobrenatural.- Una vez el héroe se ha comprometido con la búsqueda, surge un guía o ayudante mágico. A menudo, este mentor sobrenatural le hace entrega al héroe de algún artefacto para ayudarlo en su empresa.
- El cruce del primer umbral.- En este punto el futuro héroe abandona completamente las fronteras de su mundo, adentrándose en terreno peligroso carente de reglas o límites.
- El vientre de la ballena.- El vientre de la ballena representa la completa separación del yo y del mundo conocido para el héroe. En este estado, se presenta la disposición de someterse a una metamorfosis.

b) La Iniciación

Si el héroe acepta la llamada para entrar en este mundo extraño, el héroe debe hacer frente a las tareas y pruebas, y puede tener que hacer frente a estos ensayos solo, o puede tener ayuda. En su forma más intensa, el héroe debe sobrevivir a un grave problema, a menudo con ayuda de ganado a lo largo del viaje. Si el héroe sobrevive, puede lograr un gran regalo, que a menudo resulta en el descubrimiento de la importancia del autoconocimiento. En este punto el héroe enfrenta las siguientes etapas:

- Las distintas pruebas.- se trata de hazañas que el héroe debe llevar a cabo al iniciar su transformación. Suelen aparecer en grupos de tres.
- El encuentro con la diosa.- A menudo se representa por la persona que el héroe ama de manera más auténtica. En este momento el amor tiene el poder y la importancia de lo todo poderoso.
- La mujer como tentadora.- En este estado el héroe se enfrenta a tentaciones, de naturaleza física o placentera que buscan alejarlo de su tarea. (La tentación no tiene que ser representada necesariamente por una mujer).
- La expiación con el padre.- En esta etapa, el héroe debe enfrentarse a aquello que detenta el máximo poder en su vida. Este es el punto central del viaje. Todos los pasos anteriores confluyen en este lugar. Aunque con frecuencia se representa este momento como el encuentro con una entidad masculina, no tiene por qué ser necesariamente así, sino, sólo alguien con un poder.
- La apoteosis.- Al sufrir la muerte física, o morir en si mismo para vivir en espíritu, el héroe pasa a un estado de conocimiento de lo divino, del amor, la compasión, la felicidad.
- El don final.- Es la bendición definitiva. Todos los pasos anteriores han servido para purificar y preparar al héroe para este momento.

c) El Regreso

Después de obtener el don final, el héroe debe decidir si se debe devolver con este don, a menudo enfrentan retos en el viaje de vuelta. Pueden darse varias posibilidades, a saber:

- La negativa a regresar.- Después de haber encontrado la felicidad y la iluminación en el otro mundo, el héroe rehúsa volver al mundo ordinario a otorgar el don adquirido a sus semejantes.

- El vuelo mágico.- Si el don que el héroe ha alcanzado se trata de algo que los dioses han guardado celosamente, es probable que el héroe deba escapar. El regreso puede resultar tan aventurero y peligroso como lo fue el viaje.
- El rescate del exterior.- El héroe quizá necesite ser llevado de vuelta de su aventura sobrenatural con asistencia externa, tal vez porque ha sido herido o debilitado en el transcurso de su viaje.
- El cruce del umbral de retorno.- El héroe que regresa, para completar su aventura, debe sobrevivir al impacto del mundo y encontrar la manera de compartir la experiencia que su viaje le ha otorgado con el resto del mundo.
- El maestro de los dos mundos.- Las ambiciones personales del héroe se han disuelto por completo, ya no trata de vivir, sino de relajarse voluntariamente ante lo que pueda suceder en él. Puede ser representado por un héroe trascendental, como Jesús o Buda
- La libertad para vivir: El héroe ha llegado a conocerse a sí mismo, lo que lo ha llevado a liberarse del temor de la muerte; lo que se traduce como la libertad de vivir.

5.2 Modelo de Vogler

Según Christopher Vogler, discípulo del filósofo norteamericano y especialista en mitos Joseph Campbell, todas las historias tienen varios elementos estructurales comunes, que se encuentran universalmente en los mitos, cuentos de hadas, sueños y finalmente el cine. A este conjunto lo ha denominado "Jornada del héroe" y se ha convertido en una de las guías para los escritores de cine y tv de todo el mundo. Vogler resume los pasos dados por Campbell, dando así solamente 12 etapas. Aunque en estas etapas se pueden observar diversos rumbos o características simultáneas (Quijano, 2004)

Frederic Rice en su trabajo: *A practical guide to the Hero with a Thousand Faces by Joseph Campbell*. (2005) expone las etapas del viaje del héroe descritas por Vogler de la siguiente manera:

5.2.1 Primer Acto

Se nos presenta al héroe y a su mundo, se da la llamada a la aventura, y pese a su duda inicial, el héroe acepta emprender la campaña. Deberá atravesar una prueba crucial, tras la cual, no habrá vuelta atrás en su decisión. En el primer acto podemos encontrar las siguientes etapas:

a) El mundo ordinario

Se muestra el mundo en el que viven los personajes, dando tono y estado de ánimo a la historia. Se presentan los:

- Presagios.- Sirven para introducir al lector en la historia y dan a conocer los problemas internos y externos de los personajes.
- Defectos trágicos. - El héroe no se deja aconsejar o ayudar, lo que le causa problemas dentro de la historia.

b) La llamada a la aventura

Es lo que desencadena los acontecimientos; se puede deber a distintos factores, tales como:

- Sincronización.- El héroe es conducido a la aventura por coincidencias.
- Heraldos del cambio.- Personas que modifican la vida del héroe y lo inducen al cambio.
- Inexistencia de opciones.- El héroe no tiene otra opción que aceptar la aventura.

c) Rechazo de la llamada

El héroe se encuentra temeroso ante la aventura, por lo cual puede reaccionar de diferentes maneras.

- Evitación.- El héroe duda acerca de la llamada.
- Excusas.- El héroe se excusa para no ir a la aventura.
- Guardianes del umbral.- Cuestionan al héroe respecto a su capacidad ante la aventura.
- Puerta secreta.- Representa los límites dados por los mentores que al ser violados tienen consecuencias.

d) Encuentro con el mentor

El héroe recibe el conocimiento y la confianza necesaria para adentrarse a la aventura. El conocimiento mágico puede provenir del mentor. Sin embargo, puede existir una variación:

- Orientación errónea.- Existe cuando el mentor del héroe resulta ser un personaje negativo a lo largo de la historia.

e) La travesía del primer umbral

El héroe inicia la aventura, puede no ser voluntariamente. Representa el cruce del umbral hacia lo desconocido de donde ya no puede regresar.

- El cruce.- Es la frontera entre el mundo ordinario y aquel en que sucede la aventura. Puede ser física o emocional.
- El aterrizaje forzoso.- Es cuando el héroe se embarca en la aventura.

5.2.2 Segundo Acto

Al aceptar la aventura de forma total, el héroe se enfrenta a un mundo con reglas distintas a las que conocía. Encontrará sus primeras pruebas y ayudantes que le ayudaran a superarlas y al hacerlo, obtendrá una recompensa, luego deberá decidir volver al mundo ordinario con ella, o no. El segundo acto presenta las siguientes fases:

a) Encuentro con pruebas y ayudantes

El héroe se encuentra en la aventura y es probado en un contexto con nuevas reglas y valores, se reencuentra con enemigos y crea nuevas alianzas.

- El contraste.- Se contrasta este nuevo mundo con el ordinario donde las prioridades y sensaciones cambian.
- Compañeros.- Son quienes acompañan al héroe en su aventura.
- El rival.- Es competidor del héroe en algún aspecto de su vida, aunque no busca matarlo, como sucede con el enemigo.
- Nuevas reglas.- En este nuevo mundo existen reglas distintas a las del mundo ordinario del héroe

b) La aproximación a la caverna más profunda

Representa el acercamiento del héroe a su mayor desafío, los aliados son probados e incluso pueden cambiar de rol.

- El cortejo.- El héroe tiene un encuentro amoroso.
- La preparación de la odisea.- Es una complicación dramática por medio de la cual el héroe se siente contrariado.

c) La odisea o el calvario

El héroe se enfrenta a su mayor temor por medio de una muerte simbólica.

- La muerte y el renacimiento.- El héroe sobrevive a la primera prueba o fracasa y sobrevive al final.
- El cambio.- Al vencer la prueba, el héroe vuelve a su mundo ordinario cambiado.
- La crisis.- Es el momento de máxima tensión entre los antagonistas de la historia.
- Los puntos de tensión.- Dividen la historia en dos partes.
- El héroe atestigua un sacrificio como puede ser la muerte de un amigo.

d) La recompensa (Tomando la espada)

El héroe recibe una recompensa o un tesoro. Crece como persona y de igual forma lo hacen sus capacidades psíquicas.

- La escena de amor.- Introduce una trama secundaria, puede ser antes o después de la crisis.
- La toma de posesión.- El héroe encuentra lo que buscaba.
- Robo del elixir.- El héroe roba lo que busca.
- Nuevas percepciones.- El héroe cambia de punto de vista con respecto a la situación.
- La conciencia del sí mismo.- El héroe descubre quien es realmente, su lugar en el mundo y su papel a desempeñar.
- La epifanía.- Las personas que rodean al héroe se dan cuenta del cambio en él.

- La distorsión.- Es cuando los personajes se vuelven engreídos debido a su éxito.

e) El camino de regreso

El héroe debe decidir si regresa a su mundo ordinario o se queda en el lugar donde vivió su aventura.

- Las represalias o venganzas.- El héroe huye del mundo donde ocurre la aventura, bien sea por temor a represalias o para salvar su vida.
- La huida del villano.- El héroe persigue al antagonista.

5.2.3 TERCER ACTO

Luego del clímax de la historia, ha llegado el momento del desenlace. El tercer acto cuenta con las siguientes fases:

a) Resurrección

Es el clímax (momento de mayor tensión) de la historia. Hay un enfrentamiento decisivo con la muerte, ya sea espiritual o física.

- La elección.- El héroe debe de tomar una decisión entre una o varias opciones para demostrar su crecimiento.
- Transformación.- El héroe cambia su apariencia o forma de actuar.

b) Regreso con el elixir

Es el final de la historia. El mundo regresa a su mundo ordinario o continúa con su viaje tras haber cambiado.

- Desenlace.- Es el momento en el que todo se soluciona.
- Factor sorpresa.- Pueden existir sorpresas que den un giro brusco para aumentar la emoción de un regreso aburrido.
- Recompensa y castigo.- Es el final feliz.

5.3 Perfiles de los personajes

El personaje es el elemento con el que se le da forma a la historia, es quien sufre el conflicto, el drama y es quien hace cumplir la premisa; los guiones de mayor éxito son conducidos por el personaje, incluso los que tienen tramas complejas, la trama se funde en el personaje cuando éste está bien diseñado: la trama se vuelve orgánica, es decir, se desarrolla lógicamente, se desprende de los deseos del personaje, de sus defectos. (Egri, L., 2010)

Cada buen guión comienza con un protagonista o personaje central; según Lajos Egri: El protagonista es quien crea el conflicto y hace fluir la trama. Un personaje central no sólo debe desear algo, debe querer algo tan fuertemente que quiera destruir o ser destruido para conseguirlo.

Lajos indica que el protagonista debe estar dotado de intencionalidad; es decir, la capacidad de tomar decisiones y actuar con base en estas. Es un atributo necesario del protagonista; sin intencionalidad el protagonista será débil, sus acciones se parecen intrascendentes y el público perderá interés, tanto en el personaje y su historia.

Indagando aún más en la construcción del personaje central, Lajos nos indica que complemento por oposición del protagonista es el antagonista.

El antagonista siempre utilizará toda su fuerza y astucia en contra del protagonista, El antagonista de calidad debe ser tan fuerte y voluntarioso como el protagonista. Las máquinas, animales y monstruos pueden ser antagonistas eficaces si son capaces de raciocinio y de intención; Sin emoción ni pensamiento, el enemigo no es más que un obstáculo, no un antagonista. Es decir, el público debe encontrar en el antagonista un digno oponente para el protagonista.

Generalmente, el antagonista es fácilmente identificable como el villano del relato. Su moral y sus motivaciones son claramente corruptas, sus objetivos destructivos; en algunas historias, los objetivos del antagonista puede ser menos siniestro, pero aún representan el principal obstáculo para el protagonista.

El antagonista tiene un papel importante en la trama y suele ser quien impulsa al protagonista para llevar a cabo una acción. Christopher Vogler llama a este personaje *La Sombra* ya que siempre refleja el lado oscuro del héroe.

Lajos enfatiza que cada personaje en el guión debe ser especial, de alguna manera. Los personajes no tienen que ser excéntricos para ser atractivos, sino que deben tener cualidades que los distingan; los personajes se definen a través de acciones grandes y pequeñas, a través de sus palabras y sus hechos.

Para ampliar el concepto de personaje, se puede citar al guionista norteamericano Syd Field quien se pregunta ¿Cuál es el verdadero secreto del personaje?, siendo su respuesta la siguiente:

Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos. La creación de un buen personaje resulta esencial para el éxito de su guion; sin personaje no hay acción, sin acción no hay conflicto, sin conflicto no hay historia y sin historia no hay guion. (Field, S. 1995 Pag.39)

Como en la vida real, personajes de la película tienen tanto el lado privado y público, la cara que ven en el espejo y la que presentamos al mundo. Pueden decir una cosa y hacer otra. Sus necesidades pueden ser contradictorias. Villanos puede ser agradable y difícil cuando son héroes. El comportamiento de los personajes de ficción debe basarse en sus conocimientos de psicología humana y sus propias experiencias. Cada personaje que cree ser un reflejo de algún aspecto de sí mismo, incluso aquellos aspectos que ocultan o no entienden por completo.

El guionista Frank Quevedo Baiz rescata en su libro *El personaje y el texto en el cine y la literatura* la visión de Lajos Egri busca que el personaje en construcción sea capaz de definir orgánicamente, cada uno de los componentes de las dimensiones física, social y psicológica (Baiz, F. 2004).

- Física: sexo, edad, apariencia general y de todos aquellos rasgos físicos.
- Social y económica: lugar de nacimiento, educación, raza, religión, aficiones.
- Psicológicas: temperamento, habilidades, gustos, ambiciones, valores morales.

Otro punto fundamental a tener en cuenta en el momento de crear personajes consiste en prestar atención a su manera de hablar. Syd Fiel explica las funciones del dialogo:

1. Hacer avanzar la acción.
2. Comunicar hechos e informaciones al público
3. Establecer las relaciones de los personajes, los unos con los otros.
4. Revelar conflictos y el estado emocional de los personajes.
5. Comentar la acción.

(Field, S. 1995)

En suma y como expresa Field: Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guion. (Field, S. 1995 Pág.: 39)

5.4 Trabajos referenciales

Con la evolución de los dispositivos electrónicos personales, como teléfonos celulares, computadoras portátiles y video consolas portátiles, el formato impreso de distintas publicaciones ha perdido impulso, los diarios, libros e incluso el cómic han sufrido esta crisis. Sin embargo, en este último renglón se han abierto una gama de posibilidades interesantes, gracias a las posibilidades de interacción.

Los ejemplos son infinitos. Las empresas niponas desarrolladoras de video juegos han impulsado grandemente esta área dentro y fuera de las fronteras de Japón, y aunque escasos, son relevantes debido a su gran apartado técnico y audiovisual, los títulos que han llegado a ser comercializados en las regiones americanas y europeas.

Pestano y Von Sprecher, ambos investigadores de la Universidad de La Laguna exponen en su trabajo *Cómics y videojuegos. Dos industrias culturales en conexión*, elementos que sirven para demostrar este punto.

En la cultura popular japonesa, tanto el cómic (manga) como las series de animación (anime) tienen un valor social y cultural que resulta casi incomprensible a los ojos de las demás sociedades occidental centristas, constituyendo dos formas expresivas que encuentran en los videojuegos un territorio donde transmediarse con normalidad (Aoyama e Izushi, 2004: 121-122); Bleach, Naruto o Evangelion, videojuegos procedentes de productos que se iniciaron como manga o anime son ejemplos de esta situación así como de la capacidad exportadora de cultura, cuando en países como Holanda y Alemania Spectrobes, un videojuego con raíces en el manga producido por Disney Interactive Studios , encabeza listas de éxitos ." (Pestano, R. - Von Sprecher, R. 2010, p. 10)

Konami, industria japonesa de entretenimiento fundada en 1969, ha comercializado tres títulos de novela gráfica digital emblemáticos, para distintas video consolas: *Silent Hill Play Novel* (Game boy color), *Metal Gear Solid Graphic Novel* (Sony PSP) y *Metal Gear Solid 2 Bande Dessinée* (Sony Play Station 3, DVD), todos los títulos ambientados en los universos de sus videojuegos más exitosos. “Estos títulos le brindan al espectador la oportunidad de conocer la historia relatada en los videojuegos sin tener que jugar el título original, con el aliciente de otorgar cierta jugabilidad en algunas ocasiones, que permite la interacción directa del espectador.” (Pestano, R. - Von Sprecher, R. 2010, p. 10).

I. MARCO METODOLÓGICO

6.1 Problema

¿Es posible realizar un guion de narrativa no lineal para una novela gráfica interactiva inspirada en Romeo y Julieta de William Shakespeare y el mito artúrico, según los modelos del mito del héroe desarrollados por Christopher Vogler?

6.2 Justificación

Se pretende la redacción del guion de un cómic interactivo que permita que el lector-jugador se enfrente a los módulos de elección que le corresponden al protagonista del relato. De esta forma, se busca una mayor conexión con la historia, así como un entendimiento ulterior por parte del lector-jugador de las bondades de poner en práctica valores como la tolerancia y la compasión, en vez de la venganza y la ira.

Valiéndonos de líneas narrativas múltiples, el lector- jugador podrá llegar a distintos finales dependiendo de sus decisiones durante la historia. La teoría indica que a través del desempeño lúdico, las acciones que aportan un beneficio, en vez de un mal, son más asimiladas con mayor facilidad.

Se elige el formato de novela gráfica interactiva como base para la estructura del guion, por su relativa facilidad al momento de avanzar en la historia.

Un video juego clásico, podría mantener atascado durante semanas a el jugador en un determinado punto de la historia, debido a la complejidad de su sistema de juego; la novela gráfica interactiva, rara vez presenta dificultades de este tipo. Generalmente, basta con presionar un botón o una secuencia determinada de los mismos para avanzar a través de las pantallas o viñetas que conforman la historia. De tal manera, la probabilidad de que el lector - jugador complete la historia de manera satisfactoria, es mayor.

6.3 Delimitación

Se desarrollará un guion para un cómic interactivo (novela gráfica) destinado a dispositivos portátiles (PSP, PSVITA, Nintendo 3DS, iPhone y tabletas) partiendo del modelo de viaje del héroe propuesto por Joseph Campbell y profundizado por Christopher Vogler. Aprovechando las características interactivas de los dispositivos portátiles, se le dará al lector la posibilidad de intervenir de manera efectiva en la historia, alterando a la línea narrativa de la misma, dependiendo de sus decisiones. Si bien estas posibles líneas narrativas serán abordadas en el tratamiento del guión, la línea que se utilizará para efectos del análisis posterior, será la que el diseñador de juegos y novelista Lee Sheldon denominó como *Arco Dorado*; la línea narrativa obtenida al tomar las decisiones moralmente esperadas para conducir a un buen fin. Se busca llegar a un público mayor de 15 años con afición por la lectura y a los videojuegos, procurando sorprenderlos con esta nueva experiencia.

6.2 Metodología o autor utilizado para la construcción del guión

La historia y los personajes serán una adaptación de recreación de *Romeo Y Julieta*, en donde tomando como base la teoría del monomito acuñada por Campbell, se realizará un trabajo libre, en donde presentando como elemento unificador el discurso de la reina Mab, figurante en la obra de William Shakespeare, se fusionará la historia de los amantes fatales con los mitos ingleses del ciclo Artúrico.

Los personajes respetan hasta cierto punto sus personalidades o arquetipos originales. Sin embargo, para efectos de asentar las bases del guión, se hizo el ejercicio recomendado por Jago Egri en su libro *El arte de la escritura dramática* (1960) de dotarlos de tridimensionalidad (dimensiones fisiológicas, sociales y psicológicas) en búsqueda de una relación dialéctica, dinámica que facilitara abordar su desarrollo dentro de la historia. De igual manera, los personajes fueron clasificados bajo la óptica de los Arquetipos propuesta por Vogler, según la relación que desarrollaron entre ellos en la historia.

El guion se sustenta en la estructura de tres actos de Campbell y la revisión de esta propuesta por Vogler, en donde se establece que todo viaje heroico, se puede dividir en tres estados: la iniciación, la separación y el retorno, los cuales cuentan con diferentes niveles de estructuración, que pueden o no, estar presentes del todo, pero respetando siempre, los tres niveles principales.

Debido a la naturaleza híbrida del producto al que el guion pretende dar lugar; una novela gráfica digital con toques interactivos y de final múltiple; se utiliza el modelo ramificado de hipertexto al momento de desarrollar el tratamiento del guión, estructurando así, las posibles líneas narrativas al que el lector / jugador podrá acceder dependiendo de sus acciones.

El guión presentado será el que desarrolla únicamente la línea narrativa del Camino Dorado, de la misma forma, será esta la línea narrativa tomada en cuenta a la hora de realizar los análisis posteriores. Dicho guión presentara el formato de un guión cinematográfico tradicional, con la salvedad de presentar acotaciones indicativas en las escenas en las que el lector / jugador deba realizar alguna acción.

Si bien la novela gráfica no podrá estar nunca al nivel de un juego de plataformas en cuanto al grado de interacción necesaria para disfrutarlo, lo que se pretende es dotar a la lectura del elemento lúdico que facilite su apoderamiento por parte del lector, esto basando en la teoría de Johan Huizinga expresada en su libro *El elemento Lúdico en la Cultura*, según la cual, el juego no solo constituye una función humana tan esencial como la reflexión y el trabajo, sino que además el desarrollo de la cultura posee un carácter lúdico.

7. GUIÓN DEL VIDEO JUEGO

7.1 Idea

Noctis Aeternae - Verona es un relato inspirado en Romeo y Julieta de William Shakespeare, que explora lo que podría haber pasado si Julieta hubiese engañado a Romeo para destruirle a él y a todos los Montesco.

7.1.1 Universo

Los Capuleto y los Montesco. Dos grupos enemistados en abierta lucha por dominar una ciudad cuyos habitantes le temen al enfrentamiento de ambos grupos, o simplemente le es indiferente quien venza.

La novela gráfica se desarrolla en Verona; una ciudad amurallada en franca decadencia debido a los estragos provocados por las luchas de dos facciones enemistadas.

Los Capuleto, detentores de un poder inigualable han tomado por fuerza el poder político de la ciudad, mientras que los Montesco, la única casta otrora capaz de enfrentarlos, ahora huye constantemente para no enfrentar su total aniquilación.

Romeo Montesco, muerto hace quince años, será devuelto a la vida por una fuerza supernatural para intentar cobrar venganza de quienes le destruyeron.

7.1.2 Propuesta visual

Noctis Aeternae – Verona es un guion de novela gráfica el cual fue diseñado para ser representado en el producto final, no con dibujos, como es costumbre, sino con fotografías de modelos y locaciones reales.

En tal sentido, la propuesta de arte contempla los siguientes puntos:

c) Arquitectura:

Se plantea una propuesta visual postmoderna:

Verona es una ciudad amurallada, sin luz, una ciudad congelada en una noche aparentemente interminable donde nunca sale el sol pero a la vez, ciudad a oscuras por el hecho de que nadie parece estar consciente de lo que ocurre en sus entrañas. Sus ciudadanos no se asombran ya ante los desmanes de los Capuleto, la familia que durante quince años los ha gobernado con mano de hierro, así como poco o nada parecen importarles los enfrentamientos que sostienen constantemente con los Montesco; una casta proscrita y perseguida como rebelde. Podemos ver esta conducta en nuestra sociedad posmoderna actual, donde a veces parece que nadie se preocupa realmente por los acontecimientos que normalmente, deberían movilizarlos como sociedad.

El corazón de Verona es su plaza, donde podamos advertir un centro histórico o urbano. En ella, los Capuleto han construido un cadalso para castigar a todos los disidentes de su mandato. Una gigantesca cruz busca quebrar el espíritu combativo de los rebeldes, al imaginar el calvario al que serán sometidos cuando sean capturados.

Se trata de una ciudad prisión donde las personas desaparecen constantemente en las sombras y las personas ya se han acostumbrado a esto.

Las imágenes de locaciones pueden ser digitalmente manipuladas para lograr este efecto.

d) Vestuario:

Se plantea una propuesta de vestuario gótica. Los personajes mundanos: Romeo, Verónica, Paris, Julieta y Benvolio van vestidos con cueros, metales, colores oscuros, mientras que los personajes míticos: Reina Mab y Nimue van vestidos de manera menos recargada; faldas largas o vestidos abiertos, aunque conservando los colores propios de su naturaleza; Mab el negro y Nimue el blanco.

e) Maquillaje:

El punto más importante en cuanto al maquillaje de los modelos, está en su cabello. Tanto los Capuleto como los Montesco se diferencian del resto de los ciudadanos de Verona por las tonalidades de sus cabellos, las cuales van desde el azul intenso, variando en distintos degradados hasta el negro para los Montesco y desde el rojo intenso variando en distintos degradados hasta el negro para los Capuleto. El hecho de que algunos personajes, como Teobaldo y Benvolio posean un color oscuro en sus cabellos deja entrever que en determinado momento sus castas fueron una sola.

7.1.3 Propuesta sonora:

Las piezas musicales que se proponen en el guion técnico, juegan un papel fundamental, pues reiteran las acciones y emociones del personaje principal.

Se utilizan obras en su mayoría instrumentales, pues las líricas podrían entorpecer la lectura de los textos en pantalla.

Se plantea que los géneros de las melodías a utilizar sean el metal melódico y el power metal, pues en ellos, convergen elementos propios de música clásica con ritmos más modernos. Esta mezcla es similar a la que el guion plantea al unir dos historias.

7.2 Sinopsis

Romeo Montesco vuelve a la vida quince años después de morir envenenado, engañado por Julieta. Los Capuleto dominan ahora en Verona con puño de hierro y nadie puede oponerse a su descomunal poder. Con sus recuerdos del pasado fragmentados, sólo el deseo de venganza está claro para él. Conocerá a Verónica, una sobreviviente a la purga que los Capuleto iniciaron contra los Montesco al llegar al poder y ella le ayudara a entender lo que ha pasado en Verona durante su ausencia: Los Capuleto han conseguido a Caliburn, una espada mítica que les ha

otorgado una fuerza inconmensurable, permitiéndoles destruir a sus enemigos y tomar el poder político de Verona.

Romeo deberá volver a enfrentarse contra París y Teobaldo, fantasmas de sus culpas, que le harán dudar de su misión, luego confrontará a Julieta, donde tendrá que decidir hacia donde decanta finalmente su corazón; si por el camino del odio o del amor.

7.3 Desarrollo de los personajes

7.3.1 Romeo Montesco

Físico: Hombre de 28 años, alto y esbelto. Han pasado 15 años desde su trágica muerte engañado por la mujer que amaba. El tiempo en el otro mundo ha hecho palidecer su piel, de la misma forma en que el poder oscuro que lo ha revivido afecta el iris de sus ojos; normalmente verdes, ahora se tornan amarillos cuando se deja dominar por la ira. Sus cabellos, un rasgo distintivo de su casta, son de un color azul tan profundo, que pueden verse negros en la oscuridad.

Nace en Verona, en el seno de la familia Montesco y por lo tanto su futuro como enemigo mortal de los Capuleto, ya está decidido. Sin embargo, Romeo logró escapar de participar activamente en las confrontaciones que ambas familias mantenían, hasta la edad de 13 años.

Romeo posee un carácter en extremo volátil, lo que lo lleva a ser impulsivo y violento en momentos de ofuscación, pese a sus maneras reservadas y taciturnas cuando se encuentra en calma.

Una noche fatal, acompañado por su primo y por su mejor amigo, logra colarse a un baile que los Capuleto ofrecían. Allí se enamorará perdidamente de Julieta Montesco; amor prohibido, que desencadenara una serie de eventos que concluirán con su muerte, dejándole como último recuerdo la sonrisa burlona y la extraña mirada que su amada le dedicaba mientras caía a su lado, envenenado.

Pero la muerte, no es el final de su historia. Un oscuro poder liberado a noche del baile de los Capuleto, ha decidido que Romeo no ha de descansar en paz. Luego de 15 años de ser torturado por sus propias visiones de culpa en el mundo de las tinieblas, una voz en la oscuridad lo impele a tomar venganza. Romeo acepta y es traído de vuelta al mundo de los vivos. Ahora le toca decidir qué hará con este nuevo tiempo y el poder que se le ha otorgado.

Durante sus peleas contra las siluetas es frío, despiadado; no tiene miramiento alguno a sufrir y transmitirles la misma desesperación que él y los suyos sintieron hace quince años. Por otro lado, cuando interactúa con Verónica, su actitud cambia por completo, demostrando que aún posee un lado humano.

7.3.2 Julieta Capuleto

Físico: Mujer de 27 años. Alta y de figura grácil. Sus cabellos azules tienen terminaciones rojas como el fuego. Hace 15 años intentó quitarse la vida ante la traumática escena de la muerte de su amado, pero fue salvada de morir por una enigmática hechicera que apareció repentinamente ante la casa Capuleto. Desafortunadamente, aunque con vida, Julieta nunca ha logrado despertar de nuevo. Es atendida día y noche por la hechicera y protegida por todos los vasallos de la familia Capuleto.

Julieta nació para ser la única heredera de la casa Capuleto; una de las dos familias con mayor influencia en Verona. Joven e inocente, fue introducida en sociedad al cumplir los 12 años en un baile en el que deslumbró a todos, con su belleza.

En ese baile conoció y se enamoró de Romeo Montesco, un joven al que destino había marcado para ser su enemigo. Sin importar esto, Julieta entregó su corazón al joven con la inocencia y la impulsividad que caracteriza a la juventud, sin embargo, sólo el amor no bastó para llevar a buen final su historia.

Romeo y Julieta se casaron en secreto con la ayuda del fraile Lorenzo, hombre religioso que creía que la unión de ambos era la mejor manera de acabar con la enemistad entre sus dos familias. Sin embargo, al estar separados, y sin haber hecho pública la ceremonia, Teobaldo, el más querido primo de Julieta, abordó a Romeo y a sus amigos en la calle. Con un lance traidor dio muerte al mejor amigo de Romeo y este, cegado de ira, la quitó la vida en venganza.

Cuando Julieta se enteró de la muerte de su primo a manos de Romeo, supo que nunca podrían estar juntos de la forma en la que ambos lo habían soñado. Pese al acto de violencia de Romeo, ella le seguía amando por sobre todas las cosas. Así que urdió un plan junto con el fraile Lorenzo para pasar por muerta, esperar a Romeo y luego escapar con él hacia el exilio.

Cuando Julieta volvió a abrir los ojos fue para encontrarse con el cadáver de su amado a su lado. La tristeza la empujó al límite de la locura y tomando el propio puñal de Romeo, se lo clavó con todas sus fuerzas en el pecho. La oscuridad cayó sobre sus ojos. Los Capuleto tomaron su cuerpo para llorarlo y prepararlo para un funeral apropiado, pero una extraña hechicera que apareció de pronto ató su alma a cuerpo con un sortilegio. Desde entonces duerme en la torre de los Capuleto, la hechicera y sus sirvientes velan su sueño.

7.3.3 Benvolio Montesco

Físico: Hombre de 29 años. Alto y fuerte, posee un gran carácter y un alto sentido de la justicia. Sus cabellos son completamente negros, la única herencia que su padre le dejó. Sin embargo, la rama principal de la familia Montesco lo adoptó igual que a un hijo propio, por lo que ve en Romeo, más que un primo o un amigo, a un hermano.

Volviendo de los actos fúnebres de Romeo la familia Montesco se encontraba confiada bajo la promesa de paz que habían pactado con los Capuleto, así que el ataque que sufrieron por parte de estos, los tomó a todos completamente desprevenidos.

El sorprendido Benvolio no dio crédito a sus ojos al ver quien comandaba el ataque: Teobaldo, un Capuleto que todos daban por muerto, estaba en la primera línea de lucha.

En la mente de Benvolio todo estaba claro. Los Capuleto habían fingido su muerte para hacer caer en desgracia a Romeo. Aunque no lograba entender como había sucedido, Benvolio saltó a la batalla dispuesto a acabar lo que su primo había comenzado, pero poco pudo hacer ante el arrollador poder y técnica de Teobaldo.

Mal herido, logró guiar a muchos Montesco lejos de la masacre. Entre ellos a un bebé cuyos padres ya habían caído asesinados a manos de las hordas Capuleto.

Han pasado 15 años desde ese aciago día. Cansado de huir y de esconderse, y ansiando vengar a sus familiares y amigos caídos, Benvolio ha planeado el ataque definitivo en contra de los viles Capuleto.

7.3.4 Verónica Verenice di Verona Montesco

Físico: Verónica es una hermosa joven de 15 años. Su cabello es de color azul oscuro aunque se ve obligada a teñirlo completamente de negro para no llamar la atención de los guardias que los Capuleto. Ha vivido en la clandestinidad junto con todos los Montesco supervivientes, en las catacumbas de Verona.

Verónica es el bebé que Benvolio logró salvar cuando los Capuleto traicionaron a los Montesco. Su nombre le fue dado por el mismo Benvolio, quien la crió como a su propia hija luego de que sus verdaderos padres fueran asesinados por Teobaldo.

Verónica por “Vero-Ikon” o “el rostro verdadero”, Verenice por “portadora de la victoria”. Nombres que muestran la confianza que Benvolio ha depositado en ella.

Durante quince años se ha entrenado para la inminente batalla. Aunque sus habilidades de lucha y estrategia sólo son superadas por las del propio Benvolio, Verónica duda. No cree tener la fuerza que su padre adoptivo le atribuye. Sin embargo, pronto llegara el momento en el que Verónica deba tomar las riendas de su propia vida.

7.3.5 Conde Paris

Físico: Hombre muy alto (1,90 cms.) de 35 años. El Conde Paris es un pariente de Escala, el príncipe y voz de autoridad de Verona.

Paris llegó a Verona con el deseo de desposar a Julieta, pero el padre de esta se negó a la propuesta. Sin embargo, luego de la muerte de Teobaldo a manos de Romeo, la petición de Paris es reconsiderada y aprobada como medida para alegrar a la inconsolable Julieta.

Sin embargo, Paris nunca se desposaría con Julieta. En lo que a él concierne, Julieta murió de pena la mañana misma de la ceremonia.

Paris abatido, fue a llorar por el alma de su amada al mausoleo de los Capuleto, pero al acercarse, vio que el infame Romeo pretendía profanar el último descanso de Julieta. Así que el gallardo Paris se abalanzó dispuesto a la batalla. Pero la suerte no estaba de su lado esa noche; Romeo parecía azuzado por los látigos del infierno en sus ataques; fue cuestión de segundos antes de sentir como sus corazón era agujoneado por el florete enemigo.

Su propia sangre fluía de sus labios cuando le pidió al atormentado joven, por misericordia, que lo depositara al lado de su amada Julieta. Para su sorpresa, Romeo le concedía su deseo. Sus atónitos ojos se cerraron viendo como Romeo se arrodillaba al lado de Julieta y besaba sus labios.

Pero su historia no acabaría allí. Un extraño poder le impidió reposar. Cuando Paris abrió de nuevo sus ojos, contempló la hermosa figura de Julieta dormitando. Al intentar acercarse a ella, notó que el peso de su propio cuerpo ahora le resultaba extraño. Al contemplar su cuerpo, vio con horror, que gran parte de su cuerpo ahora era metálico.

Una voz en la oscuridad le aclara lo ocurrido. Su pelea con Romeo lo dejó en un estado lamentable. Sus nuevas partes lo harán más poderoso, capaz de proteger a la desvalida Julieta de sus enemigos.

La voz se materializa, se presenta a sí misma como La Hechicera. Le revela a Paris como ella salvó a Julieta de la muerte, y del vil complot de los Montesco para asesinarla.

Paris jura impedir que los Montesco se salgan con la suya. Abraza su nueva naturaleza y bajo su mando se inicia la purga contra los Montesco.

En quince años, ha modificado más y más su cuerpo alejándose así de su parte humana. En su mente una dicotomía lo atormenta, por un lado, sigue manteniendo sus sentimientos de devoción hacia Julieta, pero los celos contra Teobaldo, el primo de Julieta que pensaba muerto, han crecido sobremanera a causa de la constante cercanía de este al lecho de Julieta.

Aun así, su determinación se mantiene firme. Sale noche tras noche en busca de los Montesco rebeldes a la hegemonía de los Capuleto. El Montesco que caiga en sus metálicas manos, no volverá a ver la luz del día.

7.3.6 Teobaldo Capuleto

Físico: Hombre de 28 años. Pese a ser un Capuleto, sus cabellos son de un color rojo opaco, signo de debilidad entre su estirpe. La vergüenza que esto desató sobre su familia lo marcó durante toda su infancia; constantemente era golpeado por su padre y de su madre, nunca conoció más que reproches y reclamos.

Cuando Teobaldo tenía 7 años, sus padres murieron bajo extrañas circunstancias, por lo que fue tomado bajo la tutela de la rama principal de los Capuleto, quienes contaban con una hija de edad cercana a la suya. Después de esto, las burlas contra su persona cesaron, al menos nadie se atrevía a criticarlo públicamente, pero Teobaldo sabía que sus enemigos, seguían allí. Teobaldo decidió demostrar que era mejor que todos ellos; sería él quien traería la destrucción a la casa Montesco, los enemigos jurados de su casta. Todos reconocerían su valía.

Teobaldo crecía en edad y estatura, de igual manera lo hacía su rencor y su violencia. Tenso en todo momento, siempre a la espera de un ataque o una traición, sus reflejos se habían pulido al máximo. Solo había un momento en el que Teobaldo podía sentir calma; cuando contemplaba la belleza de Julieta, la sobreprotegida hija de sus benefactores. Sin embargo, aun en esos momentos, un fuego quemaba su corazón. Teobaldo sabía, muy dentro de sí, que nunca podría acercarse a ella.

Su habilidad con la espada y su astucia era conocida en toda Verona. Sus detractores se burlaban a sus espaldas, llamándole: “El rey de los gatos” intentando exponer su extracción de una rama secundaria. Sin embargo, Teobaldo tomó el mote y lo hizo suyo. Sus enemigos caían ante él, abrazados por el temor de haberse enfrentado a un chico, que al parecer, tenía 7 vidas.

Ya los trece años, las habilidades tanto físicas como mentales de Teobaldo lo habían hecho merecedor de la completa confianza de Capuleto, el patriarca de su casa. Pero esta posición se tambaleó peligrosamente, cuando, sorprendido participando en un enfrentamiento en la plaza de Verona fue reprendido por el príncipe Escala.

El mundo se desmoronaba para Teobaldo. Capuleto parecía ahora dispuesto a deponer las armas frente a los Montesco. El colmo fue cuando habiendo descubierto que el infame Romeo había entrado sin invitación a la fiesta que Capuleto había ofrecido, su señor se puso de lado del invasor. Teobaldo jamás olvidaría esta afrenta.

Buscó a Romeo para provocarlo a pelear, pero dio primero con Mercutio y con Benvolio. Al aparecer Romeo, este alegó excusas que Teobaldo no alcanzaba a entender, negándose a pelear, pero Mercutio atacó en su lugar. Teobaldo se encontró en dificultades ante su inesperado rival, pero logra herirlo de muerte aprovechando un intento de Romeo por separarlos.

La muerte de Mercutio sellaría también el destino de Teobaldo, pues Romeo se abalanzaría en su contra ciego de ira, y sin darle tiempo a reponerse, lo mataría.

La noche cayó sobre los ojos de Teobaldo. Pero el destino no quería que su historia terminara allí. Su espíritu fue llamado desde las tinieblas por una voz que le prometió la tan ansiada venganza. Teobaldo vio la oportunidad y la tomó en el acto. Al abrir los ojos de nuevo en este mundo, lo primero que vio fue a una hechicera que le sonreía desde las sombras. Una nueva vida le había sido otorgada al rey de los gatos.

7.3.7 La Hechicera / La reina Mab

Físico: Tiene la apariencia de una hermosa mujer de unos 30 años. Mab, es la mujer de Gwyn-ap-Nudd, rey del mundo inferior, que tiene potestad sobre los duendes y los muertos. Era la reina de los elfos y de las hadas, venerada en Gales y Bretaña, dependía de la fe que los humanos depositaran en ella para existir. Sin embargo, los primeros siglos de la era cristiana mermaron de forma casi total, su poder y su existencia.

Tan diminuta que era capaz de caminar por un rayo de sol, Mab, llena de odio, consagró su existencia a llenar de sueños vanos y de falsas esperanzas las vidas de los humanos que la habían olvidado, siendo los amantes las víctimas favoritas de su venganza; Priamo y Tisbe, Tristan e Isolda, fueron grandes amores, marcados por el sino de fatalidad que Mab urdía para ellos.

Mab conocía una forma de retomar su antigua gloria. El poder de una antigua espada, capaz de alzar míticos reinos de la nada; el poder de Excalibur. Su hermana Nimue, la dama del lago, la había creado para formar un lazo inquebrantable entre el mundo inferior y el mundo humano, pero el rey, en quien había depositado su confianza, resultó ser indigno de ella y quebrantó su juramento. Con todo, la espada no se encontraba en el mundo inferior. Nimue debía de haberla escondido en el mundo humano. Mab debía encontrarla.

Una noche, sintiéndose invocada por labios que desdeñaban el amor, un taciturno chico llamó su atención; su rostro era hermoso, pero además, cerca de este muchacho, sentía como sus fuerzas aumentaban. El joven tenía el corazón roto, lo que le impedía a Mab ver dentro de él, así que, por un momento, Mab se apiadó de él. Alegró el espíritu del chico, lo suficiente como para hacerlo participar en las locuras que los amigos de este proponían. Pero al joven alejarse, sintió sus poderes mermar de nuevo. Mab se preguntó si era amor lo que sentía, así que aún confundida, decidió seguir al chico.

Pero cuando Mab dio con el joven, algo había cambiado en el corazón de este. Relucía con el fulgor del amor, amor por una entupida niña que apenas si acababa de ver. El oscuro impulso de Mab de destruirlos a ambos, surgió en ese momento con inusitada fuerza.

Los jóvenes vieron truncadas una y otra vez sus intenciones de estar juntos. Mab llenaba sus mentes de hermosas posibilidades que ella misma se encargaba de desbaratar y se regocijaba del tormento de ambos. Sin embargo, los enamorados, valiéndose de un astuto plan, casi logran escapar del poder de Mab. Por consejo de su fraile y confesor, el joven fingiría su muerte valiéndose de un brebaje, luego, el fraile daría conocimiento al joven por medio de una carta de que todo se trataba de un engaño y así, una vez reencontrados, ambos podrían escapar. Sin desearlo, los amantes le dieron a Mab la oportunidad que había estado esperando.

La carta explicativa nunca llegaría a manos del joven. Mab se encargaría de llenar de miedo las mentes de los guardias que hacían ronda en las puertas de la ciudad para que estos no dejaran salir al emisario de tan importante mensaje; por otra parte, cuando la enamorada cayó en un profundo sueño, entró completamente en el mundo donde Mab es dueña y señora. Allí fue fácil para la despiadada hada someter la voluntad de la chica a la suya. Luego, sólo tuvo que esperar.

La noticia de la muerte de su amada fue lo único que el joven recibió. Lleno de tristeza tomó un potente veneno y se dispuso a morir al lado de su amor. Cuando con el corazón destrozado el joven tomó el veneno, Mab saboreó su triunfo. Dentro del cuerpo de la joven abrió sus ojos para contemplar el sorprendido rostro del chico que se aferraba inútilmente al aliento de la vida. Cuando todo hubo terminado, como venganza final, abandonó el cuerpo de la joven para que esta contemplara el final de su amado. Con el corazón destrozado, la chica tomó el puñal de su amado y con él, se apuñaló el pecho.

Mab salió inmediatamente expulsada del cuerpo de la joven repelida por una increíble fuerza. De la herida en el pecho de la chica, un resplandor plateado surgía. Mab sentía el poder en su ser, un poder tal que le daba la oportunidad de tomar forma corpórea de nuevo. Mab vio como la oportunidad de gobernar de nuevo. La espada que La dama del lago había creado y escondido, se materializaba frente a ella.

Cuando los parientes de los jóvenes llegaron al lugar de la funesta escena, nadie daba crédito a sus ojos. El dolor de la pérdida hizo que ambas familias pactaran olvidar sus rencores y todos volvieron a sus respectivas casas a preparar las exequias de los desafortunados jóvenes. Sin embargo, en casa de la joven una misteriosa mujer estaba esperando. Posando sus manos en el cuerpo de la joven, el color vital volvió a ella, de igual forma la respiración, sin embargo, siguió sumida en un profundo sueño.

El padre de la joven ordenó que fuera preparada una habitación para su hija y la hechicera que la había salvado de las garras de la muerte, si lograba recuperar a la pequeña, su vida estaría llena de lujos. La hechicera aceptó, pero se lamentó por la condición en la que había quedado la joven.

Esa noche, valiéndose de oscuras artes y de su nuevo poder, Mab, la hechicera, se hizo con dos poderosos ayudantes. Con ellos, tomó la vida del padre de la joven y de todo aquel que se negó a jurarle lealtad. Destruiría también a la familia del joven, pues era la única con suficiente poder para significar una amenaza a sus deseos. Una vez su plan tuviese éxito, la oscuridad se apoderaría de la ciudad y luego del mundo. Mab reinaría absoluta.

7.3.8 Nimue / La dama del Lago

Físico: Tiene la apariencia de una hermosa y grácil mujer de 23 años. Nimue es el hada de las aguas y señora de Ávalon.

Cuando el cristianismo llegó a costas inglesas, los ídolos y creencias ancestrales se resquebrajaron desde sus cimientos. Nimue y su hermana Mab previeron la aparición de un gran rey que sería capaz de unir el mundo humano y el de las hadas bajo su mandato.

El rey fue elegido por gracia divina el extraer la espada Caliburn de una piedra. Sin embargo, en una de las luchas por la unificación del reino, la espada se rompió.

Nimue le entregó entonces, la espada Excalibur al rey, tomando a Caliburn para repararla. Excalibur serviría como sello para la promesa del rey de no olvidar jamás las creencias ancestrales ni a los poderes que embestían en él su voluntad.

Sin embargo el rey traicionó a Nimue y a Mab. Se convirtió al catolicismo e instó a su pueblo a olvidar los antiguos ritos. Esta traición marcaría el inicio de graves infortunios para el monarca, quien fue terminado herido de muerte después de la traición de su propio hijo.

Luego de la muerte del rey, dos hermanos pertenecientes a su orden de caballería, se dieron a la tarea de devolver la espada a su legítima dueña, pero Nimue, arrepentida por las funestas consecuencias de sus decisiones y a sabiendas de que su hermana buscaba las espadas para su beneficio propio, rechazó conservarla. En vez de eso, sumió a los caballeros en un profundo sueño y selló a Caliburn, la espada restaurada en uno, y a Excalibur, en el otro.

El poder de Calibur que emergía del sol y su elemento, el fuego, tornó los cabellos de uno de los hermanos de color rojizo, mientras que el de Excalibur que al igual que las mareas dependía de la Luna y su elemento, el agua, tornó los cabellos del otro hermano a un tono azulado.

Nimue utilizó el poder de las nieblas sobre sus mentes, de manera que no pudiera lo sucedido, y los devolvió al mundo humano con su bendición. Luego, se retiraría para siempre en Ávalon, donde se cuenta que guarda el cuerpo del querido rey.

Es por esta razón que Nimue nunca interviene en contra de los malvados actos de su hermana. Sin embargo, es capaz de observarlo todo y de contar estas historias a quien quiera escucharlas.

7.3.9 Mercutio

Físico. Un joven alto y ágil de 15 años. Mercutio pertenecía a una de las familias más emblemáticas de Verona. Debido a su parentesco con el príncipe Escala, se mostraba arrogante y arriesgado, siempre dispuesto a reñir o a reír.

Alocado e irreverente en su forma de ser, se consagró como el héroe de todos los jóvenes de Verona. Sin embargo, bajo su fachada despreocupada latía el corazón de un amigo leal.

En una de sus muchas correrías nocturnas, conoció a Romeo Montesco y al primo de este, Benvolio. La amistad pura de la juventud floreció entre ellos desde entonces y se convirtieron en un trío inseparable en las calles de Verona.

Sin embargo, llegó el día en que Romeo dejó de asistir a sus encuentros. Lo recurrente del hecho, preocupó a Mercutio. No entendía el abrupto cambio en el humor de su amigo.

Pese a todo, una tarde, recibió la invitación por parte de Romeo y Benvolio a volver a las andadas. El plan era, si no brillante, al menos divertido: colarse en la tradicional fiesta que el viejo Capuleto ofrecía año tras año. Si bien por su posición, Mercutio no corría riesgo alguno, la rivalidad entre los Montesco y los Capuleto era bien conocida. Siempre habría oportunidad de crear un buen barullo en la reunión.

Esa noche en cuestión, estando ya todo preparado, para colarse en la fiesta, Romeo perdió todo interés. Mercutio lo increpó en el acto, por lo que a Romeo no le queda más remedio que confesar su pena de amor. Luego de eso, discutiendo sobre temores que de seguro el alma de su amigo presentía, Mercutio invocó, sin saberlo, un mal antiguo que marcaría su destino y el de sus queridos amigos.

La fiesta había terminado de manera intempestiva, cuando Teobaldo, el tonto perro faldero de los Capuleto, señalara a Romeo entre la multitud. Para evitar que el asunto pasara a mayores, abandonaron la fiesta, pero Romeo, los había abandonado a su suerte luego de eso.

Al día siguiente, Mercutio se enteró gracias a Benvolio, de que Teobaldo había propuesto un desafío en contra de su amigo. Si bien las habilidades de Teobaldo eran conocidas, Mercutio sabía que Romeo no despreciaría oportunidad de ponerlo en su sitio. Si bien no había terminado de expresar lo que pensaba, Teobaldo apareció ante ellos, demandando la presencia de Romeo.

Como llamado por la providencia Romeo llegó hasta donde se encontraban reunidos, y Mercutio se dispuso a animar el enfrentamiento. Pero Romeo, en un acto cobarde, desmeritó el desafío, y se negó a responder.

Mercutio indignado por la actitud de Romeo, se lanzó presto a responder en su lugar el duelo y dar buena cuenta de Teobaldo, pero Romeo se interpuso en su camino, y mientras forcejeaban, Teobaldo aprovechó la ocasión y de un lance certero, hirió a Mercutio de forma mortal.

Antes de morir, Mercutio maldijo a los Capuleto y a los Montesco y a sus estúpidos odios. Sin embargo, fue su espíritu el que ayudó a Romeo a mantener algo de cordura durante el tiempo que estuvo sometido a la influencia de Mab.

7.4 Argumento

Utilizando como punto de conexión a la reina Mab, hada del folclore Ingles, se añaden a la conocida historia de los amantes fatales, otros elementos de relatos ingleses, propiamente de la mitología creada alrededor del rey Arturo, como la mítica espada Excalibur, o la figura de la Dama del Lago, la cual es mencionada como hermana de La Reina Mab en la saga artúrica.

Utilizando estos nuevos elementos, se le da una explicación al odio de las familias Capuleto y Montesco y se desarrolla una nueva historia, que siendo contada a modo de crónica por Nimue, La Dama del Lago, parte desde el punto en donde la obra original de William Shakespeare: Romeo y Julieta, concluía.

Con La Dama del Lago como cronista de la historia, el lector tendrá la oportunidad de intervenir en el hilo narrativo, al decidir determinados cursos de acción en momentos específicos del relato.

La elección de perdonar o destruir a los enemigos de Romeo será decisiva para el desarrollo de la historia, la cual terminará de distintas maneras dependiendo de lo que el lector haya escogido; Si se elige el odio, Romeo seguirá siendo un juguete del destino por toda la eternidad, si en cambio, elige el perdón, sus propios enemigos le ayudaran a descubrir a Excalibur, el arma definitiva que derrotara a Caliburn y con ella, a la verdadera figura que está detrás de los terribles acontecimientos que ha sufrido: La Reina Mab, la personificación del engaño y el rencor. Si Romeo es capaz de derrotarla, logrará escapar finalmente del círculo de rencor que ha manchado su historia.

7.5 Tratamiento

Camino dorado: Nimue, también conocida como La Dama del Lago, señora de Avalon, una hermosa joven, vestida completamente de blanco y de cabellos rojos como el fuego, recibe al lector y le propone conocer el verdadero desenlace de la historia de los amantes Fatales, Romeo y Julieta.

Entre imágenes de los eventos que han ocurrido a través del tiempo, de las manos de Nimue surge Verona, una ciudad otrora prospera, que se encuentra ahora deteriorada y oprimida bajo el mandato de la Casa Capuleto, así la historia comienza.

Quince años atrás, embestida de forma repentina con un poder sin precedentes, la Casa Capuleto arrebató la ciudad de manos del Príncipe Escala en un golpe de Estado.

La Casa Montesco, la única familia que alguna vez pudo hacerles frente a los Capuleto, fue traicionada y masacrada mientras celebraban el funeral de Romeo.

Los pocos Montesco que lograron escapar, vivieron desde entonces en la clandestinidad, esperando la oportunidad de contraatacar.

La rebelión, durante tanto tiempo planeada, estalla, pero es rápidamente suprimida. Verónica Montesco una joven que sobrevive a la batalla e intenta escapar de la ciudad, es descubierta por la guardia de los Capuleto y perseguida hasta el cementerio de Verona.

En su desesperación, Verónica cae al suelo y queda a merced de sus perseguidores. Cuando todo parece estar perdido para ella, una sombra atraviesa la luz de luna, cae en medio de la joven y sus agresores y con un movimiento imperceptible, corta limpiamente a estos últimos con un revés de su mano.

Cuando la sombra se voltea hacia ella, la horrorizada Verónica se queda de piedra. Ve la figura del hombre cubierto de sangre frente a ella. Aunque joven, su mirada es fría. Verónica se percata que los colores de las ropas del extraño. Una mirada al anillo que porta su salvador la hace emitir un grito sordo, el anillo posee la cresta de los Montesco. .

Las tropas de los Capuleto han entrado ya al cementerio. Verónica le pide al joven que huya con ella, pero:

Rama 1: El joven, visiblemente confundido, la sigue. Trepan un muro para cruzar hacia el otro lado, pero al caer en el suelo, llamas negras consumen al muchacho, frente a una atónita Verónica. **Fin rama 1**

Camino dorado Él se niega. Llevando las manos a la cabeza, el joven cae Verónica, desesperada, toma al desconocido de la mano y en su intento por escapar lo lleva a una colina desde donde se puede ver la ciudad. En la distancia una cruz se yergue sobre los edificios de la ciudad, mostrando el cuerpo despedazado del último enemigo derrotado por los Capuleto: Benvolio Montesco.

Al contemplar la dantesca escena, un destello de dolor que atraviesa el cuerpo de ambos jóvenes. Verónica cae de rodillas aferrada a la mano del joven como única ancla, pero la mano se aparta de ella. El joven cae a su lado apretando fuertemente su pecho, jadeando incesantemente y haciendo un increíble esfuerzo por incorporarse, pero parece incapaz de conseguirlo. En ese momento el grupo enemigo les da alcance y les rodea. El capitán de las tropas Capuleto, Paris el cyborg, avanza hacia ellos.

Paris sonríe al ver a la derrotada Verónica, pero se extraña al ver el azulado cabello de la figura caída en el suelo a su lado; desde hace años los Capuleto han exterminado metódicamente a todos los que comparten esa característica. Al acercarse más, se detiene en seco, y todos sus subordinados pueden escuchar el sonido que hacen sus dientes metálicos al castañear de miedo. Le reconoce, el hombre que está en el suelo, es el mismo demonio que aparece en sus pesadillas noche tras noche desde hace un año, el hombre que ya le mató una vez: El infame Romeo Montesco.

Paris deja escapar el nombre de su enemigo en un hilo de voz. Nadie puede creerlo. Algunos de sus hombres dan un paso atrás ante el escepticismo, otros ríen llenos de nerviosismo. Todos en Verona conocían el destino de Romeo: Había muerto hacía ya quince años. Resultaba imposible que la figura que se arrastraba en el barro delante de ellos, fuera mismo joven.

Al oír el nombre de su salvador, Verónica es golpeada por los recuerdos de años de historias sobre él. Romeo: el único heredero de los Montesco, un joven valiente y leal, el mejor amigo de Benvolio. Había sido traicionado y asesinado por la mujer que amó. Todos lo sabían, Paris debía estar en un error. Sin embargo, el anillo en la mano del joven y el color de su cabello, hizo que el corazón de Verónica latiera de nuevo con esperanza. Como guiada por un acto reflejo, se abalanza sobre el joven buscando protegerlo.

Mientras tanto, el miedo de Paris ha dado paso a un profundo odio luego de recordar el doloroso proceso de la reanimación que sufrió. Su cuerpo, tan severamente dañado por Romeo, tuvo que ser reconstruido en gran parte. Paris recupera la compostura, se dice así mismo conforme avanza, que ahora que es más máquina que humano, no debería tener miedo de nada, nunca más.

Lanzándose él mismo a la carga grita la orden de ataque. Sus hombres, avivados por su coraje, le siguen en desbandada. El tiempo se ralentiza. Romeo se incorpora lentamente al tiempo que aparta con suavidad a Verónica de su camino. Un fluido cae de sus ojos, bien podrían ser lágrimas, de no ser porque son negras como la tinta. Aun cuando sus enemigos le atacan desde todos los ángulos posibles, lleno de furia, Romeo acaba con ellos en un instante.

Verónica es incapaz de moverse durante el instante en que Romeo desata su demoledor poder. Sus enemigos no tienen tiempo de escapar. Los rápidos movimientos de Romeo los despedazan apenas son alcanzados por ellos. Solo Paris, gracias a su cuerpo metálico reforzado es capaz de resistir a duras penas, los poderosos embates de su enemigo.

En el momento en que Romeo se dispone a destruir a Paris, Verónica, incapaz de resistir la violencia de los actos que presencia, grita el nombre de Romeo intentándolo hacerlo entrar en razón. Lo consigue. Romeo retira su mano del cuello de Paris y le permite escapar; aunque es el único del batallón que esta aun en condiciones de hacerlo.

Paris huye arrastrándose, mientras Romeo contempla con la mirada perdida el atardecer sobre la plaza de Verona, donde la cruz donde yace el cadáver de Benvolio sobresale tétricamente sobre las bajas casas.

La determinación de Romeo de vengarse aumenta. Deja la colina y se dirige hacia la plaza del pueblo. Al llegar allí, Romeo le explica a Verónica que el poder de los Capuleto viene dado por la mítica espada Caliburn, la cual no puede ser derrotada por ninguna otra arma. Romeo, baja a su primo de la cruz, toma la espada y el estandarte de este y se enfila hacia la mansión Montesco.

Por otro lado, Paris ha logrado escapar de la masacre de la colina e informa, al borde de la locura, sobre el regreso de Romeo a una sombría mujer.

Ante la destrozada imagen de Paris, un hombre se sonríe. Un ademán de la mano de la mujer, hace que la sonrisa se desdibuje y el hombre sale de la habitación.

La mujer levanta a Paris del suelo y pasando la mano por las partes deterioradas de su mecanismo, las repara.

Paris sintiéndose de nuevo preparado para la batalla, abandona la habitación. La mujer sonríe. El extraño color amarillo de sus ojos resalta entre la oscuridad.

Romeo y Verónica avanzan por la espesura de un bosquecillo hacia la Mansión Capuleto.

Verónica intenta hacer reaccionar a Romeo, explicarle lo inútil de la batalla, pero él no cede.

Los recuerdos de Julieta sonriendo cuando él se suicidaba por ella, lo atormenta.

Continúan avanzando hasta llegar a la mansión. Está vacía. Solo una figura les espera: Paris.

Romeo le pide a Verónica que se quede detrás de él y se dispone a enfrentar a Paris.

Paris despliega todo su poder destructivo contra Romeo, pero su furia sin control lo vuelve torpe y predecible. De un potente golpe Romeo es capaz de desarmar todo su traje metálico, imposibilitando que haga algún movimiento.

Rama 2: Romeo se acerca a él y le mata a sangre fría. Las sombras de la habitación resuenan. Una voz en su cabeza, le indica a Romeo que ha hecho bien.

Sin embargo, a su espalda escucha un grito ahogado. Al voltearse puede verle: Su peor temor esta frente a él. Teobaldo le sonríe mientras retira su daga de la espalda de Verónica.

Romeo se lanza contra su rival, pero Teobaldo le recibe lanzándole el cuerpo de Verónica.

Romeo la aparte sin preocuparse por ella. Su único objetivo está delante de él.

Estirando su brazo, Romeo alcanza la garganta de Teobaldo y con brutal fuerza lo estampa contra el suelo. Mientas la presión de sus músculos aumenta, un reflejo amarillo surge en sus ojos. Teobaldo sonríe entre borbotones de su propia sangre mientras Romeo lo golpea. La voz en la mente de Romeo ríe frenéticamente.

Verónica esta tendida en el suelo viendo la dantesca escena. Lloro al ver que la criatura que tiene frente de si, no es el Romeo que Benvolio admiraba.

Romeo se levanta, está manchado de sangre oscura. Pasa por delante del cuerpo de Verónica sin siquiera importarle su estado. Entra en la siguiente habitación y sus fríos ojos se centran en la causa de todo su odio, la mujer que lo traicionó: Julieta.

Las sombras de la habitación resuenan ante Romeo. Julieta llora al verlo y sus lágrimas no hacen más que aumentar su odio. Julieta se pone de pie y abre sus brazos hacia él.

La sangre que cubre el cuerpo de Romeo se condensa en su mano. Ante el deseo de Romeo se ha convertido en un puñal.

Romeo corre hacia Julieta y la apuñala con su arma. Ella entre lágrimas, sonríe y le besa en los labios antes de caer.

El fulgor amarillo en los ojos de Romeo desaparece, ve el cadáver de Julieta a sus pies y solo puede inclinarse a abrazarlo.

Julietta se descompone en esferas de luz y desaparece. Caliburn, queda en su lugar. Romeo se queda solo, en silencio.

Una figura de mujer aparece detrás de Romeo, poniendo la mano sobre el hombro de este.

Las sombras consumen el cuerpo de Romeo hasta que solo una espada oxidada queda en su lugar. La mujer recoge ambas espadas.

El extraño color amarillo de sus ojos y su blanca sonrisa es lo último que se ve antes de que su cuerpo se adentre en las tinieblas. Ahora que ambas espadas están en su poder, la humanidad solo puede esperar caos y desesperación en su porvenir. **Fin rama 2**

Camino Dorado: Romeo se acerca a Paris y poniéndole la mano en su brazo destrozado, le pide que escape si quiere salvar la vida y le deja llorando en la habitación.

Verónica corre hacia Romeo y este se voltea a mirarle, cuando de pronto una figura cruza a toda velocidad el salón apuñala a Romeo en la espalda, con una fuerza tan tremenda que termina clavándole de la pared opuesta.

Teobaldo, el peor enemigo que alguna vez enfrentó Romeo, se ríe a sus espaldas.

Romeo no puede creer lo que está pasando. Teobaldo se burla del instándole a tener un poco más de fe en lo sobrenatural atendiendo al hecho de que el mismo también es un cadáver reanimado.

Sin embargo, el objetivo de Teobaldo no es Romeo. Le deja incapacitado en la pared y golpea a Verónica hasta dejarla inconsciente, llevándosela luego a la otra habitación.

Paris que ha visto todo llega con gran esfuerzo hasta Romeo y le libera instándole a ir pronto tras Teobaldo. Si Verónica es la última Montesco que queda entonces su vida no durara mucho si Mab pone sus manos sobre ella.

Romeo no entiende el comentario de Paris, pero aun así se lanza a toda velocidad hacia la otra habitación, y allí le están esperando.

Una joven le sonríe mientras Teobaldo mantiene inmóvil a Verónica, pero no están solos. Julietta esta frente a ellos, blandiendo una gran espada.

Cuando la joven termina de hablar y como respondiendo a una arden, Julieta se abalanza contra Romeo y lo traspasa con el arma. En el agudo dolor, Romeo puede ver que Julieta está llorando. Su voluntad es controlada por la espada.

La joven acerca su mano hacia verónica y por embrujo es capaz de atravesar su vientre con ella. Romeo grita de impotencia ante la escena.

Julieta le explica en susurros lo que ocurre. La bruja a sus espaldas es Mab. La personificación del odio y la confusión desde tiempos inmemoriales.

Caliburn y Excalibur, las grandiosas espadas de un rey de la antigüedad fueron resguardadas después de la muerte del rey por dos de sus más valientes caballeros. Con la ayuda de Nimue, la dama del lago, encontraron la forma de esconder las espadas de la más terrible enemiga del rey: La reina Mab... dentro del cuerpo de sus descendientes.

La cara de Mab se contrae mientras su mano sigue hurgando en el interior de Verónica. Julieta continúa su relato:

Romeo recuerda cómo llegó al panteón de Julieta creyéndola muerta y tomó un potente veneno esperando estar a su lado. La sensación de traición y sorpresa cuando ella abrió sus ojos, cuando la vio sonreír y luego. la luz.

Julieta rompe a llorar. Romeo sonríe y la besa. Siente como el peso del odio se desvanece de su espalda. Algo comienza a brillar en su pecho.

Mab lo ve y grita de furia. Teobaldo deja caer el cuerpo sin vida de Verónica y se abalanza sobre Romeo y Julieta.

La luz blanca que emana del pecho de romeo es más intensa. Entre gotas de su propia sangre, Excalibur es forjada.

Romeo aparta gentilmente a Julieta y le hace frente a Mab. El poder de Excalibur golpea a Mab de lleno. Cuando Teobaldo intenta ir en ayuda de su señora, Paris lo sujeta. Con una sonrisa Paris mira a su antiguo aliado y presionando un botón de su brazo, ambos son consumidos por las llamas. El rayo de luz de Excalibur consume a la bruja en un instante haciéndola desaparecer. La batalla ha terminado.

Romeo y Julita libres del influjo de Mab, comienzan a perder sus fuerzas, después de todo. Era su poder el que los mantenía con vida. El poder de las espadas podría sustentarlos a ambos; sin embargo, la guerra ha cobrado tantas víctimas... ellos tienen el poder de salvar al menos a una.

Combinando las espadas sobre el cuerpo de verónica, ambos sonríen al ver cómo estas se funden con el cuerpo de la joven.

Verónica abre los ojos justo a tiempo para ver como como los dos amantes le sonríen desaparecen en un fulgor de luz.

Al abandonar la Mansión Capuleto con la luz de un nuevo día. Verónica sonríe llena de esperanza. **Fin camino dorado**

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Para determinar la pertinencia de los modelos Vogler en el guion desarrollado se aplicó el sistema empleado por Erika Azenet Mancillas Orozco de la Escuela de Ciencias Sociales, Artes y Humanidades de Universidad de las Américas Puebla en su tesis Análisis de la estructura narrativa del manga “CLOVER” de CLAMP.

Habiendo sido considerada una herramienta eficaz para el análisis de la estructura narrativa de los tomos del manga, se toma la misma como una analogía aplicable al análisis de la estructura del guion.

Por supuesto debe hacerse la salvedad, de que el camino dorado, es la historia contada de forma lineal, dependiendo de las decisiones morales que se consideran más favorables. Sin embargo, si en el futuro una aplicación final es realizada, debería posibilitar el acceso a diferentes ramas narrativas, en donde las etapas del monomito, pueden variar.

Basándonos es en modelo de Campbell:

En este modelo “el mito del héroe” se basa en un héroe con quien inicia la historia, así que se tomara como héroe al primer personaje principal en presentarse en la historia. En este caso: Romeo Montesco.

LA PARTIDA

- **El mundo ordinario.**- La vida de Romeo antes de la aventura es presentado en distintas ocasiones por medio de flashbacks. Se le muestra como un chico impulsivo y soñador, hasta que fue traicionado y asesinado.

- **Llamada a la aventura.**-En el mundo inferior, el espíritu de Romeo será azuzado por una misteriosa voz que le promete llevarlo de vuelta al mundo de los vivos.

- **Rechazo a la llamada.** -Romeo se niega a aceptar la oferta de la voz, y por 15 años, espera.

- **Ayuda sobrenatural.** -La voz de Nimue, la dama del lago, le suplica a Romeo que vuelva a la vida. Con ese estímulo, Romeo decide abandonar el mundo inferior.

- **Cruzando el primer umbral.** – Los recuerdos confusos de Romeo se centran en la venganza contra los Capuleto al ver el cadáver Benvolio crucificado en la plaza de Verona.

LA INICIACIÓN

- **El camino de las pruebas.** Romeo y Verónica llegan a la casa principal de los Capuleto, en donde se enfrentan a Paris y son emboscados por Teobaldo.

- **El encuentro con la diosa.** – Romeo entra al fin a la habitación donde Julieta esta cautiva y la contempla por primera vez en 15 años.

- **La mujer como tentación.** – Mab controla a Julieta y la obliga a tacer a Romeo, a sabiendas de que este dudara en lastimarla y lo hará vulnerable.

-**La gracia última.** -Al abandonar completamente sus rencores, Excalibur surge del corazón de Romeo.

EL REGRESO

- **El cruce del umbral del regreso.**- Romeo y Julieta, reconciliados con la voluntad universal, depositan el poder de las espadas en Verónica para permitirle vivir. Luego, desaparecen en el amanecer, fundiéndose con los rayos del sol.

Pero Romeo no es el único personaje que puede ser considerado como héroe en N.A.:V. Por lo que a continuación se realiza el análisis de la historia de Verónica Montesco a la luz del modelo de Campbell.

LA PARTIDA

- **El mundo ordinario.**- Al inicio de la historia, Verónica intenta escapar de las tropas de los Capuleto, luego de que el intento de revelarse contra estos fallara.

- **Llamada a la aventura.**- Romeo, apelando a su orgullo como Capuleto, le pide ayuda para llevar a cabo su venganza.

- **Rechazo a la llamada.** -Verónica sólo quiere escapar de Verona. Intenta convencer a Romeo para escapar juntos, pero en ese momento, son rodeados por las tropas Capuleto.

- **Ayuda sobrenatural.** - Romeo, valiéndose de sus nuevos poderes, destruye rápidamente a las tropas que amenazaban con detenerlos.

- **Cruzando el primer umbral.**- Verónica fija su determinación de luchar contra los Capuleto al ver el cadáver crucificado de Benvolio en la plaza de Verona.

LA INICIACIÓN

- **El camino de las pruebas.**- Verónica y Romero llegan a la casa principal de los Capuleto, en donde se enfrentan a Paris y son emboscados por Teobaldo.

-**La gracia última.**- Verónica obtiene nueva vida, gracias al poder de Calibur y Excalibur, depositadas en su interior.

EL REGRESO

- **El cruce del umbral del regreso.**- Llega el amanecer sobre Verona. Verónica detenta ahora el poder de ambas espadas dentro de sí.

- **La posesión de los dos mundos.**- Al igual que en transfiguración de Jesús o la apoteosis de Krishna, Verónica es la encarnación del poder de las espadas. Todas las personas Verona se unirán bajo su protección y guía.

Las comparaciones del viaje de los héroes atendiendo al marco dorado de la historia arrojan entre 9 y 10 coincidencias de los 17 puntos posibles, lo cual representa un porcentaje entre el 53 y el 59 por ciento de elementos relacionados

Siguiendo esta misma lógica, procedamos a analizar la línea narrativa del arco dorado, con el modelo de Christopher Vogler:

Son una serie de 12 puntos recurrentes en todos los cuentos de hadas populares. Aunque no todos ellos aparecen en todos los cuentos, su función básica a menudo permanece y el orden es prácticamente siempre el mismo. A saber:

Primer Acto

El mundo ordinario

- **Presagios.**- Nimue, señora de Avalon, nos muestra Verona. Una ciudad en donde una cúpula domina con puño de hierro el poder. Luego, en un cementerio. Una figura sombría es perseguida por las imágenes de su pasado. Dándonos a entrever que buscara venganza.

- **Defectos trágicos.** - Si se ha elegido el camino dorado, Romeo estará obsesionado con la venganza y aunque en un primer momento se deje llevar por Verónica, al ver el destino que ha sufrido su amigo Benvolio, no abandonará su empresa.

La llamada a la aventura

- **Heraldos del cambio.** – Verónica es el heraldo del cambio en Romeo. No tenemos certeza de cuánto tiempo ha estado vagando en el cementerio; es verla en peligro lo que hace que abandone las sombras y comience su cruzada contra los Capuleto.

Rechazo de la llamada

- Si se ha tomado el Camino dorado, Romeo no rehuirá de su aventura.

Encuentro con el mentor

- Verónica es en cierta forma el mentor de Romeo, ya que lo coloca al corriente de la situación luego de sus quince años de ausencia. Conocimiento que le da la determinación para luchar contra sus enemigos.

La travesía del primer umbral

- En el momento en que Romeo es reconocido por Paris, ya no hay vuelta atrás. Tácitamente Romeo solo dispone de dos opciones: debe luchar o resignarse a ser perseguido por los Capuleto.

Segundo Acto

Encuentro con pruebas y ayudantes

- Romeo experimenta el contraste de su avasalladora fuerza en comparación a la de sus enemigos a la vez que obtiene una compañera en la figura de Verónica.

La aproximación a la caverna más profunda

- Romeo es contrariado en su deseo de venganza por Verónica. Él es incapaz de comprender, en un primer momento como Verónica puede perdonar la vida de Paris, un enemigo que le ha hecho tanto daño en el pasado.

La odisea o el calvario

- Se presentan en esta etapa la crisis, el punto de tensión y el sacrificio. Romeo es completamente dominado por Teobaldo, su más grande y peligroso enemigo, dejándolo en una posición de indefensión que no había experimentado hasta el momento; El punto de tensión se presenta al momento en que Julieta es llamada por la Reina Mab a combatir a Romeo y se devela que la muerte de ambos hace quince años respondió a los oscuros planes de la bruja para hacerse con el poder de las espadas mitológicas Caliburn y Excalibur; El sacrificio lo representa la muerte de Verónica a manos de la reina Mab frente a los ojos de Romeo.

La recompensa (Tomando la espada)

- En este punto, tiene lugar la escena de amor, y la toma de posesión. Romeo, al saber a Julieta libre de culpa sobre su trágico destino expulsa el rencor que su corazón sentía por ella, lo que le permite a Excalibur brillar con luz propia y ser materializada; La espada por su parte brinda el poder que Romeo necesita para acabar con la Reina Mab y terminar así con su reino de opresión.

El camino de regreso

- En el Camino dorado Romeo no emprende el camino de regreso tal y como lo entiende Vogler

Tercer Acto

Resurrección.

- En el Camino dorado, Romeo enfrenta La Elección. El poder de las espadas combinadas puede restaurar una vida. Romeo, ante la intercesión de Julieta, decide restaurar la vida de Verónica.

Regreso con el elixir

- Ocurre el desenlace de la historia. Romeo y Julieta, al fin juntos, desaparecen ante los ojos de una sonriente Verónica, en un destello de luz.

Atendiendo a Verónica como personaje heroico, tenemos que:

Primer Acto

El mundo ordinario

- Presagios. – Verónica está siendo perseguida por las siluetas a las órdenes de los Capuleto. Podemos sospechar que tiene algún tipo de utilidad para ellos o es importante que sea eliminada.

La llamada a la aventura

- Heraldos del cambio. Romeo es el heraldo del cambio en Verónica. En el Camino dorado es la fuerza y la determinación de Romeo la que obliga a Verónica a permanecer en Verona y plantarle cara a sus enemigos.

Rechazo de la llamada

- Verónica evita y presenta excusas para evitar tener que enfrentar a los Capuleto a los que sabe poderosos en extremo.

Encuentro con el mentor

- En el Camino dorado no hay tal encuentro para Verónica, aunque los recuerdos de la alta estima en que su padre Benvolio tenía en Romeo, le dan el coraje y la confianza suficiente para seguirlo en su empresa.

La travesía del primer umbral

- En el momento en que Benvolio es bajado de la cruz y Verónica decide acompañar a Romeo, ella ha decidido embarcarse por completo en la aventura. Ya no hay marcha atrás.

Segundo Acto

Encuentro con pruebas y ayudantes

- En este punto Verónica se enfrenta a las nuevas reglas que presenta su mundo; tanto su nuevo compañero, Romeo, como sus enemigos detentan un poder sobre humano de destrucción, del cual ella carece por completo, sin embargo, esto no la atemoriza.

La aproximación a la caverna más profunda

- Se representa la contradicción que sufre Verónica ante el potente contraste de un Romeo que se deja llevar por la ira y la venganza, ante la imagen que ella se había construido de él gracias a los relatos de su padre Benvolio. Afortunadamente, Romeo recupera la cordura cuando ella le reprocha su conducta.

La odisea o el calvario

- Verónica muere en este punto a manos de la Reina Mab al no poder resistir el sortilegio que la bruja empleaba para revisar su interior en busca de la espada Excalibur. Para renacer a una nueva vida gracias a Romeo y a Julieta.

La recompensa (Tomando la espada)

- Verónica, con las espadas mitológicas dentro de sí, toma conciencia de quien es realmente y que en ella está el poder para guiar a su pueblo hacia un futuro de esperanza.

El camino de regreso

- En el Camino dorado Verónica no emprende el camino de regreso tal y como lo entiende Vogler

Tercer Acto

Resurrección.

- Ocurre una transformación en la manera de ser de Verónica, quien hasta ahora había actuado de forma pasiva e insegura. Ahora con el poder de las espadas dentro de sí, Tiene la confianza de poder llevar a buen término su lucha.

Regreso con el elixir

- El desenlace de la historia. Verónica contempla el amanecer de un nuevo día lleno de esperanza

Las comparaciones del viaje de los héroes atendiendo al marco dorado de la historia arrojan entre 10 y 11 coincidencias de los 12 puntos posibles, lo cual representa un porcentaje entre el 83,33 y el 91,66 por ciento de elementos relacionados.

Con estos resultados podemos concluir que la línea narrativa del Camino dorado cumple satisfactoriamente con los modelos propuestos por Campbell y Vogler, por lo que el abordaje del problema fue exitoso.

Se sugiere seguir trabajando en la construcción del guion técnico, ya que la historia construida en Noctis Aeternae- Verona puede ser contada en otros formatos, tales como radio o cine. Se plantea explorar las capacidades de la obra, al menos, en estos dos formatos; en cuyo caso, se recomienda agregar un presupuesto de costos; Apartado que no tenía finalidad en este trabajo, pues el desarrollo efectivo de una aplicación, estaba fuera de los objetivos propuestos desde el inicio.

Se plantea desarrollar la aplicación que permita explorar la capacidad lúdica como medio de aprendizaje para un nuevo tema de tesis.

FUENTES DE INFORMACIÓN Y BIBLIOGRAFÍA

Fuentes Bibliográficas

Anónimo. (1987) Lanzarote del Lago, I. La reina del gran sufrimiento. Alianza, Madrid. Carlos Alvar.

Bamz, J. (1950). Movimiento y ritmo. Barcelona, España. Editorial L.E.D.A.

Berger, R. (1976) El conocimiento de la pintura Barcelona. Editorial Noguer.

Baiz, F. (2004) El personaje y el texto en el cine y la literatura. Caracas. Editorial Comala 2004

Campbell, J. (2006) El héroe de las mil caras. Fondo de Cultura Económica, México. Trad. Luisa Josefina Hernández.

Egri, L. (2010) El arte de la escritura dramática. Universidad Autónoma de México, México.

Eisner, W. (1997) "Prefacio" en EISNER, W. Contrato con Dios. Norma Editorial.

Eisner, W. (1996) El cómic y el arte secuencial. Barcelona, Norma Editorial.

Eisner, W. (2002) "The Spirit: cómo surgió" Barcelona. Norma Editorial.

Eisner, W. (2004) "Graphic Storytelling and visual narrative" Estados Unidos. Poorhouse Press.

Eisner, W; Miller, F. (2006) Eisner/Miller: Entrevista moderada por Charles Brownstein. Barcelona: Norma Editorial.

Field, S. (1995) El manual del guionista. Ejercicios e instrucciones para crear un buen guion paso a paso. Madrid, Plot Ediciones S. A. Traducción al español por Marta Heras.

García, S. (2010) La novela gráfica. Barcelona. Editorial Astiberri.

González, M. (1998) La tragedia de Romeo y Julieta. Universidad Autónoma de México.

Huizinga, J. (1957) Homo Ludens, Buenos Aires, Alianza Editorial.

Laybourne, K. (1978). The animation Book. New Cork: Crown Publishers, Inc.

Lee, S. (2012) Romeo & Juliet. The War. E.E.U.U. Editorial 1821

Malory, T. (2005) La muerte de Arturo, 3ª edición. Siruela, Biblioteca medieval, Madrid. Trad. Francisco Torres Oliver.

Monmouth, G. (2004) Historia de los reyes de Britania. Alianza, Madrid.

O'BARR, J. (1981) El Cuervo. Barcelona. Editorial Glénat

Ortega J. (2011) Ideas, bocetos proyectos y derechos de autor. Madrid. Editorial REUS

Rogers, S. (2010) *Level Up*. Reino Unido. Wiley

Spencer T.J.B. (1967) The New Penguin Shakespeare Romeo and Juliet, Penguin Books.

Steinbeck, J. (1979) Los hechos del rey Arturo y sus nobles caballeros. Edhasa, Barcelona. Trad. Carlos Gardini.

Troyes, C. (1998) El caballero de la carreta. Alianza, Madrid. Trad. Luis Alberto de Cuenca y Carlos García Gual.

Vanoye, F. (1996) Guiones modelo, modelos de gui3n. Paid3s. Barcelona.

Velazco y Rojas, M. (2012) William Shakespeare Romeo y Julieta, editorial literanda.

Vogler, C. (2000) El viaje del escritor. Robinbook. Madrid.

Fuentes Electr3nicas

Barrena I. Romeo y Julieta [En l3nea]

[Consulta 25 de Mayo de 2014]

http://nazari1a.files.wordpress.com/2012/04/romeo-y-julieta_alumnos4.pdf

Cage, D. Indigo Prophecy (2005). Diario del desarrollador [En l3nea]

[Consulta 20 de Marzo de 2014]

http://www.1up.com/features/indigo-prophecy_2?pager.offset=0

Campbell, J. El viaje del H3roe. Monomyth en l3nea [En l3nea]

[Consulta 17 de Marzo de 2014]

<http://www.wiu.edu/users/mudjs1/monomyth.htm>

Gorostiza P. Joseph Cambell, el monomito en el h3roe de las mil caras. . [En l3nea] [Consulta 26 de Mayo de 2014]

<http://suite101.net/article/joseph-campbell-el-monomito-en-el-heroe-de-las-mil-caras-a25710#.U4NO53J5O4Q>

Jenkins, H. "Games, the new lively art". Handbook of computer game studies. Cambridge [MA]: MIT Press. [En l3nea] [Consulta 26 de Mayo de 2014]

<http://web.mit.edu/21fms/People/henry3/GamesNewLively.html>

Martín, M. (Director) (2011, diciembre 20) *Cómo se hizo: 30 años de oscuridad: Una novela gráfica documental* [Teaser, grabación de video en línea] Sevilla Disponible: La Claqueta

<http://www.youtube.com/watch?v=qoW4GcnEjm0>

Payton R. (2013). David cage talks Storytelling with Ryan Payton and Yu Suzuki. [En línea] [Consulta 20 de Marzo de 2014]

<http://www.youtube.com/watch?v=y8gxwGIDPFs>

Quijano, A. (2004) *Los personajes en la narrativa*. . [En línea] [Consulta 16 de Marzo de 2014]

http://www.alonsoquijano.org/cursos2004animateca_v2/ponencias

Rice, F. (2005) A practical guide to the Hero with a Thousand Faces by Joseph Campbell. [En línea] [Consulta 16 de Marzo de 2014]

<http://www.skepticfiles.org.atheist/hero.htm>

Pons, A. (Historiador y Crítico de cómic) (2011, septiembre 27) *Ciclo "Del tebeo a la novela gráfica. El cómic y sus relaciones con la literatura y el cine"* [Ciclo de charlas, grabación de video en línea] Madrid: Fundación MAPFRE. Disponible:

<http://www.youtube.com/watch?v=ilvaPm7AeD4>

Serrano, M. (Director de arte) (2011, diciembre 20) *Cómo se hizo: 30 años de oscuridad: Una novela gráfica documental* [Teaser, grabación de video en línea] Sevilla Disponible: La Claqueta

<http://www.youtube.com/watch?v=qoW4GcnEjm0>

Savater, F. (Filósofo y escritor) (2011, septiembre 27) Ciclo "*Del tebeo a la novela gráfica. El cómic y sus relaciones con la literatura y el cine*" [Ciclo de charlas, grabación de video en línea] Madrid: Fundación MAPFRE. Disponible:

<http://www.youtube.com/watch?v=ilvaPm7AeD4>

Eisner, W.; Vidal, J. El cómic puede aspirar al mismo nivel literario que cualquier novela" [En línea] El País Digital. 25 de enero de 2002. [Consulta 17 de Junio de 2013]

<http://www.elpais.com/articulo/semana/EISNER/ WILL/comic/puede/aspirar/mismo/nivel/literario/cualquier/novela/elpepuculbab/20020126elpbabese 1/Tes>

Winterhalter, R. (2011). 31 Homebrew Games Worth Playing. 1UP.com. [En línea] [Consulta 16 de Junio de 2013]

<http://www.1up.com/features/31-homebrew-games-worth-playing>

Trabajos de Grado

Carrabs, M.; Hachuel M. (2013) Redacción de un videojuego no lineal partiendo del modelo del viaje del héroe. [En línea] consultado el 15 de enero de 2014 de la Word Wide Web

<http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAS5736.pdf>

Mancillas, E. (2007) Análisis de la estructura narrativa del manga “CLOVER” de CLAMP [En línea] consultado el 15 de enero de 2014 de la Word Wide Web:

http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/mancillas_o_ea/referencias.html

García, F. (2005) *Video Juegos: Un análisis desde el punto de vista educativo*, [En línea] consultado el 26 de mayo de 2014 de la Word Wide Web:

http://www.irabia.org/departamentos/nntt/proyectos/futura/futura06/Analisis_educativo.pdf

Gómez, D (2010) Ilustre yo [En línea] consultado el 15 de junio de 2013 de la Word Wide Web:

<http://elblogdedanigomez.blogspot.com/2010/07/will-eisner-22-will-eisner-y-la-novela.html>

Ortega, J. (2001) Análisis crítico de los valores que transmiten los video juegos: Descubriendo su potencial seductor de naturaleza subliminal [En línea] consultado el 26 de mayo de 2014 de la Word Wide Web:

http://www.ugr.es/~sevimeco/documentos/iaplicadas/a_valores.doc

Pestano R.; Von Sprecher R, (2010) Cómics y videojuegos: dos industrias culturales en conexión [En línea] consultado el 15 de junio de 2013 de la Word Wide Web:

<http://revistas.ucm.es/index.php/ARAB/article/view/ARAB1010130004A>

García, L. (2000), Del cómic a la novela gráfica, Literaturas.com; [En línea] consultado el 16 de junio de 2013 de la Word Wide Web:

<http://www.literaturas.com/v010/sec0712/suplemento/Articulo8diciembre.html>

Guion Literario

AAS 7368

Noctis Aeternae: Verona

Escrito Por:

Romar O. González P.

Tutor:

Raquel Cartaya

rogol75@hotmail.com

FADE IN

1.EXT. LAGO DE AVALON. INTRODUCCIÓN - DÍA

Un lago rodeado de verdes prados y altos árboles. NIMUE, Señora de Avalon, contemple pensativa el lago. En sus manos, sostiene una esfera transparente, con un extraño brillo dorado cubriéndola.

NIMUE nota una presencia en sus dominios, y tras contemplar por un momento la esfera, cierra los ojos y murmura.

NIMUE

(Con tristeza)

Me gustaría haber te encontrado antes. Mi poder ha sido incapaz de curarte, pues un corazón roto no es algo que pueda ser reparado por mis artes. Pero la verdad es que no puedes esperar más. Ha llegado el tiempo de volver, pues ahora eres necesario. He cortado los hilos que te ataban a su voluntad, y aunque mucha de su oscuridad sigue en ti, eres libre de elegir tu propio camino. No tengas miedo, oh elegido, pues en tus manos está la voluntad que forja destinos.

La esfera emite un potente resplandor blanco que lo engulle todo.

FADE TO WHITE

2. EXT. BOSQUES DE VERONA. CREPUSCULO.

FADE IN FROM WHITE

UNA CHICA escapa aterrada entre los árboles secos. Está siendo perseguida.

Al toparse una gran cerca metálica con una "V" en ella, la fuerza para entrar.

Los gritos de sus perseguidores se escuchan cada vez más cerca.

3. EXT. CEMENTERIO DE VERONA. CREPUSCULO.

UNA FIGURA SOMBRÍA de la cual solo podemos ver su silueta, está sentado sobre una inmensa lapida.

La figura se acerca una mano al pecho.

Un anillo de plata en sus dedos brilla con las últimas luces del sol.

FLASH BACK IN

4. INT. MAUSOLEO. NOCHE.

Un mausoleo sobriamente decorado. El cuerpo de UNA HERMOSA JOVEN reposa sobre un altar ubicado en el centro del espacio.

Se puede escuchar el choque de espadas en la habitación contigua. De pronto un grito de dolor y todo vuelve a quedar en calma.

Los pernos de la puerta crujen ante la presión. La puerta se abre.

La luz de la luna permite ver que se trata de UN MUCHACHO, sus ropas están cubiertas de sangre, al igual que el estoque que tiene aferrado en su mano derecha.

El joven suelta su espada, avanza hacia el centro de la habitación y al contemplar el cuerpo de la mujer, se deja caer de rodillas a su lado.

El muchacho arranca de su cinto una pequeña bolsa y saca de ella, un frasquito con un líquido azul marino en su interior.

El muchacho contempla el rostro de la joven y las lágrimas comienzan a caer por sus mejillas. Abre el frasquito y tomando la mano de la joven, apura el líquido azul.

El muchacho hace una mueca de dolor, sin embargo, sonríe. Acerca sus labios a los de la joven y la besa.

Al separar sus labios, él ve que los ojos de ella están abiertos. Ella está sonriendo.

La joven deja escapar una potente carcajada. Sus ojos poseen un intenso resplandor dorado.

El joven cae de espaldas, aterrorizado y confundido, busca desesperadamente en su cinto la espada que ha dejado atrás.

(CONTINUED)

CONTINUED:

3.

La confusión en el rostro del joven solo dura unos instantes, ahora, en sus ojos solo hay ira y odio. Intenta ponerse de pie y enfrentar a la joven, pero ya es demasiado tarde; el líquido azul ha hecho efecto. Sus fuerzas le abandonan.

Un poderoso destello de luz blanca es lo último que ve antes de cerrar sus ojos y morir.

FLASH BACK OUT

5. EXT. CEMENTERIO DE VERONA. CREPUSCULO.

La risa malévola de la joven sigue en el aire en la mente de LA FIGURA SOMBRÍA, cuando de pronto, un grito en la lejanía le saca de sus cavilaciones.

Al voltear, puede ver como una joven cae al suelo y las sombras que le persiguen están prontas a darle alcance.

LA CHICA está en el suelo. Al voltear, ve como las SILUETAS, sonrientes se aproximan hacia ella.

Las SILUETAS parecen divertidas con la situación, pero al levantar la mirada, comienzan a temblar, pueden ver La FIGURA SOMBRÍA de un hombre contrastada con la palidez de la luna en su espalda.

Las SILUETAS sacan sus armas con intención de luchar, pero LA FIGURA SOMBRÍA salta desde la lápida en dirección hacia ellos y de un solo movimiento de su brazo, corta a ambas siluetas a la mitad.

LA CHICA se queda de piedra mientras los torsos de sus atacantes pasan volando sobre ella y una lluvia de sangre negra le salpica el rostro.

LA CHICA deja escapar un desgarrador grito.

SECUENCIA DE IMAGENES:

(Con el grito de la chica, nos alejamos del lugar donde tuvo lugar la escena, primero por tumbas, luego a través de árboles secos, hasta llegar a la gran reja.

Una nueva oleada de SILUETAS entra al cementerio al escuchar el grito y luego la reja se cierra fuertemente tras ellos.

INSERT: A partir de la gran "V" de la reja, se construyen los títulos de inicio: Noctis Aeternae: Verona).

FADE TO BLACK

6 EXT. CEMENTERIO. CREPUSCULO

LA CHICA aferra la mano a su pecho intentando sobreponerse. Cuando LA FIGURA SOMBRÍA se voltea hacia ella, LA CHICA puede ver con mayor claridad la figura del hombre cubierto de sangre frente a ella. Aunque joven, su mirada es fría. LA CHICA logra reconocer el anillo de su salvador, la cresta de los Montesco sobresale en él. Su salvador resulta ser ROMEO MONTESCO.

ROMEO

Deja de gritar. Levantarás a los muertos.

La CHICA tarda unos momentos en reincorporarse de su shock. Pero logra hacerlo.

CHICA

¿Quién eres? ¿Cómo conseguiste ese anillo? No es posible que tú seas...

Al escuchar los pasos de las SILUETAS que se aproximan, LA CHICA no puede contenerse. Toma a ROMEO del brazo y lo arrastra colina arriba, intentando escapar.

7.EXT. COLINA. CREPUSCULO

LA CHICA logra llevar a ROMEO hasta una colina donde se puede ver toda Verona. En la distancia una cruz se yergue sobre los edificios de la ciudad, mostrando el cuerpo despedazado del último enemigo derrotado por los Capuleto: Benvolio Montesco.

FLASH

El destello de dolor que atraviesa la mente de ROMEO lo hace caer al suelo, apretando fuertemente su pecho.

El grupo enemigo les da alcance y los rodea. El capitán de las tropas Capuleto, PARIS el cyborg, avanza hacia ellos.

PARIS

Así que la pequeña rata azul pensó que podía escapar. Tú debes ser Verónica, si no me equivoco

La cara de VERONICA deja entrever su sorpresa.

(CONTINUED)

PARIS

¿Sorprendida? ¿Quieres saber cómo lo sé? Fue el último grito del bulto de carne que está colgando allá sobre la ciudad antes de morir.

Paris sonríe al ver a la derrotada Verónica, pero se extraña al ver el azulado cabello de la figura caída en el suelo a su lado. Al acercarse más, se detiene en seco, y todos sus subordinados pueden escuchar el sonido que hacen sus dientes metálicos al castañear de miedo. Le reconoce, el hombre que está en el suelo, es el mismo demonio que aparece en sus pesadillas noche tras noche desde hace un año, el hombre que ya le mató una vez: El infame Romeo Montesco.

ROMEO

(Llorando de rabia)

¿Te estas refiriendo a Benvolio?
¿El bulto de carne que cuelga sobre la ciudad es Benvolio? Pedazo de hojalata, no me importa quien seas, voy a destruirte.

PARIS

(Dubitativo y visiblemente nervioso)

Tú, tú eres Romeo... ¡Es imposible!
¡Tú estás muerto!

ROMEO

¡Al igual que tú!

8. EXT. COLINA. CREPUSCULO

- Q.T.E. -

El tiempo se ralentiza. ROMEO se incorpora lentamente al tiempo que aparta con suavidad a VERÓNICA de su camino. Un fluido cae de sus ojos, bien podrían ser lágrimas, de no ser porque son negras como la tinta.

PARIS desenvaina su sable y lanza una potente estocada directo al pecho de ROMEO, pero él la esquiva con facilidad. PARIS gira su sable e intenta cortar de nuevo a ROMEO, pero él lo esquiva nuevamente agachándose y antes de darle tiempo a otra cosa, le propina unos potentes golpes a PARIS en la quijada y en el pecho que lo dejan fuera de combate.

Aun cuando sus enemigos le atacan desde todos los ángulos posibles, lleno de furia, Romeo acaba con ellos en un instante.

(CONTINUED)

CONTINUED:

6.

Verónica es incapaz de moverse durante el instante en que Romeo desata su demoledor poder. Sus enemigos no tienen tiempo de escapar.

ROMEO levanta al destrozado PARIS del suelo, y se prepara a darle el golpe final.

FLASH BACK IN

VERÓNICA recuerda las veces en las que Benvolio, su padre adoptivo, utilizaba el recuerdo de Romeo para inspirar el valor entre sus seguidores, como solía sonreír al mencionarlo, sin importar lo adversa que la situación se presentase. Como Benvolio gritó el nombre de su amigo para inspirar a sus hombres en la batalla decisiva. Esa donde ella le había abandonado.

FLASH BACK OUT

VERÓNICA
¡DETENTE, POR FAVOR!

ROMEO retira su mano del cuello de PARIS y le permite escapar; aunque es el único del batallón que esta aun en condiciones de hacerlo.

PARIS huye arrastrándose, mientras ROMEO contempla con la mirada perdida el atardecer sobre la plaza de Verona, donde la cruz donde yace el cadáver de Benvolio sobresale tétricamente sobre las bajas casas.

9. EXT. PLAZA DE VERONA. CREPUSCULO

La plaza de Verona está desierta. El silencio sólo es roto por el graznido de los cuervos que sobrevuelan la cruz que se alza en el medio del lugar. Los cuerpos de cientos de hombres están apilados alrededor de la cruz. Los perros ya han comenzado a llegar atraídos por el olor de los cadáveres.

ROMEO está de pie frente a la cruz en donde cuelga el cadáver de Benvolio.

ROMEO
¿Los Capuleto le hicieron esto
verdad? Y tu... ¿Cómo puedes
perdonar a quien es capaz de hacer
algo así?

Verónica parece incapaz de despegar la mirada del piso, pero se obliga a levantar la mirada hacia Benvolio para responder.

(CONTINUED)

VERÓNICA

Ni la muerte de todos los Capuleto podría devolvérmelo ahora. Si eres quien creo que eres, deberías de comprender eso mejor que nadie.

ROMEO

(Deja escapar una sonrisa
cínica)

¿Y quién crees que soy?

VERÓNICA

¡Un usurpador! ¿Qué otra cosa si no? Toda Verona sabe que Romeo Montesco murió hace quince años. Y sin embargo Paris...

ROMEO

(Interrumpiéndola)

¡Paris! Así que ese pedazo de fierro andante es Paris. Pobre necio.

VERÓNICA

Tus ropas, tu cabello. ¿Realmente eres Romeo?

ROMEO

No. Tu misma lo dijiste. Romeo Montesco murió hace quince años. Yo sólo soy un juguete del destino.

De un salto, ROMEO libera el cadáver de Benvolio de la cruz, y una vez abajo, la derriba de un potente punta pie. Deposita el cuerpo con gentileza en el suelo y se arrodilla a su lado.

VERÓNICA

Nuestras familias eran iguales en prestigio y fuerza. ¿Cómo pasó esto? ¿Cómo se volvieron tan poderosos los Capuleto?

ROMEO

Caliburn...

El rostro de ROMEO deja entrever una gran preocupación.

VERÓNICA

Conozco la leyenda, Caliburn era el arma de un poderoso rey de la antigüedad. Al ser el único capaz de extraerla de una piedra encantada, se le confirió el

(MORE)

(CONTINUED)

VERÓNICA (cont'd)
derecho divino de gobernar. Pero es imposible. No es más que un cuento de hadas.

ROMEO
(Sarcástico)
Considerando el hecho de que tienes a alguien que ha vuelto a la vida frente a ti, tal vez te convendría abrir tu mente a la posibilidad.

ROMEO toma la espada rota del cinto de Benvolio. Pronuncia un juramento en silencio y se pone de pie.

VERÓNICA
(A Romeo)
¿Qué harás?

ROMEO
Acabo de jurar que ningún Capuleto verá la luz de un nuevo día. Me propongo cumplir mi juramento.

VERÓNICA
Es imposible, ya está obscureciendo y son demasiados.

ROMEO
(Molesto)
Entonces tendré que darme prisa.

VERÓNICA
De nada sirve luchar contra las siluetas, seguirán apareciendo, cada vez más poderosas. Solo desperdiciaras tu vida.

ROMEO
No sería nada nuevo.

VERÓNICA
¡Iré contigo! Conozco la forma de llegar sin ser vista a la Mansión Capuleto. Si logramos arrebatarnos a Caliburn, tendremos una posibilidad vencerlos.

ROMEO
¿De pronto te has vuelto creyente de los cuentos de hadas? ¡Muy bien!
¡Muéstrame el camino!

10. INT. SALA DE LA MANSIÓN CAPULETO. NOCHE

PARIS ha logrado escapar de la masacre de la colina e informa, al borde de la locura, sobre el regreso de Romeo a una SOMBRIA MUJER.

La habitación está completamente vacía, salvo por una inmensa silla, donde la SOMBRIA MUJER esta recostada. En el marco de la puerta un JOVEN se limpia las uñas de las manos con una daga.

PARIS

¡Es el! Es Romeo. Es imposible de detener. Destruyó todo un batallón de siluetas en un segundo. Ni siquiera con mi armadura fui capaz de...

SOMBRIA MUJER

(Interrumpiendo los desvaríos de parís)
Querido mío. Cálmate. Aun te cuentas entre los vivos.

JOVEN

(Divertido)
(Más de lo que cualquier otro en esta sala puede decir.)

Un ademan de la mano de la MUJER SOMBRIA, hace que la sonrisa del JOVEN se quede en silencio.

PARIS

Reina Mab, por favor perdóneme. No soy digno de...

REINA MAB

(Colocando su mano en los mecanismos deteriorados)
Silencio querido. Una vez te prometí la fuerza para cuidar lo que amas. Ahora que el peligro se ha develado más poderoso de lo que esperábamos, ¿quién sería si no te brindo mayores medios para luchar?

MAB levanta a PARIS del suelo y pasando la mano por las partes deterioradas de su mecanismo, estos comienzan a emitir un fulgor oscuro.

PARIS

¡JA JA JA! ¡Ya siento el poder!
¡Soy invencible! ¡Indetenible!

(CONTINUED)

CONTINUED:

10.

Tras una apresurada reverencia, Paris sale rápidamente de la sala, no sin antes dirigir una mirada de superioridad al JOVEN que descansa apoyado al trono de MAB.

JOVEN

¿Soy sólo yo o tú también tienes la impresión de que es un completo pelmazo?

REINA MAB

Querido Teobaldo. El buen parís no es más que una distracción; un peón deseoso de ser servil. Sin embargo, es posible que necesites de su ayuda. Si es realmente Romeo, podría ser un inconveniente.

TEOBALDO

¿Quieres decir que es más fuerte que yo?

REINA MAB

Nada de eso querido. Tú eres mi colaborador más poderoso. Torture el alma del Montesco por 10 años, hasta que su cordura se resquebraje. Pero de alguna manera recuperó la conciencia. Si la entrometida de mi hermana Nimue tuvo algo que ver con esto, el poder de Romeo podría resultar impredecible y peligroso para nuestros planes.

TEOBALDO

Déjame a mí. Cuando acabe con él no quedara lo suficiente para llenar una bota de duelo.

TEOBALDO abandona la habitación. LA REINA MAB sonríe. El extraño color amarillo de sus ojos resalta entre la oscuridad.

11. EXT. BOSQUICILLO DE VERONA. NOCHE

ROMEO y VERÓNICA avanzan por la espesura de un bosquecillo hacia la Mansión Capuleto.

ROMEO

¿Cuánto nos falta?

VERÓNICA

Ya estamos cerca. Romeo ¿Qué te paso? ¿Dónde has estado todo este tiempo?

(CONTINUED)

ROMEO

No lo sé. Mi último recuerdo de hace quince años es una luz cegadora, y la risa de la mujer que me traiciono. Luego, por mucho tiempo, más que el que puedo mantener en mi mente, estuve sumido en una completa oscuridad, atormentado día y noche por los fantasmas de aquellos cuyas vidas había destruido. Por el recuerdo de aquellos que traicione solo para satisfacer mis deseos egoístas.

ROMEO golpea con fuerza un árbol. La madera cruje en mil pedazos y el árbol se viene abajo.

VERÓNICA

¿Traidor? Mi padre nunca te consideró tal. Cuando las cosas iban mal, siempre empuñaba con fuerza su espada; la tuya, la que encontraron en el panteón de los Capuleto junto a tu cuerpo, y sus ojos se volvían a llenar de determinación.

SECUENCIA DE IMAGENES:

VERÓNICA

(Voz en off)

Traidores... ¡Traidores los Capuleto!

IMAGEN A: Mansión de los Montesco durante el funeral de Romeo. El ataúd está en medio de una gran sala. Todos los invitados demuestran su tristeza y un solemne respeto.

VERÓNICA VOZ EN OFF

(CONT'D)

Atacaron durante tu funeral, profanando todo lo que considerábamos sagrado. Mis padres... murieron ese día. Benvolio me rescató a mí y a todos cuanto pudo y desde entonces me crió como si fuera su propia hija.

IMAGEN B: Las catacumbas bajo Verona. Un lugar lúgubre y oscuro, sin embargo acondicionado con esmero como base de la resistencia. BENVOLIO enseña a la pequeña VERÓNICA a caminar.

(CONTINUED)

VERÓNICA VOZ EN OFF

(CONT'D)

Traidora yo, que abandone a mi padre en la batalla final.

IMAGEN C: Las catacumbas bajo Verona. BENVOLIO enseña a VERÓNICA los fundamentos de la esgrima.

VERÓNICA VOZ EN OFF

(CONT'D)

Lo abandoné a su muerte.

IMAGEN D: Plaza de Verona. BENVOLIO dirige una embestida contra Paris y sus batallones de Siluetas. BENVOLIO logra derribar a PARIS, pero antes de lograr rematarlo, cae de rodillas. PARIS se reincorpora y lanza un potente mandoble descendente sobre la cabeza de BENVOLIO, este logra interponer su espada, pero la violencia del golpe es tal que se rompe en dos y BENVOLIO recibe el ataque de PARIS de lleno en el hombro.

FLASH OUT

La mano de Romeo de posa sobre el hombro de Verónica.

ROMEO

No llores. Estas con vida y contigo, el legado de Benvolio. Márchate. No tengo derecho de arriesgar tu vida. Yo me encargare de vengar a mi amigo... a tu padre.

VERÓNICA

No lo entiendes. Realmente no tengo lugar al cual huir. Ellos me darán caza. Lo han hecho siempre. En sus purgas eliminan a todos los hombres y se llevan a las mujeres. Nunca más son vistas de nuevo.

ROMEO

¿Pero para que las quieren?

VERÓNICA

Nadie lo sabe, pero desde hace años, los gritos de las Montesco se han oído desde los calabozos de la Mansión Capuleto.

ROMEO

Esto no es posible. ¿Cómo permitieron semejante situación los ciudadanos de Verona?

(CONTINUED)

VERÓNICA

Verona dormita, como si a la gente no le importase quién los gobierna. Naturalmente, los Capuleto son despiadados, pero como sus víctimas preferidas son los Montesco, el resto de las castas sólo sienten el dolor ordinario de un gobierno corrupto. La gente no los traicionaba, cierto, pero tampoco se unían a nosotros y no nos alimentaban voluntariamente con sus escasos suministros de comida. Fuimos tímidos y poco efectivos en ese aspecto. Y los que recurrían a la fuerza descubrían que la gente se volvía instantáneamente hostil y los entregaba a los Capuleto de inmediato. No había solidaridad ninguna. Como siempre antes, los Capuleto podían gobernar en Verona pues a la mayoría de los Veroneses los temas de gobierno les eran ajenos, y poco les preocupaba quien sujetara las riendas de sus vidas.

ROMEO

Sin embargo, BENVOLIO logró mantener la resistencia activa por 15 años...

VERÓNICA

Mi padre... A menudo deambulaba durante días, durante semanas, observándolo todo, amando a la gente de la ciudad, pues eran amables con él aun cuando debía hacerse pasar por un extranjero, generosos aun en la miseria que los consumía. ¿Cómo puedo hacer planes para llevar la guerra a su nivel, para perturbar sus vidas? Se preguntaba. ¿No es suficiente que estén contentos? Si los Capuleto los dejan en paz, ¿por qué yo no puedo?

ROMEO

Benvolio siempre fue el más calmado de nuestro grupo. Era natural en él analizar todos los ángulos de un asunto,

(CONTINUED)

VERÓNICA

Sin embargo, un día no puedo soportarlo más. Se cansó de ver cómo nos marchitábamos en nuestros escondites, mientras nuestros enemigos prosperaban y nos daban caza.

FLASH BACK IN

12. INT. CATACUMBAS DE VERONA. DÍA

En las catacumbas de Verona, todos los Montesco supervivientes están reunidos a la expectativa de escuchar el discurso que Benvolio está preparando.

BENVOLIO besa en la frente a VERÓNICA y se dirige hacia un púlpito improvisado con unas cajas.

BENVOLIO

(Sube con gran dignidad, mientras todos esperan respetuosos sus palabras)
¡Amigos! ¡Hermanos! Ha llegado el momento! ¡No podemos esperar más! Debemos traer el horror de la guerra a Verona Les traeremos la guerra para salvarnos a todos como ciudad, como pueblo, como cultura. Les traeremos la guerra mientras aún exista una posibilidad de victoria, para salvarlos de la guerra cuando no haya otro resultado posible que la desesperación.

Los Montesco estallan en vítores y alabanzas. Benvolio Sostiene en alto su espada, mientras los gritos se elevan como un rugido ensordecedor.

FLASH BACK OUT

13. EXT. BOSQUICILLO DE VERONA. NOCHE

VERONICA

Pero por mi causa, el plan de mi padre se vino abajo. Yo lo arruiné

ROMEO

¿Qué ocurrió?

SECUENCIA DE IMAGENES A:

(CONTINUED)

VERÓNICA

(Voz en off)

Partí con un pequeño grupo para contactar a las otras facciones de la resistencia. Un ataque coordinado y sincronizado era vital para lograr la victoria.

IMAGEN A.A: Calles de Verona. Verónica cubre su cabello con una capucha al momento de salir de las catacumbas de Verona.

VERÓNICA VOZ EN OFF

(CONT'D)

Pero fui descuidada. Tropezamos con un grupo de siluetas y tuvimos que enfrentarnos a ellas.

IMAGEN A.B: Calles de Verona. Verónica y su grupo desenvainan sus armas y se alistan para la pelea contra las siluetas que se les echan encima.

VERÓNICA VOZ EN OFF

(CONT'D)

Mi grupo fue derrotado y yo fui tomada prisionera.

IMAGEN A.C: Verónica está herida en el suelo mientras sus compañeros tratan inútilmente de prestarle ayuda.

VERÓNICA VOZ EN OFF

(CONT'D)

Mis compañeros fueron ejecutados en el acto, y yo fui llevada ante Paris.

IMAGEN A.D: Verónica es llevada maniatada ante la presencia de Paris. La sonrisa del Cyborg deja entre ver sus dientes metálicos.

ROMEO

Te utilizó como cebo para obligar a salir a Benvolio a la luz.

VERONICA

(Llorando)

Sí. Eso hizo. Paris dispuso la cruz de la plaza para mí, si mi padre no se entregaba antes de dar la hora sexta.

SECUENCIA DE IMAGENES B:

(CONTINUED)

VERÓNICA

(Voz en off)

Estaba cautiva en una celda cuando escuché pasos en el corredor, pensé que venían por mí. Me mantuve erguida, no les iba a permitir ver mi miedo, pese a que estaba aterrada.

IMAGEN B.A: Celdas de la mansión Capuleto. Un lugar oscuro y húmedo. Pequeñas celdas con rejas metálicas están vacías, aunque los rastros de sangre en los pisos y las paredes evidencian que en otros momentos ha sido un espacio con bastante actividad. Sólo Verónica está siendo retenida de momento, se encuentra agazapada en un rincón de su celda. Se pone de pie al escuchar los pasos que se aproximan a ella.

VERÓNICA VOZ EN OFF

(CONT'D)

Un hombre alto, con su rostro cubierto con una capucha, abrió la celda. Lo atacé sin pensarlo dos veces, pero detuvo mis manos con las suyas. Yo conocía esa fuerza.

IMAGEN B.B: Dentro de una de las celdas de la mansión Capuleto, después de un rápido forcejeo, Verónica es sometida por la alta figura que ha entrado a su celda.

VERÓNICA VOZ EN OFF

(CONT'D)

Apartó la capucha de su capa y lo vi. Era él, Benvolio. Había venido él solo a rescatarme. Sus ojos, estaban llenos de alegría, no había un signo de reproche en ellos, solo luz.

IMAGEN B.C: El hombre aparta la capucha que le cubre el rostro. Es Benvolio Montesco. Le sonríe con amor a Verónica y luego de besarla en la frente, la guía fuera de la celda.

ROMEO

(Sonriendo)

Entrar en sitios sin ser visto siempre se le dio bien.

VERÓNICA

Lo sé. Todos los sabíamos. Incluso Paris.

FLASH BACK IN

14. EXT. CALLES DE VERONA. TARDE.

BENVOLIO y VERÓNICA corren tomados de la mano. Se escuchan los gritos de las SILUETAS que les persiguen. Con rapidez BENVOLIO se quita la capa, cubre con ella a VERÓNICA y la esconde estrecho callejón.

BENVOLIO

Pase lo que pase, no salgas.
Tú eres nuestra esperanza, debes
vivir.

Benvolio se aleja corriendo del callejón. Instante después, Verónica ve como las Siluetas pasan frente a ella sin detenerse, en persecución de Benvolio.

VERÓNICA

Benvolio. Padre.

15. EXT. PLAZA DE VERONA. TARDE.

BENVOLIO llega corriendo a la plaza de Verona. En el centro de la plaza, al lado de una inmensa cruz, una figura lo está esperando. Es PARIS.

PARIS

¡Miren nada más! El gran Benvolio en persona. ¿Decidiste venir? Eres muy amable, pero veras, me acaban de informar que la estrella del espectáculo de hoy parece habérselas arreglado para escapar. Hecho del que estoy seguro, tienes toda la culpa. Ahora ¿Cómo repondrás el agravio cometido a todas esas pobres siluetas que trabajaron tan arduamente toda la noche para levantar esta... (Volteando a ver la cruz) completa desgracia de estilo?

BENVOLIO

No te preocupes. A todos nos alegrará mirarla cuando cuelgues de cabeza en ella.

PARIS

¡Rudas palabras! ¡Valientes palabras para un hombre solo!

BENVOLIO

¿Y quién dice que estoy solo?

BENVOLIO desenvaina su espada y alzándola sobre su cabeza emite un potente grito.

Pausa.

BENVOLIO

¡Montescos! ¡Por Romeo!

(CONTINUED)

CONTINUED:

18.

Comienza como un murmullo. Un rumor que se va volviendo cada vez más potente, hasta alcanzar la fuerza del rugido de las olas del mar.

Cientos de MONTESCOS ataviados de sus trajes azules, cruzan a carrera las cajuelas de Verona con sus armas en mano., con la furia de un río que retoma su cauce.

Las SILUETAS en la plaza son rodeadas rápidamente al ser tomadas por sorpresa. La batalla entre ambas fuerzas comienza.

BENVOLIO tiene los ojos cerrados, concentrado en el fulgor de la batalla que se desarrolla a su alrededor. Se aferra fuertemente a su espada y murmura unas palabras. Al abrir los ojos, sale disparado contra PARIS quien al verlo venir sonríe y desenvaina su propia espada.

16. EXT. CALLES DE VERONA. TARDE.

VERÓNICA sale de su escondite al escuchar los gritos que provienen de la plaza.

Colocándose la capa sobre los hombros, corre desesperadamente en dirección a la plaza de Verona.

17. EXT. PLAZA DE VERONA. TARDE.

VERÓNICA llega a la plaza pero no puede llegar hasta BENVOLIO que lucha brutalmente con Paris.

A su alrededor puede ver como LOS MONTESCO van ganando terreno contra las SILUETAS.

El propio BENVOLIO coloca a la defensiva a PARIS con sus rápidos estoques.

VERONICA siente que la victoria está cerca, pero de pronto, la luz de esperanza se apaga en un instante.

VERONICA no lo comprende, BENVOLIO quien hasta hace unos momentos dominaba la pelea está ahora de rodillas. Su mano presiona el costado derecho de su cuerpo. Parece herido. Paris se incorpora y lanza un descomunal ataque sobre la cabeza de BENVOLIO, quien logra interponer su espada en el último momento, pero la potencia del brazo biónico de PARIS es muy grande. La espada se parte ante el golpe y BENVOLIO es herido en el hombro.

PARIS retira su espada del cuerpo de BENVOLIO quien con sus últimas fuerzas ve a VERÓNICA llorar por él en la distancia

(CONTINUED)

BENVOLIO
¡Sáquenla de aquí!

Ante el grito de BENVOLIO, cinco MONTESCO se apartan de la lucha para escoltarla en su escape.

Dos de ellos la arrastran fuera de la plaza mientras tres se quedan a cubrir la huida, pero las SILUETAS son rápidas e implacables, en cuestión de instantes derrotan a los guardianes y se aprestan a seguir a VERÓNICA, sin embargo una nueva oleada de Montesco les cortan el paso permitiéndole a VERÓNICA escapar del lugar.

FLASH BACK OUT

18. EXT. BOSQUICILLO DE VERONA. NOCHE

VERÓNICA está viendo las primeras estrellas sobre el firmamento cuando termina su relato. Lagrimas caen de sus ojos.

VERÓNICA
Corrí, corrí sin detenerme hasta que me abandonaron las fuerzas. Yo lo abandoné. Él me protegió tantas veces, y yo... tenía miedo... yo, simplemente lo abandoné.

ROMEO
No había nada que pudieses hacer. Los esfuerzos de Benvolio, los esfuerzos de tu padre, no habrían significado nada si hubieses muerto en esa plaza.

Vive tu vida. Vengare su muerte y la de todos los Montesco en tu nombre.

Romeo le da la espalda a VERONICA y comienza a alejarse de ella.

VERÓNICA extiende la mano y sujeta a ROMEO por su camisa.

Pausa.

VERONICA
Déjame acompañarte. Es la lucha de mi padre la que ahora me toca librar. Una lucha contra la opresión y la tiranía. ¡Es mi lucha!

(CONTINUED)

ROMEO

Es la lucha que todo ser humano debería emprender cada día. Continuemos, no hagamos esperar más a nuestros enemigos.

ROMEO Y VERONICA se internan más y más en el bosque, a lo lejos, las luces de la Mansión Capuleto rompen la oscuridad de la noche.

19 EXT. ESPESURA DEL BOSQUE. NOCHE.

- Q.T.E. -

En la espesura del bosque de Verona, las ramas de los árboles adoptan formas extravagantes y agresivas, se tornan espinosas. El vestido de VERÓNICA se rasga cuando intenta atravesar el follaje. ROMEO se detiene pensativo y examina su alrededor.

El aire que atraviesa las ramas deja escapar un silbido espantoso, similar a un profundo lamento, que corta el aire de la noche.

ROMEO.

Verónica. Mantente detrás de mí.

ROMEO no ha terminado de hablar cuando una rama le golpea el costado derecho, con tal fuerza que desprende su cuerpo del suelo y lo envía volando a impactar contra un tronco a su izquierda.

VERÓNICA corre a ayudarlo, pero las ramas espinosas se le aferran más y más a sus ropas y a su piel. Las ramas dan la impresión de ser las garras de una cruel ave de rapiña que la tienen sometida.

ROMEO se pone de pie y desenvaina la espada rota. Adopta una estancia de pelea y se prepara para enfrentarse a los árboles malditos.

La habilidad de Romeo le permite cortar las ramas que lo atacan desde todas direcciones.

Para finalmente concentrar su energía y liberar de un golpe a VERÓNICA de las ramas que la aprisionan.

ROMEO recoge a VERÓNICA del suelo y la acuna en sus brazos.

(CONTINUED)

ROMEO

Sostente fuerte. Saldremos de aquí.

ROMEO enviste las ramas con todo su peso mientras protege a VERÓNICA.

Conforme avanzan, las espinas rasgan las ropas y la piel de ROMEO. Un líquido de color oscuro comienza a brotar de sus heridas. ROMEO deja escapar un grito de dolor, pero continúa avanzando. Una rama golpea con violencia su rostro, lo que lo obliga a cerrar sus ojos. Al abrirlos, sus iris desprenden un resplandor dorado. El mismo cuerpo de ROMEO parece cubierto por ese resplandor, mientras la asustada VERÓNICA solo percibe que el abrazo de ROMEO se vuelve cada vez más fuerte.

En un instante, el cuerpo entero de Romeo desprende un destello dorado lo que hace que las ramas retrocedan y se despeje una vía de escape. Romeo la atraviesa a toda velocidad junto con Verónica.

20. EXT. AFUERAS DE LA MANSIÓN CAPULETO. NOCHE

ROMEO y VERÓNICA están a unos metros de distancia de la Mansión Capuleto. Un imponente caserón de piedra iluminado por la luz de cientos de antorchas, al parecer deshabitado.

ROMEO está tumbado en el suelo respirando con dificultad. VERÓNICA intenta controlarlo.

VERÓNICA

¿Qué te ocurre? ¿Qué ha sido eso?

ROMEO convulsiona de dolor y es incapaz de responder nada. VERÓNICA, angustiada, le abraza. Un resplandor plateado emerge entre ellos. Verónica lo nota, pero no suelta el cuerpo de ROMEO.

El destello de luz parece calmar el estado alterado de ROMEO quien cae al suelo jadeando.

VERÓNICA

¿Este bien?

ROMEO

No, por cierto. Sentía el pecho estallar. No puedo recordar cómo llegamos aquí. ¿Dónde estamos?

(CONTINUED)

VERÓNICA

(Mirando a su alrededor)

Llegamos a nuestro destino. Pero algo está mal. No hay nadie, ni un solo guardia.

ROMEO

Con semejante jardín no creo que estimen necesario disponer de ninguna otra seguridad.

Tras las palabras de Romeo unas piras colocadas sobre la entrada principal se encienden. Como respondiendo a un mecanismo, la propia puerta principal se abre de par en par.

ROMEO

O claro, también pueden estar esperándonos.

Romeo recoge la espada rota y se apresta hacia la entrada de la mansión. Verónica, molesta, le grita a sus espaldas.

VERÓNICA

Detente insensato. ¿Cómo puedes caminar hacia la trampa que te tiende tu enemigo?

ROMEO

(Sin detenerse)

Trampa o invitación, no me importa. Ya he perdido demasiado tiempo jugando en el bosque.

Entran en la mansión

21. INT. SALÓN MANSIÓN CAPULETO. NOCHE

-Q.T.E. -

ROMEO y VERÓNICA entran en la mansión Capuleto. El imponente salón de recepción está completamente vacío a excepción de una figura en su centro: PARIS.

ROMEO

(A Verónica)

Esta vez no te interpongas. Mantente detrás de mí.

PARIS

(Viendo a romeo dirigirse hacia él)

El infame Romeo. ¡Vil proscrito!
¿Cómo te atreves a volver a poner

(MORE)

(CONTINUED)

PARIS (cont'd)
de nuevo un pie bajo este techo? Tu
irrespeto fue el que nos trajo la
desgracia a todos en primer lugar.

ROMEO
Paris, créeme. Aún no has conocido
la desgracia.

PARIS
¿Entonces como llamas a esto?

PARIS aparta con violencia su capa y le muestra a ROMEO sus
nuevas extremidades metálicas. El poder de Mab las ha
oscurecido y otorgado una apariencia siniestra.

PARIS

Día tras día, mes tras mes, año tras
año, estas manos metálicas me
recuerdan que no tuve la fuerza
suficiente para detenerte cuando debí
hacerlo. Pero ese tiempo ya pasó.
Ahora tengo el poder suficiente para
destruirte. ¡Para destruir a
cualquiera!

Una potente onda de vapor es expulsada por el cuerpo
metálico de PARIS. Las ventanas del salón estallan a causa
del abrupto cambio de temperatura. ROMEO observa impasible
el despliegue de ira de su enemigo.

PARIS despliega todo su poder destructivo contra ROMEO, pero
su furia sin control lo vuelve torpe y predecible.

ROMEO es capaz de esquivar fácilmente sus ataques.

De un potente golpe ROMEO logra desarmar el traje de
PARIS, imposibilitándolo de hacer algún movimiento.

PARIS
Imposible... ¡imposible! Ella me lo
prometió. Me dijo que me haría más
poderoso. Que podría proteger...
que podría proteger a quien amo.

PARIS se cae a pedazos. ROMEO se acerca lentamente a él
preparando el golpe final. Sus ojos tienen de nuevo un
resplandor dorado.

Verónica se coloca entre él y PARIS. Con los brazos
completamente abiertos en cruz busca impedir que ROMEO
avance hacia su enemigo.

VERÓNICA

Romeo, no lo hagas. Esta derrotado.
No tienes que matarle.

ROMEO

¡Te dije que no te
entrometieras! ¿Cómo puedes
protegerlo después de todo el mal
que ha hecho?, ¿después de todo el
sufrimiento que te ha causado?

VERÓNICA

Ya está acabado. Míralo. Nunca más
podrá herir a nadie.

ROMEO

Le he enseñado dos veces la entrada
al infierno, pero el infeliz se ha
negado a entrar. Esta vez lo
empujare de cabeza al abismo.
¡Apártate de mi camino!

VERÓNICA

¡No lo permitiré! Es nuestro
enemigo, pero peleó buscando
proteger sus convicciones. Las
personas que hacen eso no merecen
morir.

ROMEO

¡Las personas deben estar dispuestas a morir por sus
convicciones! Por última vez Verónica, ¡Hazte a un lado!

VERÓNICA

¿y si no lo hago que harás? ¿Me
atravesarás también con tu espada?
Acabaras el régimen de los
Capuleto a sangre y fuego ¿y luego
qué? ¿Tú gobernaras? ¿Qué te daría
el derecho? Serías igual a ellos.

ROMEO

No busco ser mejor que ellos.
¡Quiero venganza!

VERÓNICA

Entonces... ya estamos condenados.
Adelante, haz lo que debas.

VERÓNICA se niega a apartarse. Las lágrimas caen de sus
ojos.

(CONTINUED)

VERÓNICA

(Murmurando)

La inspiración de mi padre durante todos estos años no resultó ser más que una bestia asesina.

La expresión de Romeo se suaviza al escuchar los lamentos de VERÓNICA. Se acerca a PARIS y en vez de rematarlo, coloca la mano sobre los engranajes destrozados.

ROMEO

Huye, Paris. Huye si quieres salvar la vida y agradece el consejo de un loco.

ROMEO se da la vuelta y se aleja en dirección de una gran puerta de madera ubicada al fondo del salón.

Al oír esas palabras PARIS rompe a llorar. Sus propias lágrimas, desaparecidas desde hacía tanto tiempo, le sorprenden.

PARIS

¿Lágrimas? Sólo los humanos pueden derramarlas... Pese a todo lo que he hecho, aún puedo derramarlas.

Pausa.

PARIS

(CONT'D)

Verónica, no merezco tu piedad. Benvolio era un gran hombre. Yo...

VERONICA

(Interrumpiendo a Paris. No se voltea a verle)

Basta. Sé bien lo grande que fue mi padre. No necesito que alguien como tú me lo recuerde. Ahora márchate. Tienes la oportunidad de escapar de tu terrible sino. Te aconsejo que no la desperdicies.

VERÓNICA corre tras ROMEO procurando darle alcance. ROMEO se detiene y voltea a verla, justo en ese momento la puerta en el fondo del salón estalla en mil pedazos.

Una figura sale disparada entre los restos de madera cruzando a toda velocidad el salón y chocando brutalmente contra el cuerpo de ROMEO. Sin disminuir la velocidad tras el impacto, ambos cuerpos terminan estrellándose en la pared opuesta del salón.

(CONTINUED)

Desconcertado y presa de un terrible dolor ROMEO no logra entender lo que ocurre cuando una voz burlona resuena a su espalda.

TEOBALDO

Ciertamente, después de todo este tiempo uno esperaría que los Montesco aprendieran a no bajar la guardia frente a sus enemigos. Mal de familia, me parece.

ROMEO

¿Teobaldo? ¡Imposible!

TEOBALDO

¿Qué? ¿Te creías especial? Lamento decepcionarte, Montesco. Veras, yo también echaba de menos los placeres de este mundo. (Voltea a ver a Verónica) Aunque parece que tú has aprovechado más el tiempo.

Con un placer sádico TEOBALDO hunde más su daga en la espalda de Romeo, con tal saña que la punta del arma atraviesa completamente el cuerpo y se queda clavada en la pared de piedra.

ROMEO grita de dolor. Intenta separar su cuerpo de la pared, pero TEOBALDO aprovechando su indefensión le propina una serie de golpes y puntapiés que lo hacen perder el conocimiento.

Jadeando por el esfuerzo, pero con una enorme sonrisa en el rostro, TEOBALDO se voltea hacia Verónica.

TEOBALDO

Hola linda. Qué bonito cabello. Hace años que no veía uno de un azul tan intenso. ¿Te parece bien si me acompañas? Hay alguien que se muere por conocerte.

Verónica hecha a correr en dirección opuesta a TEOBALDO pero él se mueve con sorprendente rapidez y habilidad. En cuestión de un instante, se ha colocado a su lado y le propina un fuerte golpe en el vientre que hace que VERÓNICA pierda el sentido.

TEOBALDO

(Divertido)

Lo siento, quise decir, morirás al conocerla. No sé por qué, siempre me confundo.

(CONTINUED)

CONTINUED:

27.

Con gran facilidad TEOBALDO monta a Verónica sobre sus hombros y se va silbando en dirección a la puerta destrozada. Patea indolentemente los engranajes de PARIS quien ha quedado inconsciente luego de la explosión de la puerta.

TEOBALDO

Cuanta basura. Cuanta basura.
Siento pena por las siluetas que
tengan que hacer la limpieza.

Teobaldo y verónica se pierden en la oscuridad al atravesar el marco de la puerta.

FLASH BACK IN

22. INT. MAUSOLEO.NOCHE.

SECUENCIA DE IMÁGENES:

IMAGEN A: ROMEO esta de rodillas frente al cuerpo de una HERMOSA JOVEN. Apura el contenido azul de un pequeño frasco y besa a la HERMOSA JOVEN en los labios.

IMAGEN B: Los ojos de la HERMOSA JOVEN están completamente abiertos, tienen un potente resplandor dorado. La HERMOSA JOVEN mira a ROMEO con malicia mientras una sonrisa cínica se dibuja en su rostro.

IMAGEN C: ROMEO cae de espaldas vencido por el veneno. Sólo puede ver el brillo dorado de los ojos de la HERMOSA JOVEN mientras la oscuridad lo cubre todo.

FLASH BACK OUT

23. INT. SALÓN MANSIÓN CAPULETO. NOCHE

ROMEO recobra poco a poco el conocimiento mientras PARIS intenta retirar la daga de su espalda.

ROMEO

¿Por qué me ayudas?

PARIS logra retirar la daga. Romeo se desliza hasta el suelo. La pared de piedra se mancha con el rastro de la negruzca sangre.

PARIS

Porque se lo debo a la chica. Está en peligro mortal.
ROMEO se pone de pie con dificultad.

(CONTINUED)

PARIS
Te ves terrible.

ROMEO
No te has visto últimamente en un
espejo ¿Verdad?

PARIS
No hay tiempo que perder.
Adelántate. Te seguiré apenas
pueda.

Romeo camina hacia la puerta con paso lento a causa del
dolor que le provoca la herida.

PARIS
¡Espera!

Pausa.

PARIS
(CONT'D)
¿Confías en mí? ¿Cómo sabes que no
es una trampa?

ROMEO
Tú y yo aún tenemos asuntos
pendientes, recuérdalo. Pero, si
quitarme un puñal de la espalda es
una táctica para que confiara en
ti, debo reconocer que es buena.

ROMEO atraviesa el umbral de la puerta y se pierde en la
oscuridad.

24. INT. CÁMARA SECRETA MANSIÓN CAPULETO. NOCHE

La oscuridad es absoluta dentro de la cámara. Una
construcción de piedras de forma circular.

ROMEO avanza en la oscuridad cuando unas antorchas en las
paredes se encienden.

LA REINA MAB está sonriendo sentada en su trono en el centro
de la habitación. TEOBALDO sostiene a VERÓNICA quien
continúa inconsciente.

REINA MAB

(CONTINUED)

CONTINUED:

29.

Miren nada más. Una pobre criatura herida y extraviada. Debo decir que me decepcionas. Por supuesto, no tenías oportunidad alguna contra mi querido Teobaldo, pero pensé que sabrías utilizar un tanto mejor los poderes que te brindé.

ROMEO

¿Los poderes que me brindaste?

REINA MAB

¿Por qué los reanimados son siempre tan engreídos? ¿Recuerdas tu vida pasada querido? No eras precisamente invencible. (Ríe al ver a Teobaldo) y sin embargo...

TEOBALDO

¡Sólo fue suerte!

REINA MAB

(Riendo)

¿Suerte? No seas un mal perdedor querido TEOBALDO. No, no fue suerte. Fue odio. Ira desmedida la que le dio la fuerza para vencer aun cuando todas las probabilidades estaban en tu contra.

La REINA MAB se pone de pie.

REINA MAB

Debías de saber que no tenías mejor alternativa que seguir el camino de odio que tu familia había pavimentado durante años, pero preferiste el amor, ¿cierto? ¡La confianza! ¿Y cuál fue tu pago? Pudrírte en un agujero olvidado por años, y mientas, el mundo continuó igual.

FLASH

SECUENCIA DE IMÁGENES:

IMAGEN A: Plaza de Verona hace quince años. ROMEO y TEOBALDO se alistan para enfrentarse en un duelo de espadas.

IMAGEN B: ROMEO está cubierto de sangre. Teobaldo yace muerto en el suelo.

IMAGEN C: ROMEO observa el rostro de una HERMOSA JOVEN que reposa en un altar.

(CONTINUED)

CONTINUED:

30.

IMAGEN D: ROMEO toma el líquido azul de un pequeño frasco.

IMAGEN E: LOS ojos de la HERMOSA JOVEN están abiertos completamente. Un brillo dorado se refleja en ellos.

FADE TO BLACK

ROMEO

Poco me importa si me otorgaste este poder. Voy a usarlo para hacerte pedazos. ¡Bruja!

REINA MAB

Oh querido, ¿Dónde están los buenos modales? ¿En el corazón o en la cabeza?

La REINA MAB chasquea sus dedos y un agudo dolor atraviesa el cuerpo de ROMEO, quien cae al suelo ante la imposibilidad de soportarlo.

REINA MAB

Ahora, nada de impulsos vanos, ¿Quieres? Piensa mi niño, tengo el poder de quitar lo que doy en un instante.

La REINA MAB se acerca a ROMEO y comienza a rondarlo como un animal de caza que cerca su presa.

REINA MAB

Romeo, Romeo... Eras tan prometedor. Mira en lo que te has convertido. Es una pena. Tenía tantos planes para ti.

Romeo haciendo un esfuerzo sobre humano logra ponerse de pie.

ROMEO

¿A qué te refieres, bruja?

LA REINA MAB apenas roza a ROMEO en el pecho, pero el cuerpo de este sale disparado hacia atrás con una enorme potencia. El golpe con la pared de piedra hace que los pulmones de ROMEO se vacíen de golpe.

ROMEO intenta recuperar el aliento y ponerse de pie mientras la REINA MAB camina lentamente hacia su trono.

(CONTINUED)

REINA MAB

Vigila tu lengua. No me gusta ser insultada, mucho menos en mi casa.

ROMEO

¿Tú casa? Esta no es tu casa.

REINA MAB

Claro que sí. Hace años tú y tus amigos tuvieron la delicadeza de invocarme en este encantador lugar. Me sentí tan a gusto que decidí quedarme. Una sabia decisión, debo agregar. Jamás habría imaginado todas las cosas fantásticas que descubriría en estas tierras.

Romeo entra sufre una fuerte conmoción al recordar una noche fatal, hace quince años, en donde él sus amigos se divertían y molestaban entre sí con historias de saberes olvidados, en donde Mab, La reina de las hadas, era la figura central.

ROMEO

No es posible... Mab.

REINA MAB

(Sentándose en su trono)

¡Al fin algo de educación! Gracias. Me encanta que se dirijan a mí por mi nombre.

ROMEO

No es posible. Ninguno de nosotros tenía el poder o la intención de llamarte.

REINA MAB

No deberías desestimar el anhelo de un corazón roto
Querido. ¿Recuerdas el joven ingenuo que eras hace tiempo? ¿La inocencia en tu mirada? Yo sí. Me pareció enternecedora. Por un instante quise reparar ese corazón tuyo. Llenarlo de hermosas fantasías, darle una razón para latir. Pero tu joven corazón era esquivo y caprichoso ¿verdad? Esa noche quedó prendado de una joven beldad en cuestión de un instante.

(CONTINUED)

CONTINUED:

32.

ROMEO escucha como una puerta ubicada en el otro extremo de la habitación cruje al abrirse. De entre las sombras, tras de la REINA MAB una hermosa y grácil figura aparece. Sostiene con aparente facilidad una gigantesca espada en su mano derecha.

ROMEO alcanza a ver el rostro cubierto de lágrimas de LA JOVEN.

ROMEO

Julieta...

REINA MAB

¿No es hermoso el reencuentro después de tantos años? Dime querido ¿Qué se siente ver de nuevo el rostro de la persona que te traicionó?

ROMEO se pone de pie con dificultad. JULIETA deja escapar un grito de terror ahogado mientras su cuerpo adopta una postura de ataque.

REINA MAB

Oh, me encantaría ver esto con más calma. Desafortunadamente hay tanto que hacer... ¡tanto que hacer y tan poco tiempo!

Julieta da un paso hacia ROMEO quien de forma inconsciente retrocede. Ni puede apartar los ojos de ella, sin embargo, escucha atentamente las palabras de la REINA MAB.

REINA MAB

¿Ves la espada que sostiene la bella JULIETA en sus manos? Es Caliburn, La espada legendaria. Era el arma de un poderoso rey de la antigüedad. Con ella, obtuvo el derecho de guiar a su pueblo y la fuerza para hacerlo prosperar.

SECUENCIA DE IMÁGENES A:

IMAGEN A.A: Un exuberante bosque al atardecer. Un REY avanza con el sol en contra luz. Una corona descansa sobre su cabeza. En la alforja de su caballo está Caliburn.

REINA MAB VOZ EN OFF

(CONT'D)

Pero en una de las campañas del rey, la espada fue rota.

(CONTINUED)

CONTINUED:

33.

IMAGEN A.B: Las manos del REY sostienen a Caliburn que ha sido rota en varios fragmentos.

REINA MAB VOZ EN OFF

(CONT'D)

El rey podría haber enfrentado el fin de su reinado, sin embargo, La señora de Avalon, mi hermana Nimue, forjo un arma incluso más poderosa para el rey: Excalibur.

IMAGEN A.C: Avalon. NIMUE sostiene en sus manos la mítica espada Excalibur.

REINA MAB VOZ EN OFF

(CONT'D)

Excalibur le fue entregada al rey como sello de su promesa de que su reino respetaría y defendería los cultos de los antiguos dioses, y por un tiempo, hubo armonía.

IMAGEN A.D: Avalon. NIMUE le hace entrega de Excalibur al REY. Las criaturas mágicas festejan. Incluso la REINA MAB sonríe.

REINA MAB VOZ EN OFF

(CONT'D)

Pero el rey faltó a su palabra. Olvidó a los antiguos dioses y sus cultos. Y veras, las criaturas mágicas necesitamos de los humanos para existir. Es su fe en nosotras la que nos alimenta y nos da fuerzas. Evidentemente lo abandonamos y no tardó mucho en ser destruido.

IMAGEN A.E: Bosque al atardecer. El REY yace muerto recostado en un árbol, rodeado por cientos de cadáveres de caballeros y caballos.

ROMEO

¿Por qué no desapareciste?

REINA MAB

(Riendo divertida)

Ser la encarnación del engaño tiene sus ventajas. No importa si lo desconocen, cada corazón humano contiene la semilla en donde puedo germinar.

ROMEO

También poseen la capacidad de crear amor y esperanza.

(CONTINUED)

REINA MAB

Lo cual explica el por qué estás aquí. La entrometida de Nimue tampoco puede ser completamente desterrada del plano humano. Es su mísero poder el que te mantiene en pie. Pero te tengo malas noticias mi querido Romeo. En este mundo, el odio siempre ha sido más poderoso.

La REINA MAB hace un movimiento con sus manos y JULIETA, como obedeciendo a una orden, se lanza contra ROMEO, quien puede detener su ataque a duras penas con su espada rota.

REINA MAB

(Dándose la vuelta en dirección a Teobaldo y a Verónica)

Tras la muerte del rey, dos hermanos, fieles caballeros de su orden, tomaron a Excalibur con la misión de devolverla a Nimue. Pero mi hermanita que se resistía a la idea de permanecer en el mundo humano, tuvo un plan brillante.

SECUENCIA DE IMÁGENES B:

IMAGEN B.A: Avalon. LOS CABALLEROS están en un trance mágico. Las espadas se funden en sus pechos y desaparecen.

REINA MAB VOZ EN OFF

Escondió a Excalibur en el cuerpo de un caballero y la restaurada Caliburn en el cuerpo de otro.

IMAGEN B.B: Avalon. Los cabellos de LOS CABALLEROS comienzan a cambiar de color. El que cabello del que recibió a Caliburn se torna rojizo y el cabello del que recibió a Excalibur obtiene un tono azulado.

REINA MAB VOZ EN OFF

(CONT'D)

La fuerza de las espadas afectó a ambos. Caliburn poseía la fuerza de los rayos del sol durante su eclíptica. Los cabellos del caballero que la recibió se tornaron rojos como el fuego. De igual manera, los cabellos del caballero que recibió a Excalibur, detentadora de los poderes de la luna y las mareas, tomaron un color azul profundo. ¿Estas características te son familiares?

(CONTINUED)

ROMEO ha estado todo ese tiempo intentando detener los ataques de JULIETA, pero sus movimientos comienzan a ser torpes y lentos, en comparación a las rápidos movimientos de su rival.

ROMEO

Esos caballeros ¿Eran nuestros antepasados?

REINA MAB

Apuesto y con cerebro. Es entendible que traigas locas a las damas. En efecto, lo eran. Durante siglos aceché a sus descendientes. Nunca supe con certeza que me atraía de ellos, hasta esa gloriosa noche en la que esa hermosa joven que tienes delante, se apuñalo a si misma ante la pena de perderte.

Las palabras de la REINA MAB dejan indefenso a ROMEO. La revelación de que JULIETA lamentó su muerte es más de lo que puede soportar.

La espada de JULIETA avanza certera y le atraviesa el pecho a ROMEO, quien deja caer su espada rota, aunque permanece de pie.

REINA MAB

Que decepción. No llegaste a lanzar un golpe. Realmente perdí mi tiempo contigo.
En fin. Manos a la obra.

Valiéndose de un hechizo La REINA MAB introduce sus manos dentro pecho de Verónica, quien grita de dolor. La REINA MAB hace caso omiso de sus lamentos mientras parece buscar algo en su interior.

JULIETA

(Llorando mientras ve a los ojos a Romeo)
Lo siento. Ella tiene control sobre mí.

REINA MAB

(Riendo)
Es cierto. Lo tengo. Perdonen que los mantenga en esa posición tan incómoda, pero entenderán, tengo las manos llenas en estos momentos. Pónganse al día, en seguida los atiendo.

(CONTINUED)

JULIETA

Hace quince años recobré la conciencia en el mausoleo de mi familia y te vi muerto a mis pies. Me volví loca de dolor. Tome tu espada y me apuñale el pecho. No podía soportar la idea de vivir sin ti.

ROMEO

(Confundido)

Pero, tus ojos... tú los abriste

La REINA MAB suelta una potente carcajada al escuchar las palabras de Romeo. El eco de su risa taladra la mente de ROMEO. La reconoce; es la misma carcajada que escuchó quince años atrás la noche funesta en que murió.

ROMEO

(Murmurando)

Nos engañó a ambos. Destruyó
nuestro futuro por placer.

ROMEO abraza con fuerza a JULIETA, lo que hace que Caliburn entre más aún en su pecho.

ROMEO

(Viendo a los ojos a Julieta)

Pero tú nunca me traicionaste.

JULIETA rompe a llorar. ROMEO sonríe y la besa. Siente como el peso del odio se desvanece dentro de él. Algo comienza a brillar en su pecho.

La REINA MAB grita de frustración.

REINA MAB

¡Maldita sea! ¿Dónde está? Ella es
la última Montesco con vida, ¿No?
no puede ser posible que no esté...

La REINA MAB se percata del brillo que surge a sus espaldas. TEOBALDO suelta a la agonizante VERONICA y se prepara a luchar.

La luz blanca que emana del pecho de ROMEO es ahora más intensa. Entre gotas de su propia sangre, Excalibur es forjada.

ROMEO aparta gentilmente a JULIETA y le hace frente a La REINA MAB. Un rayo plateado surge de la espada. El poder de Excalibur golpea a la REINA MAB de lleno.

Cuando TEOBALDO intenta ir en ayuda de su señora, PARIS surge de las sombras lo sujeta.

(CONTINUED)

CONTINUED:

37.

Con una sonrisa PARIS mira a su antiguo aliado y presionando un botón de su brazo, ambos son consumidos por las llamas de una explosión.

El rayo de luz de Excalibur consume a la REINA MAB en un instante haciéndola desaparecer. La batalla ha terminado. JULIETA libre del influjo de la REINA MAB, comienza a perder sus fuerzas.

ROMEO

Julietta ¿qué ocurre?

JULIETA

Yo me quité la vida. El poder de la bruja era el que me sustentaba en este mundo. Ahora que se ha ido, yo también lo haré. Pero me voy feliz pues pude verte.

ROMEO

¡No! ¡No lo permitiré! Toma la vida que queda en mí. Te la entrego gustoso.

Un resplandor dorado comienza a brotar del pecho de ROMEO. JULIETA coloca suavemente su mano sobre la cara de ROMEO y le hace girar la mirada hacia el cuerpo inerte de VERÓNICA.

JULIETA

No hemos sido las únicas víctimas de esta guerra. nuestro tiempo ha pasado, pero el de ella apenas comienza.

ROMEO alza a Julieta con su brazo derecho, mientras en su mano izquierda sostiene a Caliburn y a Excalibur.

ROMEO

Nimue, sé que puedes oírnos. Dioses antiguos y nuevos. Si nos escuchan, atiendan nuestra petición. No permitan que la luz de Verónica se extinga. Déjenla brillar para que sea el faro que guíe a los hombres hacia un mejor futuro. Tomen lo que resta de nuestras vidas en cambio por la de ella.

Un resplandor dorado cubre todo el espacio ROMEO y JULIETA combinan las espadas sobre el cuerpo de VERÓNICA. Ambos sonríen al ver cómo estas se funden con el cuerpo de la joven.

VERÓNICA abre los ojos justo a tiempo para ver como como los dos amantes que le sonríen desaparecen en un fulgor de una lluvia de luz.

25. PATIO DE LA MANSIÓN CAPULETO. DÍA

VERÓNICA abandona la Mansión Capuleto con los rayos de un nuevo día.

A lo lejos se pueden escuchar los gritos de alegría de los Veroneses al verse libre de la amenaza de las siluetas.

VERONICA VOZ EN OFF

La humanidad estará siempre dispuesta a seguir una idea hasta al final y defenderla ante los demás, con la fuerza de su brazo y de su espada, pero aquellos que logran ver que el amor es lo único que los liberara del círculo del odio, son los únicos que alcanzaran la verdadera libertad.

FIN

Guion Técnico

Imagen	Sonido
1 EXT. LAGO DE AVALON. INTRODUCCIÓN - DÍA 1. PLANO GENERAL NIMUE, Señora de Avalon, contemple pensativa el lago. En sus manos, sostiene una esfera trasparente, con un extraño brillo dorado cubriéndola. 2. PLANO CONJUNTO NIMUE nota una presencia en sus dominios, y tras contemplar por un momento la esfera, cierra los ojos y le invita a acercarse. 3. PLANO DETALLE ESFERA La esfera emite un potente resplandor blanco que lo engulle todo. FADE TO WHITE	Pista 1 Everything Fades To Gray ~Instrumental~ Sonata Arctica 3:07 Completa Se mantiene corriendo el loop infinito hasta que concluye la escena. Entonces FADE OUT.
2 EXT. BOSQUES DE VERONA. CREPUSCULO. FADE IN FROM WHITE 4. PLANO GENERAL UNA CHICA escapa aterrada entre los árboles secos. Está siendo perseguida. 5. PLANO MEDIO Al toparse una gran cerca metálica con una "V" en ella, la fuerza para entrar.	Pista 2 X JAPAN ROSE OF PAIN ~Instrumental~ 11:46 FADE IN (Mantener en loop infinito) en segundo plano hasta la próxima pista de escena. Efecto sonoro A Bisagras oxidadas.

3 EXT. CEMENTERIO DE
VERONA. CREPUSCULO.

6. PLANO CONJUNTO

UNA FIGURA SOMBRIA de la
cual solo podemos ver su
silueta, está sentado
sobre una inmensa lapida.

7. PLANO MEDIO

La figura se acerca una mano
al pecho.

8. PLANO DETALLE

Un anillo de plata en sus
dedos brilla con las últimas
luces del sol.

FLASH BACK IN

4 INT. MAUSOLEO. NOCHE.

9. PLANO CONJUNTO - PICADO

En un mausoleo
sobriamente decorado el
cuerpo de UNA HERMOSA
JOVEN reposa sobre un
altar ubicado en el
centro del espacio.

10. PLANO DETALLE

Una gran puerta de
madera fuertemente
cerrada comienza a
abrirse.

Efecto sonoro B
Postigos de metal
abriéndose

11. PLANO MEDIO CORTO

La luz de la luna permite
ver que se trata de UN
MUCHACHO.

12. PLANO MEDIO LARGO

Sus ropas están cubiertas de sangre.

13. PLANO DETALLE

Al igual que el estoque que tiene aferrado en su mano derecha.

14. PLANO ENTERO

El joven suelta su espada, avanza hacia el centro de la habitación y al contemplar el cuerpo de la mujer, se deja caer de rodillas a su lado.

15. PLANO AMERICANO

El muchacho arranca de su cinto una pequeña bolsa y saca de ella

16. PLANO DETALLE

Un frasquito con un líquido azul marino en su interior.

17. PLANO CONJUNTO

El muchacho contempla el rostro de la joven y las lágrimas comienzan a caer por sus mejillas.

18. PLANO MEDIO

Abre el frasquito y tomando la mano de la joven

19. PRIMER PLANO

Apura el líquido azul.

20. PRIMERISIMO PRIMER PLANO

El muchacho hace una mueca de dolor, sin embargo, sonríe.

Pista 2
X JAPAN ROSE OF PAIN
~Instrumental~
FADE OUT

Efecto sonoro C
Metal al caer

PISTA 3
X-JAPAN UNFINISHED
~INSTRUMENTAL~
Desde 00:00

21. PLANO CONJUNTO

Acerca sus labios a los
de la joven y la besa.

22. PLANO MEDIO CORTO

Al separar sus labios,

23. PRIMER PLANO

Él ve que los ojos de
ella están abiertos.

24. PRIMERISIMO PRIMER
PLANO

Ella está sonriendo.

25. PLANO MEDIO LARGO

La joven deja escapar una
potente carcajada.

26. PRIMERISIMO PRIMER PLANO

Sus ojos poseen un intenso
resplandor dorado.

27. PLANO ENTERO

El joven cae de espaldas,
aterrorizado y confundido,
busca desesperadamente en
su cinto la espada que ha
dejado atrás.

28. PRIMER PLANO

La confusión en el rostro
del joven solo dura unos
instantes, ahora, en sus
ojos solo hay ira y odio.
Intenta ponerse de pie y
enfrentar a la joven, pero
ya es demasiado tarde; el
líquido azul ha hecho
efecto. Sus fuerzas le
abandonan.

FLASH BACK OUT

PISTA 3
X-JAPAN UNFINISHED
~INSTRUMENTAL~
FADE OUT

Pista 4
DAISUKE ISHIWATARI
THE MAN
4:46
Desde 00:00

Efecto sonoro D
Carcajada malévola
La risa de la joven debe
mantenerse durante todo el
resto de la escena.
5:00

5 EXT. CEMENTERIO DE
VERONA. CREPUSCULO.

29. PLANO MEDIO CORTO DE LA
CARA ENTRE SOMBRAS DE LA FIGURA

La risa malévola de la joven
sigue en el aire en la
mente de LA FIGURA SOMBRIA,
cuando de pronto, un grito
en la lejanía le saca de sus
cavilaciones.

30. PLANO MEDIO.

Al voltear,

31. GRAN PLANO GENERAL

Puede ver como una
joven cae al suelo
y las sombras que le
persiguen están
prontas a darle
alcance.

32. PLANO ENTERO
LA CHICA está en el suelo.

33. PLANO MEDIO CORTO

Al voltear,

34. PLANO AMERICANO

Ve como las SILUETAS,
sonrientes se aproximan hacia
ella.

35. PLANO MEDIO LARGO
Las SILUETAS parecen
divertidas con la situación,

36. PRIMER PLANO
pero al levantar la mirada,
comienzan a temblar,

37. PLANO GENERAL DE LA FIGURA
SOMBRIA.

Una sombra posada sobre una
lápida y con la luna en sus
espaldas les observa.

Efecto sonoro D
Carcajada malévola
FADE OUT

Pista 4
DAISUKE ISHIWATARI
THE MAN
~INSTRUMENTAL~
FADE OUT

38. PLANO AMERICANO

Las SILUETAS sacan sus armas con intención de luchar,

39. PLANO GENERAL

Pero LA FIGURA SOMBRIA salta desde la lápida en dirección hacia ellos y

40. PLANO ENTERO

De un solo movimiento de su brazo, corta a ambas siluetas a la mitad.

41. PLANO MEDIO

LA CHICA que se queda de piedra mientras los torsos de sus atacantes pasan volando sobre ella y una lluvia de sangre negra le salpica el rostro.

42. PRIMERISIMO PRIMER PLANO.

LA CHICA deja escapar un desgarrador grito.

SECUENCIA DE IMAGENES
(DOLLY OUT)

Con el grito de la chica, nos alejamos del lugar donde tuvo lugar la escena, primero por tumbas, luego a través de árboles secos, hasta llegar a la gran reja.

43. PLANO ENTERO

Una nueva oleada de SILUETAS entra al cementerio al escuchar el grito y luego la reja se cierra fuertemente tras ellos.

Efecto sonoro E
Sonido de corte
00:05

Efecto sonoro F
Bultos cayendo
00:07

Efecto sonoro G
Grito Verónica
00:07

INSERT:

A partir de la gran "V" de la reja, se construyen los títulos de inicio: Noctis Aeternae: Verona).

FADE TO BLACK

6 EXT. CEMENTERIO.
CREPUSCULO

44. PLANO MEDIO LARGO

LA CHICA aferra la mano a su pecho intentando sobreponerse.

45. PLANO CONJUNTO

Cuando LA FIGURA SOMBRIA se voltea hacia ella, LA CHICA puede ver con mayor claridad la figura del hombre cubierto de sangre frente a ella.

46. PLANO ENTERO

Aunque joven,

47. PRIMERISIMO PRIMER PLANO
DE ROMEO

Su mirada es fría.

48. PLANO DETALLE DEL ANILLO

LA CHICA logra reconocer el anillo de su salvador, la cresta de los Montesco sobresale en él.

49. PLANO MEDIO CORTO - CONTRA
PICADO.

Su salvador resulta ser
ROMEO MONTESCO.

Efecto sonoro H
Metal chocando
00:07

50. PLANO AMERICANO

La CHICA se incorpora del suelo y contempla a ROMEO

51. PLANO COMPUESTO DE LA CHICA Y ROMEO

Al escuchar los pasos de las SILUETAS que se aproximan, LA CHICA no puede contenerse. Toma a ROMEO del brazo y lo arrastra colina arriba, intentando escapar.

7 .EXT. COLINA. CREPUSCULO

52. PLANO GENERAL

LA CHICA logra llevar a ROMEO hasta una colina donde se puede ver toda Verona. En la distancia una cruz se yergue sobre los edificios de la ciudad.

53. PLANO ENTERO

Es el cuerpo despedazado del último enemigo derrotado por los Capuleto

54. PRIMER PLANO DEL ROSTRO DE

Benvolio Montesco.

FLASH

55. PLANO MEDIO LARGO

ROMEO cae al suelo apretando fuertemente su pecho.

Efecto sonoro J
Latidos del corazón
00:05

56. GRAN PLANO GENERAL

El grupo enemigo les da alcance y los rodea.

57. PLANO ENTERO

El capitán de las tropas
Capuleto, PARIS el cyborg,
avanza hacia ellos. Llama a
la chica por su nombre:
Verónica.

58. PRIMER PLANO

El rostro de VERÓNICA
deja entrever sorpresa.

59. PLANO CONJUNTO

PARIS está de pie frente
A VERÓNICA quien escuda
A ROMEO, aún en el suelo.
Paris avanza hacia ellos
Pero se detiene en seco.

60. PRIMERISIMO PRIMER PLANO

Los dientes metálicos
de PARIS castañean
a causa del terror.

61. PLANO MEDIO CORTO DE ROMEO

PARIS ha reconocido
a quien tiene en
frente y el miedo no
lo deja avanzar.

8. EXT. COLINA. CREPUSCULO
- Q.T.E. -

62. PLANO CONJUNTO

El tiempo se
ralentiza. ROMEO se
incorpora
lentamente al
tiempo que aparta
con suavidad a
VERÓNICA de su
camino.

Efecto sonoro I
Castaño de metal
00:07

63. PRIMERISIMO PRIMER PLANO

Un fluido cae los ojos de ROMEO, bien podrían ser lágrimas, de no ser porque son negras como la tinta.

64. PLANO CONJUNTO

PARIS desenvaina su sable y lanza una potente estocada directo al pecho de ROMEO, pero él la esquiva con facilidad. PARIS gira su sable e intenta cortar de nuevo a ROMEO, pero él lo esquiva nuevamente agachándose y antes de darle tiempo a otra cosa, le propina unos potentes golpes a PARIS en la quijada y en el pecho que lo dejan fuera de combate.

65. PLANO GENERAL

Aun cuando sus enemigos le atacan desde todos los ángulos posibles, lleno de furia, Romeo acaba con ellos en un instante.

66. PLANO MEDIO LARGO

Verónica es incapaz de moverse durante el instante en que Romeo desata su demoledor poder.

67. PLANO ENTERO

ROMEO destroza completamente a sus enemigos. No tienen tiempo de escapar.

- Q.T.E. -

Para esquivar los ataques de PARIS el jugador deberá utilizar las flechas de movimiento de su dispositivo

"Derecha" e "izquierda" le permitirán esquivar hacia ambos lados y "abajo", le permitirá agacharse.

Para atacar a Paris habrá que presionar el botón "cuadro"

Para deshacerse del ataque de estos enemigos múltiples por medio de un solo ataque, se debe mantener presionado el botón "cuadro" por dos segundos y luego soltarlo.

68. PLANO COMPUESTO

ROMEO levanta al
destrozado PARIS
del suelo, y se
prepara a darle
el golpe final.

FLASH BACK IN

69. PRIMER PLANO

VERÓNICA ESTÁ EN SHOCK

SECUENCIA DE IMÁGENES

7 VERONICA ve a
Benvolio animar a sus
tropas
con el recuerdo de ROMEO

8 Benvolio ve la espada
que empuña y sonríe
melancólico

9 Benvolio grita el
nombre de Romeo
mientras carga en una
potente embestida.

70. PLANO COMPUESTO

VERÓNICA impide que
ROMEO acabe con
PARIS gritándole que
se detenga.

71. PLANO AMERICANO

ROMEO suelta a PARIS

72. PLANO GENERAL

PARIS se arrastra para
escapar del campo de
batalla.
Sus seguidores no han
tenido tanta suerte.
ROMEO y VERÓNICA lo ven
alejarse.

73. PLANO MEDIO CORTO ROMEO voltea su rostro hacia la plaza de Verona 74. GRAN PLANO GENERAL La cruz donde yace el cadáver de Benvolio sobresale tétricamente sobre las bajas casas. 9. EXT. PLAZA DE VERONA. CREPUSCULO 75. PLANO GENERAL - PANEAO ROMEO y VERÓNICA entran a la plaza de Verona. Los cuerpos de cientos de hombres están apilados alrededor de la cruz. Los perros ya han comenzado a llegar atraídos por el olor de los cadáveres. 76. PLANO COMPUESTO ROMEO está de pie frente a la cruz en donde cuelga el cadáver de Benvolio. VERÓNICA no logra alzar la vista hacia la cruz. 77. PLANO GENERAL De un salto, ROMEO libera el cadáver de Benvolio de la cruz. 78. PLANO ENTERO Una vez abajo, ROMEO derriba la cruz de un potente punta pie. 79. PLANO COMPUESTO ROMEO deposita el cuerpo de BENVOLIO con gentiliza en el suelo y se arrodilla a su lado.	Efecto sonoro k Madera rompiéndose 00:05
---	---

80. PLANO AMERICANO

ROMEO toma la espada rota
del cinto de Benvolio.
Pronuncia un juramento en
silencio y se pone de pie.

10. INT. SALA DE LA MANSIÓN
CAPULETO. NOCHE

81. GRAN PLANO GENERAL

Un inmenso salón
prácticamente vacío.
PARIS esta arrodillado
frente al trono de una
SOMBRIA MUJER.
En el marco de la puerta
un JOVEN se limpia las
uñas de las manos con una
daga.

82. PLANO CONJUNTO

LA MISTERIOSA MUJER levanta
a PARIS del suelo y
pasando la mano por las
partes deterioradas de su
mecanismo, estos comienzan
a emitir un fulgor oscuro.

83. PLANO GENERAL

Tras una apresurada
reverencia, Paris sale
rápidamente de la sala, no
sin antes dirigir una
mirada de superioridad al
JOVEN que descansa apoyado
al trono de MAB.

82. PLANO CONJUNTO

EL JOVEN abandona
también la
habitación

83. PRIMERISIMO PRIMER
PLANO

LA REINA MAB sonríe.
El extraño color
amarillo de sus ojos
resalta entre la
oscuridad.

Pista 6

DAISUKE ISHIWATARI

THE MAN

~INSTRUMENTAL~

FADE OUT

11. EXT. BOSQUECILLO DE
VERONA. NOCHE

84. PLANO GENERAL

ROMEO y VERÓNICA avanzan
por la espesura de un
bosquecillo hacia la
Mansión Capuleto.

85. PLANO COMPUESTO

ROMEO, molesto, golpea
con fuerza un árbol. La
madera cruje en mil
pedazos y el árbol se
viene abajo.

SECUENCIA DE IMAGENES

10 Mansión de los Montesco
durante el funeral de
Romeo. El ataúd está en
medio de una gran sala.
Todos los invitados
demuestran su tristeza y
un solemne respeto.

11 Las catacumbas bajo
Verona. Un lugar
lúgubre y oscuro, sin
embargo acondicionado
con esmero

12 Las catacumbas bajo
Verona. BENVOLIO
enseña a VERÓNICA los
fundamentos de la
esgrima.

13 Plaza de Verona.
BENVOLIO dirige una
embestida contra Paris y
sus batallones de
Siluetas

12. EXT. PLAZA DE VERONA. TARDE

86. PLANO COMPUESTO

BENVOLIO logra derribar a
PARIS, pero antes de lograr
rematarlo, cae de rodillas.

87. PLANO GENERAL

PARIS se reincorpora y lanza un potente mandoble descendente sobre la cabeza de Benvolio,

88. PLANO DETALLE

BENVOLIO logra interponer su espada, pero la violencia del golpe es tal que se rompe en dos

89. PLANO COMPUESTO

BENVOLIO recibe el ataque de PARIS de lleno en el hombro.

FLASH OUT

90. PLANO COMPUESTO MEDIO LARGO

La mano de Romeo de posa sobre el hombro de Verónica.

12. INT. CATACUMBAS DE VERONA. DÍA

91. PLANO GENERAL

En las catacumbas de Verona, todos los Montesco supervivientes están reunidos a la expectativa de escuchar el discurso que Benvolio está preparando.

92. PLANO COMPUESTO

BENVOLIO besa en la frente a VERÓNICA y se dirige hacia un púlpito improvisado con unas cajas.

93. GRAN PLANO GENERAL

Los Montesco estallan en vítores y alabanzas. Benvolio Sostiene en alto su espada, mientras los gritos se elevan como un rugido ensordecedor.

FLASH BLACK OUT

13. EXT. BOSQUICILLO DE
VERONA. NOCHE

SECUENCIA DE IMAGENES A:

- a) Calles de Verona.
Verónica cubre su
cabello con una capucha
al momento de salir de
las catacumbas de
Verona.
- b) Calles de Verona.
Verónica y su grupo
desenvainan sus armas
y se alistan para la
pelea contra las
siluetas que se les
echan encima.
- c) Calles de Verona.
Verónica y su grupo
desenvainan sus armas
y se alistan para la
pelea contra las
siluetas que se les
echan encima.
- d) Verónica está herida en
el suelo mientras sus
compañeros tratan
inútilmente de prestarle
ayuda.
- e) Verónica es llevada
maniatada ante la
presencia de Paris. La
sonrisa del Cyborg
deja entre ver sus
dientes metálicos.

SECUENCIA DE IMAGENES B:

a) Verónica está siendo retenida de momento, se encuentra agazapada en un rincón de su celda. Se pone de pie al escuchar los pasos que se aproximan a ella.

b) Dentro de una de las celdas de la mansión Capuleto, después de un rápido forcejeo, Verónica

c) El hombre aparta la capucha que le cubre el rostro. Es Benvolio Montesco. Le sonríe con amor a Verónica y luego de besarla en la frente, la guía fuera de la celda.

14. EXT. CALLES DE VERONA.
TARDE.

94. PLANO COMPUESTO

BENVOLIO y VERÓNICA corren tomados de la mano. Se escuchan los gritos de las SILUETAS que les persiguen.

95. PLANO ENTERO

Benvolio se aleja corriendo del callejón.

96. PLANO ENTERO

Verónica ve como las Siluetas pasan frente a ella sin detenerse, en persecución de Benvolio

15. EXT. PLAZA DE VERONA.
TARDE.

97. PLANO GENERAL

BENVOLIO llega corriendo a
la plaza de Verona.

98. PLANO ENTERO

Al ver a PARIS,
BENVOLIO desenvaina
su espada y
alzándola sobre su
cabeza emite un
potente grito.

99. PLANO GENERAL

Cientos de MONTESCOS
ataviados de sus
trajes azules,

100. GRAN PLANO GENERAL

Las SILUETAS en la
plaza son rodeadas
rápidamente al ser
tomadas por
sorpresa. La batalla
entre ambas fuerzas
comienza.

101. PRIMER PLANO

BENVOLIO tiene los
ojos cerrados,
concentrado en el
fulgor de la batalla
que se desarrolla a
su alrededor. Se
aferra fuertemente a
su espada y murmura
unas palabras. Al
abrir los ojos, sale
disparado contra
PARIS

102. PLANO COMPUESTO

PARIS al verlo venir
sonríe y desenvaina
su propia espada.

16. EXT. CALLES DE VERONA.
TARDE.

103. PLANO AMERICANO

VERÓNICA sale de su
escondite al escuchar
los gritos que provienen
de la plaza.

104. PLANO MEDIO LARGO

Colocándose la
capa sobre los
hombros, corre
desesperadamente
en dirección a la
plaza de Verona.

17. EXT. PLAZA DE VERONA.
TARDE.

105. PLANO GENERAL

VERÓNICA llega a la plaza
pero no puede llegar hasta
BENVOLIO que lucha
brutalmente con Paris.

106. PRIMER PLANO

VERÓNICA sonríe. BENVOLIO
ha acorralado a PARIS con
sus ataques.

107. PLANO COMPUESTO

BENVOLIO está pronto a
acabar con PARIS cuando de
pronto, cae de rodillas.

108. PRIMERÍSIMO PRIMER PLANO

Los ojos de VERÓNICA
reflejan su preocupación.

109. PLANO COMPUESTO

PARIS se ha colocado de
pie y asesta un devastador
golpe contra BENVOLIO.

110. PLANO COMPUESTO

PARIS retira su espada del cuerpo de BENVOLIO quien con sus últimas fuerzas ve a VERÓNICA llorar por él en la distancia.

111. PLANO GENERAL

Ante el grito de BENVOLIO, cinco MONTESCO se apartan de la lucha para escoltar a VERÓNICA en su escape.

112. PLANO COMPUESTO

Dos de ellos la arrastran fuera de la plaza mientras tres se quedan a cubrir la huida, pero las SILUETAS son rápidas e implacables.

113. PLANO ENTERO

En cuestión de instantes derrotan a los guardianes y se aprestan a seguir a VERÓNICA, sin embargo una nueva oleada de Montesco les cortan el paso permitiéndole a VERÓNICA escapar del lugar

FLASH OUT

18. EXT. BOSQUICILLO DE VERONA. NOCHE

114. PRIMER PLANO

VERÓNICA está viendo las primeras estrellas sobre el firmamento cuando termina su relato. Lagrimas caen de sus ojos.

115. PLANO ENTERO

Romeo le da la espalda a VERONICA y comienza a alejarse de ella.

116. PLANO COMPUESTO

VERÓNICA extiende la mano y sujeta a ROMEO por su camisa.

117. PLANO GENERAL

ROMEO Y VERONICA se internan más y más en el bosque, a lo lejos, las luces de la Mansión Capuleto rompen la oscuridad de la noche.

19. EXT. ESPESURA DEL BOSQUE. NOCHE.

- Q.T.E. -

118. PLANO MEDIO

ROMEO se detiene pensativo y examina su alrededor. El aire que atraviesa las ramas deja escapar un silbido espantoso, similar a un profundo lamento, que corta el aire de la noche.

119. PLANO ENTERO

ROMEO no ha terminado de hablar cuando una rama le golpea el costado derecho, con tal fuerza que desprende su cuerpo del suelo y lo envía volando a impactar contra un tronco a su izquierda.

120. PLANO COMPUESTO

VERÓNICA corre a ayudarlo, pero las ramas espinosas se le aferran más y más a sus ropas y a su piel. Las ramas dan la impresión de ser las garras de una cruel ave de rapiña que la tienen sometida.

121. PLANO GENERAL

ROMEO se pone de pie y desenvaina la espada rota. Adopta una estancia de pelea y se prepara.

122. PLANO AMERICANO

La habilidad de Romeo le permite cortar las ramas que lo atacan desde todas direcciones. Para finalmente concentrar su energía y liberar de un golpe a VERÓNICA de las ramas que la aprisionan.

123. PLANO COMPUESTO

ROMEO recoge a VERÓNICA del suelo y la acuna en sus brazos. ROMEO enviste las ramas con todo su peso mientras protege a VERÓNICA.

124. PLANO GENERAL

Conforme avanzan, las espinas rasgan las ropas y la piel de ROMEO.

125. PLANO DETALLE

Un líquido de color oscuro comienza a brotar de sus heridas.

126. PRIMER PLANO

ROMEO deja escapar un grito de dolor, pero continúa avanzando. Una rama golpea con violencia su rostro, lo que lo obliga a cerrar sus ojos.

- Q.T.E. -

Para esquivar los ataques de las ramas el jugador deberá utilizar las flechas de movimiento de su dispositivo

"Derecha" e "izquierda" le permitirán esquivar hacia ambos lados y "abajo", le permitirá agacharse.

Para atacar las ramas que sean imposibles de esquivar habrá que presionar el botón "cuadro"

Una vez que Romeo tenga a Verónica el jugador debe presionar constantemente el botón "cuadrado" para que Romeo corra entre las ramas.

127. PRIMERISIMO PRIMER PLANO

Al abrirlos, sus iris
desprenden un resplandor
dorado.

128. PLANO ENTERO

El mismo cuerpo de ROMEO
parece cubierto por ese
resplandor, mientras la
asustada VERÓNICA solo
percibe que el abrazo de
ROMEO se vuelve cada vez más
fuerte.

129. PLANO GENERAL

En un instante, el
cuerpo entero de Romeo
desprende un destello
dorado, lo que hace que
las ramas retrocedan y
se despeje una vía de
escape. Romeo la
atraviesa a toda
velocidad junto con
Verónica.

20. EXT. AFUERAS DE LA
MANSIÓN CAPULETO. NOCHE

130. GRAN PLANO GENERAL

ROMEO y VERÓNICA están a
unos metros de distancia de
la Mansión Capuleto. Un
imponente caserón de piedra
iluminado por la luz de
cientos de antorchas, al
parecer deshabitado.

131. PRIMER PLANO EN PICADO

ROMEO está tumbado en el
suelo respirando con
dificultad
VERÓNICA intenta
controlarlo.

132. PLANO ENTERO

VERÓNICA, angustiada, le abraza, Un resplandor plateado emerge entre ellos. Verónica lo nota, pero no suelta el cuerpo de ROMEO.

133. PLANO MEDIO LARGO EN PICADO

El destello de luz parece calmar el estado alterado de ROMEO quien cae al suelo jadeando.

134. PLANO ENTERO

Las puertas de la mansión se abren de par en par.

135. PLANO GENERAL EN PICADO.

Romeo recoge la espada rota y se apresta hacia la entrada de la mansión. Verónica, molesta, le grita a sus espaldas, pero lo sigue.

21. INT. SALÓN MANSIÓN
CAPULETO. NOCHE

-Q.T.E. -

136. PLANO GENERAL

ROMEO y VERÓNICA entran en la mansión Capuleto. El imponente salón de recepción está completamente vacío a excepción de una figura en su centro: PARIS.

137. PLANO ENTERO

PARIS aparta con violencia su capa y le muestra a ROMEO sus nuevas extremidades metálicas. El poder de Mab las ha oscurecido y otorgado una apariencia siniestra.

138. PLANO AMERICANO Una potente onda de vapor es expulsada por el cuerpo metálico de PARIS. 139. PLANO COMPUESTO ROMEO es capaz de esquivar fácilmente sus ataques. De un potente golpe ROMEO logra desarmar el traje de PARIS, imposibilitándolo de hacer algún movimiento. 140. PLANO MEDIO LARGO PARIS se cae a pedazos. 141. PLANO COMPUESTO Verónica se coloca entre él y PARIS. Con los brazos completamente abiertos en cruz busca impedir que ROMEO avance hacia su enemigo. 142. PRIMER PLANO VERÓNICA se niega a apartarse. Las lágrimas caen de sus ojos. 143. PLANO MEDIO CORTO La expresión de Romeo se suaviza al escuchar los lamentos de VERÓNICA. Se acerca a PARIS y en vez de rematarlo, coloca la mano sobre los engranajes destrozados.	Pista 5 DAISUKE ISHIWATARI HOLY ORDERS? ~INSTRUMENTAL~ Desde 00:00 Hasta 01:00 FADE OUT - Q.T.E. - Para esquivar los ataques de las Paris el jugador deberá utilizar las flechas de movimiento de su dispositivo "Derecha" e "izquierda" le permitirán esquivar hacia ambos lados y "abajo", le permitirá agacharse. Para deshacerse de Paris y su nueva armadura se debe mantener presionado el botón "cuadro" por dos segundos y luego soltarlo.
--	---

144. PLANO GENERAL

ROMEO se da la vuelta y se aleja en dirección de una gran puerta de madera ubicada al fondo del salón.

145. PLANO ENTERO

La puerta en el fondo del salón estalla en mil pedazos.

146. PLANO GENERAL

Una figura sale disparada entre los restos de madera cruzando a toda velocidad el salón

147. PLANO ENTERO

La figura choca brutalmente contra el cuerpo de ROMEO.

148. PLANO AMERICANO

Sin disminuir la velocidad tras el impacto, ambos cuerpos terminan estrellándose en la pared opuesta del salón.

149. PRIMER PLANO

ROMEO grita de dolor.

150. PLANO COMPUESTO

Intenta separar su cuerpo de la pared, pero TEOBALDO aprovechando su indefensión le propina una serie de golpes y puntapiés que lo hacen perder el conocimiento.

151. PLANO ENTERO

Con gran facilidad TEOBALDO monta a Verónica sobre sus hombros y se va silbando en dirección a

Pista 6

DAISUKE ISHIWATARI

NO MERCY

~INSTRUMENTAL~

Desde 00:00

Hasta 05:00

FADE OUT

la puerta destrozada.

152. PLANO GENERAL

TEOBANDO pateo
indolentemente los
engranajes de PARIS quien
ha quedado inconsciente
luego de la explosión de
la puerta.

153. PLANO ENTERO

Teobaldo y verónica se
pierden en la oscuridad al
atravesar el marco de la
puerta.

22. INT. MAUSOLEO.NOCHE.

SECUENCIA DE IMÁGENES:

- a) ROMEO esta de rodillas
frente al cuerpo de una
HERMOSA JOVEN. Apura el
contenido azul de un
pequeño frasco y besa a
la HERMOSA JOVEN en los
labios.
- b) Los ojos de la HERMOSA
JOVEN están
completamente abiertos,
tienen un potente
resplandor dorado.
- c) ROMEO cae de espaldas
vencido por el veneno.
Sólo puede ver el brillo
dorado de los ojos de
la HERMOSA JOVEN
mientras la oscuridad
lo cubre todo.

FLASH BACK OUT

Pista 7

DAISUKE ISHIWATARI

WRITE IN PAIN

~INSTRUMENTAL~

Desde 00:00

HASTA FLASH BACK OUT

FADE OUT

23. INT. SALÓN MANSIÓN
CAPULETO. NOCHE

153. PLANO COMPUESTO.

ROMEO recobra poco a
poco el conocimiento
mientras PARIS
intenta retirar la
daga de su espalda.

154. PLANO GENERAL

PARIS logra retirar la
daga. Romeo se desliza
hasta el suelo.

155. PLANO DETALLE

La pared de piedra se
mancha con el rastro
de la negruzca sangre.

156. PLANO ENTERO

Romeo camina hacia la
puerta con paso lento
a causa del dolor que
le provoca la herida.

157. PLANO GENERAL

ROMEO atraviesa el
umbral de la puerta y
se pierde en la
oscuridad.

24. INT. CÁMARA SECRETA
MANSIÓN CAPULETO. NOCHE

157. GRAN PLANO GENERAL PICADO

La oscuridad es
absoluta dentro
de la cámara.
Una construcción
de piedras de
forma circular.

158. PLANO AMERICANO

ROMEO avanza en la
oscuridad cuando unas
antorchas en las paredes
se encienden.

Pista 8
DAISUKE ISHIWATARI
WRITE IN PAIN
~INSTRUMENTAL~
Desde 00:00
HASTA FLASH BACK OUT
FADE OUT

159. PLANO GENERAL

LA REINA MAB está sonriendo sentada en su trono en el centro de la habitación. TEOBALDO sostiene a VERÓNICA quien continúa inconsciente.

160. PLANO ENTERO

La REINA MAB se pone de pie.

SECUENCIA DE IMÁGENES:

a) Plaza de Verona hace quince años. ROMEO y TEOBALDO se alistan para enfrentarse en un duelo de espadas.

b) ROMEO está cubierto de sangre. Teobaldo yace muerto en el suelo.

c) ROMEO observa el rostro de una HERMOSA JOVEN que reposa en un altar.

d) ROMEO toma el líquido azul de un pequeño frasco.

e) LOS ojos de la HERMOSA JOVEN están abiertos completamente. Un brillo dorado se refleja en ellos.

FADE TO BLACK

161. PLANO ENTERO

La REINA MAB se acerca a ROMEO y comienza a rondarlo como un animal de caza que cerca su presa.

162. PLANO AMERICANO

Romeo haciendo un
esfuerzo sobre humano
logra ponerse de pie.

163. PLANO DETALLE

LA REINA MAB apenas
roza a ROMEO en el
pecho,

164. PLANO GENERAL

Pero el cuerpo de este
sale disparado hacia
atrás con una enorme
potencia.

165. PLANO MEDIO LARGO

El golpe con la pared
de piedra hace que los
pulmones de ROMEO se
vacíen de golpe.

166. PLANO COMPUESTO

ROMEO intenta recuperar el
aliento y ponerse de pie
mientras la REINA MAB camina
lentamente hacia su trono.

167. PLANO GENERAL

ROMEO escucha como
una puerta ubicada en
el otro extremo de la
habitación cruje al
abrirse.

168. PLANO ENTERO

De entre las sombras,
tras de la REINA MAB
una hermosa figura
aparece. Sostiene con
aparente facilidad una
gigantesca espada en su
mano derecha. Es
Julieta.

169. PLANO COMPUESTO

Julietta da un paso hacia ROMEO quien de forma inconsciente retrocede. Ni puede apartar los ojos de ella, sin embargo, escucha atentamente las palabras de la REINA MAB.

SECUENCIA DE IMÁGENES A:

- a) Un exuberante bosque al atardecer. Un REY avanza con el sol en contra luz. Una corona descansa sobre su cabeza. En la alforja de su caballo está Caliburn.
- b) Las manos del Rey sostienen a Caliburn que ha sido rota en varios fragmentos.
- c) Avalon. NIMUE sostiene en sus manos la mítica espada Excalibur.
- d) Avalon. NIMUE le hace entrega de Excalibur al REY. Las criaturas mágicas festejan. Incluso la REINA MAB sonríe.

170. PLANO MEDIO LARGO

La REINA MAB hace un movimiento con sus manos

171. PLANO COMPUESTO

JULIETA, como obedeciendo a una orden, se lanza contra ROMEO,

172. PLANO DETALLE

ROMEO puede detener su ataque a duras penas con su espada rota.

SECUENCIA DE IMÁGENES B:

a) Avalon. LOS CABALLEROS están en un trance mágico. Las espadas se funden en sus pechos y desaparecen.

b) Avalon. Los cabellos de LOS CABALLEROS comienzan a cambiar de color. El que cabello del que recibió a Caliburn se torna rojizo y el cabello del que recibió a Excalibur obtiene un tono azulado.

173. PLANO COMPUESTO

La espada de JULIETA avanza certera y le atraviesa el pecho a ROMEO, quien deja caer su espada rota, aunque permanece de pie.

174. PLANO GENERAL

Valiéndose de un hechizo La REINA MAB introduce sus manos dentro pecho de Verónica, quien grita de dolor. La REINA MAB hace caso omiso de sus lamentos mientras parece buscar algo en su interior.

175. PLANO MEDIO LARGO

ROMEO abraza con fuerza a JULIETA, lo que hace que Caliburn entre más aún en su pecho.

176. PLANO MEDIO CORTO

JULIETA rompe a llorar.
ROMEO sonríe y la besa.

Siente como el peso del odio se desvanece dentro de él. Algo comienza a brillar en su pecho.

177. PLANO ENTERO

La REINA MAB grita de frustración.

178. PLANO GENERAL

La REINA MAB se percata del brillo que surge a sus espaldas. TEOBALDO suelta a la agonizante VERONICA y se prepara a luchar.

179. PLANO MEDIO

La luz blanca que emana del pecho de ROMEO es ahora más intensa. Entre gotas de su propia sangre, Excalibur es forjada.

180. PLANO MEDIO LARGO

ROMEO aparta gentilmente a JULIETA y le hace frente a La REINA MAB. Un rayo plateado surge de la espada. El poder de Excalibur golpea a la REINA MAB de lleno.

181. PLANO ENTERO

Cuando TEOBALDO intenta ir en ayuda de su señora, PARIS surge de las sombras lo sujeta.

182. PRIMER PLANO

Con una sonrisa PARIS mira a su antiguo aliado.

183. PLANO DETALLE

Presionando un botón de su

brazo, PARIS activa un mecanismo de autodestrucción.

184. PLANO GENERAL

Ambos son consumidos por las llamas de una explosión.

Efecto sonoro J
Explosión
00:05

185.GRAN PLANO GENERAL

El rayo de luz de Excalibur consume a la REINA MAB en un instante haciéndola desaparecer.

186. PLANO MEDIO CORTO PICADO

JULIETA libre del influjo de la REINA MAB, comienza a perder sus fuerza y cae al suelo.

187.PLANO MEDIO LARGO

Un resplandor dorado comienza a brotar del pecho de ROMEO.

188. PLANO MEDIO CORTO

JULIETA coloca suavemente su mano sobre la cara de ROMEO y le hace girar la mirada hacia el cuerpo inerte de VERÓNICA.

189. PLANO ENTERO

ROMEO alza a Julieta con su brazo derecho, mientras en su mano izquierda sostiene a Caliburn y a Excalibur.

190. PLANO GENERAL

Un resplandor dorado cubre todo el espacio
ROMEO y JULIETA combinan las espadas sobre el

cuerpo de VERÓNICA. Ambos
sonríen al ver cómo estas
se funden con el cuerpo de
la joven.

191. PLANO AMERICANO CONTRAPICADO

VERÓNICA abre los ojos justo
a tiempo para ver como como
los dos amantes que le
sonríen desaparecen en un
fulgor de una lluvia de luz.

25. PATIO DE LA MANSIÓN
CAPULETO. DÍA

192. PLANO GENERAL

VERÓNICA abandona la
Mansión Capuleto con los
rayos de un nuevo día.

FIN

Pista 4
X JAPAN - SAY ANYTHING -
ORCHESTRAL VERSION
~INSTRUMENTAL~
10:04
Desde 00:00
Mantener durante los
créditos