



Universidad Católica Andrés Bello

Facultad de Humanidades y Educación

Escuela de Comunicación Social

Artes Audiovisuales

Trabajo de Grado

Año Académico 2014-2015

## **ELABORACIÓN DE UN GUION PARA LARGOMETRAJE ANIMADO INFANTIL**

GONZÁLEZ, Rebeca

Tutor

Juan Carlos García

Caracas, abril de 2015

## Formato G:

### *Planilla de evaluación*

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

Escuela de Comunicación Social

Universidad Católica Andrés Bello

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

---

---

---

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

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

Observaciones \_\_\_\_\_

---

---

---

---

Nombre:

---

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

Firma:

---

Presidente del Jurado

Tutor

Jurado

## **AGRADECIMIENTOS**

-A Dios, por todas las bendiciones.

-A mis padres, a quienes respeto, admiro y amo infinitamente.

En el mundo no hay palabras suficientes para agradecerles por todo lo que han hecho por nosotros. Gracias por estar siempre a nuestro lado.

-A mi hermano, por brindarme siempre su apoyo y ser un ejemplo a seguir.

-A la profesora Vanessa Batman, por mostrarme el camino del guion,

-Al profesor Juan Carlos, por enseñarme a recorrerlo

Y quien además me acompañó durante la elaboración de este trabajo de grado.

-A mis amigos, quienes siempre me han brindado su apoyo incluso en momentos difíciles

-A todos los demás profesores que, por razones de espacio, no puedo agregar aquí. Ustedes saben quiénes son. Muchas gracias por todas las lecciones, tanto académicas como de la vida.

# ÍNDICE

|                          |          |
|--------------------------|----------|
| <b>INTRODUCCIÓN.....</b> | <b>6</b> |
|--------------------------|----------|

## **MARCO TEÓRICO**

### **1. CAPT. I: PIXAR**

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| 1.1 Sobre la empresa .....                                 | 8  |
| 1.1.1 Modelo de Valores.....                               | 8  |
| 1.2 Las reglas de PIXAR analizadas por Vladimir Bugaj..... | 10 |

### **2. CAPT. II: LARGOMETRAJES ANIMADOS**

|                                                  |    |
|--------------------------------------------------|----|
| 2.1 Cine de animación.....                       | 18 |
| 2.1.1 El antes y el después de la animación..... | 19 |
| 2.1.2 Tipos de animación.....                    | 19 |
| 2.2 Antecedentes fílmicos.....                   | 20 |

### **3. CAPT. III: SOBRE EL GUION**

|                                                            |    |
|------------------------------------------------------------|----|
| 3.1 Concepto general.....                                  |    |
| 3.2 Paradigma de Syd Field.....                            | 21 |
| 3.3 “El Viaje del Héroe” de Christopher Vogler.....        | 23 |
| 3.4 Los personajes y sus estructuras .....                 | 26 |
| 3.4.1 Personalidad, Carácter y<br>Temperamento.....        | 26 |
| 3.4.2 Rasgos de la Personalidad y Rasgos del Carácter..... | 28 |

## **MARCO METODOLÓGICO**

|                                                 |     |
|-------------------------------------------------|-----|
| 1 Planteamiento del problema.....               | 32  |
| 2 Objetivo General y Objetivos Específicos..... | 33  |
| 3 Delimitación.....                             | 34  |
| 4 Justificación.....                            | 35  |
| 5 Idea y Sinopsis.....                          | 36  |
| 6 Tratamiento.....                              | 37  |
| 7 Guion argumental.....                         | 66  |
| 8 Desarrollo de personajes.....                 | 171 |
| 9 Producción                                    |     |
| 10.1 Propuesta visual.....                      | 180 |
| 10.2 Propuesta sonora.....                      | 187 |
| 10.3 Desglose de necesidades.....               | 189 |
| 10.4 Presupuesto .....                          | 191 |

|                                            |            |
|--------------------------------------------|------------|
| <b>CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....</b> | <b>193</b> |
|--------------------------------------------|------------|

|                          |            |
|--------------------------|------------|
| <b>BIBLIOGRAFÍA.....</b> | <b>195</b> |
|--------------------------|------------|

## INTRODUCCIÓN

En Venezuela los largometrajes nacionales cada vez muestran un mayor nivel de cuidado en la técnica y los detalles, esfuerzo que se ve claramente reflejado y recompensado a través de importantes festivales internacionales en los que han participado estas producciones. Sin embargo, en tema de animación existe un vacío importante en lo que respecta a largometrajes animados. Es por este motivo que el presente Trabajo de Grado tiene como meta la elaboración de un guion que sirva como base para la producción de un largometraje animado infantil, con el propósito de contribuir al crecimiento del cine animado venezolano.

Un Mundo Mágico es una historia de fantasía y aventura en la que una hechicera aprendiz pone a prueba sus habilidades mágicas para salvar a una princesa. La protagonista desea usar su talento para ayudar a otras personas pero frecuentemente sus miedos y dudas la paralizan de hacerlo, hasta que finalmente aprende a ganar confianza en sí misma con ayuda de sus amigos. Es una historia en la que se resaltan los valores de la amistad, el trabajo en equipo y la solidaridad.

El guion de Un Mundo Mágico está estructurado bajo una combinación del Paradigma de Syd Field con el Viaje del Héroe de Christopher Vogler. Asimismo se utilizará como guía una serie de recomendaciones publicadas y analizadas por guionistas profesionales bajo el título: La 22 reglas de PIXAR para contar historias.

El marco teórico del presente Trabajo de Grado estará dividido en tres capítulos. El primero estará dedicado al modelo de valores de PIXAR, así como la recopilación del análisis de 10 de las 22 reglas de PIXAR aplicadas al guion elaborado. En este capítulo se escogerá una serie de elementos característicos de una producción PIXAR, los cuales servirán de base para el proceso creativo del guion argumental.

El segundo capítulo estará centrado en los conceptos concernientes a la producción audiovisual animada, tema que resulta de vital importancia conocer debido a la naturaleza del guion, así como para comprender las posibilidades y limitaciones que ofrece cada tipo de animación con respecto a la estética general de la obra cinematográfica.

En el último capítulo se abordará el tema de los géneros cinematográficos bajo los que se identifica el guion desarrollado. En este mismo apartado se explicará el método utilizado para la estructura del guion, el cual consistirá en una combinación del Paradigma de Syd Field y el Viaje del Héroe de Christopher Vogler, en conjunto con la guía de las 22 reglas de PIXAR.

Finalmente, en el marco metodológico se presentará la justificación, delimitación y objetivos del presente Trabajo de Grado. En este capítulo se desarrollará el guion cinematográfico de acuerdo a la información recopilada en los capítulos anteriores. En este mismo espacio se incluirán los aspectos básicos de preproducción que deben tenerse en cuenta en caso de querer llevar el guion a etapa de producción.

# MARCO TEÓRICO

## CAPÍTULO I: PIXAR

### 1.1 *Sobre la empresa*

Pixar Animation Studios es una compañía dedicada a la animación por computadora con sede en Emeryville, California (EEUU). Esta compañía fue la responsable de crear Toy Story, el primer largometraje animado hecho en su totalidad a través de animación por computadoras. El largometraje se estrenó el 22 de noviembre de 1995, con un presupuesto de 30 millones de dólares y recaudando 362 millones de dólares. En total Pixar ha recibido 27 Premios Óscar de la Academia, siete Globos de Oro, once Grammys y siete Premios Annie. The Pixar Timeline: 1979 to present, (s.f), Pixar [Página web en línea] (Traducción libre del autor).

#### 1.1.2 *Modelo de valores*

La compañía mantiene una estética propia, sin embargo el modelo de valores se ve influenciado por el trabajo que mantiene en conjunto con Walt Disney Company. Principalmente esto se debe a la compra de Pixar por parte de Disney en el año 2006; sin embargo ambas compañías ya trabajaban en conjunto desde el año 1991. Por esto, cada una se ha visto inspirada por el estilo de la otra, dando como resultado un modelo de valores que se mantiene constante en los largometrajes Pixar. A este efecto se conocerá como valores a aquellas cualidades que resultan fundamentales para convivir adecuadamente en sociedad.

Los valores no existen con independencia unos de otros, sino en lógica subordinación, con referencia a una mayor o menor importancia en la apreciación del sujeto que los descubre, ordenándolos en una escala interior

que va a constituirse en guía de su conducta. Velásquez, C. (2010) Los Valores Humanos. Slideshare, [Página web en línea]

Castro, (2009), Clave Social [Página web en línea].

“Los valores (...) los asumimos de forma personal y son los que determinan nuestras actitudes”. Castro, (2009) Clave Social [Página web en línea]. Además, hay que destacar que los valores no son mutuamente excluyentes, debido a que se suelen encontrar en conjunto reforzando algún otro valor que será considerado principal dependiendo del contexto o situación que se presente. Entre los valores más conocidos están: la honestidad, la tolerancia, la responsabilidad, la gratitud, la perseverancia, la amistad, la bondad, el amor y el respeto. Estos valores se encuentran presentes en diferente medida en cada uno de los largometrajes de Pixar. A continuación se exponen tres ejemplos de largometrajes de Pixar junto al sistema de valores que siguen, con el propósito de establecer una guía que servirá de basamento para el modelo de valores comprendidos en el guion del autor:

Toy Story: se aprecia que el valor principal por el que se guía la película es el de la tolerancia, que “consiste en respetar las ideas, creencias o prácticas de los demás cuando son diferentes o contrarias a las propias. A nivel individual es la actitud que tiene un individuo de aceptar aquello que es diferente a sus valores”. Sequera, (2014) Inspirulina [Página web en línea].

Ambos juguetes son completamente opuestos, la llegada de Buzz rompe con la rutina, y eso no le agrada a Woody. Sin embargo, ambos personajes aprenden a convivir con sus diferencias, por lo que la amistad en ellos se ve reforzada a través de la tolerancia hacia esas diferencias que antes los separaban, por lo que al final se ve a un Woody renovado y a un Buzz agradecido y contento con el hecho de ser un juguete que es amado por un niño.

En este sentido, el valor de la tolerancia es el responsable de permitir que los personajes principales [del guion a elaborar] convivan entre ellos a pesar de sus diferencias, logrando así que el vínculo de la amistad se refuerce paulatinamente. Laura y Víctor, los personajes principales del guion desarrollado por el autor de este trabajo de grado, son personajes complementarios en sus actitudes y cualidades, por lo que a través de la tolerancia resuelven situaciones de conflicto, permitiendo que su relación alcance un nivel de convivencia adecuado para los dos.

Bichos: en este largometraje se presenta como valor principal el trabajo en equipo, un valor relacionado popularmente con las hormigas, por ser este el comportamiento natural de las mismas. En la producción de Pixar.

La honestidad es una cualidad humana que consiste en comportarse y expresarse con coherencia y sinceridad de acuerdo con los valores de verdad y justicia (...) La honestidad exige hacerse cargo de sí mismo, superarse de verdad, ser responsable y capaz, por lo cual, lejos de ser un obstáculo para triunfar en la vida es una garantía de éxito. (El valor de la honestidad, s.f, Fundación Convalores), [<http://www.convalores.com/>].

En el guion Un Mágico Mundo, la protagonista necesita trabajar en equipo para poder avanzar en su misión. Es por esto que se ha escogido esta película al estar representado este valor a través de las relaciones que se tejen entre los personajes, quienes constantemente deben trabajar en equipo para conseguir sus objetivos y deseos. Los personajes reflejan la importancia de cooperar con el otro para poder convivir en armonía a la vez que obtienen lo que necesitan.

## *1.2 Las Reglas de Pixar analizadas por Vladimir Bugaj*

Antes de realizar un acercamiento a este tema, hay que aclarar que la persona encargada de publicar por primera vez las “22 Reglas de Pixar” para contar historias fue Emma Coats, directora freelance, dibujante, escritora y oradora.

Las reglas fueron publicadas en el año 2011 a través de la cuenta oficial de Twitter de Coats, @lawnrocket, de forma breve y sencilla, mostrando un esquema básico a seguir cuando se planea contar una historia de un modo atractivo para los espectadores.

Dos años después el escritor y cineasta Vladimir Bugaj se encargaría de publicar un libro con una revisión de estas reglas en conjunto con un análisis de las mismas, el cual fuera accesible a las mismas personas que antes habían leído las reglas publicadas por Coats. En la introducción de su análisis él hace una observación puntual a las mismas, explicando que la lista de las “22 Reglas de Pixar” debe ser entendida más como una guía que como una norma que se deba seguir de forma estricta.

Sin embargo, otras personas vieron la lista como una fórmula de Pixar, un set de reglas rápidas e inquebrantables (...) Pero ese no es el espíritu bajo el cual fueron creadas. (...) Después de todo, ciento cuarenta caracteres no son suficientes como para constituir un resumen definitivo de un tema tan complejo como lo es contar historias. (Bugaj, 2013, p.2) [Traducción libre del autor].

De esta forma el autor del presente proyecto desea aclarar y dejar establecido que, a pesar del nombre con el que fueron tituladas, esta serie de reglas serán tomadas como una guía que será de ayuda para el establecimiento de la trama a elaborar, pero por ningún motivo las mismas deberán ser consideradas como lineamientos absolutos o normas, por los mismos motivos mencionados por Bugaj. Por ese motivo se escogieron 10 de las 22 normas para emplearlas en el presente Trabajo de Grado. A continuación se exponen las reglas escogidas junto con el análisis de Bugaj y los comentarios del autor.

Regla #1: Admiras a un personaje más por sus esfuerzos que por sus éxitos

Con respecto a esta regla, Bugaj indica que es importante no apegarse demasiado al personaje [en el sentido afectivo], pues esto limita el proceso

creativo. La audiencia prefiere personajes más humanizados y verosímiles, los cuales deban enfrentarse a diferentes obstáculos durante la búsqueda de sus objetivos principales.

En este sentido es importante no otorgarle todo al personaje principal, pues esto trae como consecuencia una trama muy simple, predecible y aburrida. Sin embargo, sobrecargar de obstáculos al personaje también tiene un efecto negativo ya que envía un exceso de información al espectador, confundiéndolo acerca del verdadero camino que debe seguir el héroe. El personaje debe tener dificultades pero también debe tener su dosis de victoria para conseguir la atención del público que lo mira.

En otras palabras, los personajes perfectos no resultan tan llamativos a la audiencia como aquellos que poseen defectos o debilidades en su personalidad, carácter o temperamento. Como dice Bugaj, esto generalmente da la falsa idea de que un personaje debe ser amado o admirado por la audiencia.

A veces quieres que un personaje sea más interesante que admirable, o incluso simpático –tal vez llegando al punto de crear un protagonista que es interesante y cuestionable, antipático o incluso denostado (...) De esa forma, si un personaje simpático no es lo que necesita tu trama, observa cómo puedes cambiar el balance entre éxito y fracaso con respecto al personaje que estás creando. (Bugaj, 2013, p.2) [Traducción libre del autor].

Regla #2: Ten en mente lo que es interesante para ti como audiencia, no lo que te parece divertido hacer como escritor. Ambas cosas pueden ser muy diferentes

Este punto se refiere al hecho de que, aun cuando es importante disfrutar el tema del cual se escribe, no se debe olvidar el hecho de que el autor no escribe para él, sino para una audiencia. Por lo tanto la trama, los diálogos e incluso el desarrollo de los personajes deben ser realizados tomando en cuenta el público o audiencia hacia el cual está dirigida la película.

Esta regla aplica prácticamente para cualquier producción, sin embargo la cantidad de escritores que no la toman en cuenta hizo que Coats la agregara a la lista de reglas de Pixar. Bugaj (2013, p.8) indica algunos consejos con respecto a esta regla:

Escribe siguiendo como pauta la estructura de una película y no de otro medio.

Escribe para una audiencia que exista fuera de tu cabeza.

Escribe de forma visual.

Observa el guion como un borrador que escribes para una película, no como un producto final que tenga la intención principal de ser leído [como una novela].

Esto no significa que no debas colocar en el guion algo que a ti te guste. Todas las historias nacen en el mundo interior de quien las cuenta.

Regla #3: Tratar de encontrar un tema es algo importante, pero no verás de qué trata la historia realmente hasta que llegues al final. Ahora escribe una nueva versión

Con respecto a este punto Bugaj recomienda escribir el guion hasta el final y luego reescribirlo una vez más, debido a que considera esto como una de las principales acciones que ayudarán al escritor a encontrar la verdadera historia que quiere contar. Sin embargo también recomienda que el escritor conozca de antemano cómo sería el final de su historia, ya que de lo contrario el proceso se dificultaría aún más. “Independientemente del método que escojas para conseguir el tema y la estructura, asegúrate de enfocarte exclusivamente en la emoción y el entretenimiento de la historia”. (Bugaj, 2013, p.11).

Regla #4: Érase una vez \_\_\_\_\_. Cada día, \_\_\_\_\_. Un día \_\_\_\_\_. Debido a eso \_\_\_\_\_. Por esa razón \_\_\_\_\_. Hasta que finalmente \_\_\_\_\_.

Esta breve plantilla es conocida como la Columna de la historia [o Story spine, como lo indica Bugaj], y consiste en el fundamento básico que sigue una historia. Fue creada por el actor y dramaturgo Kenn Adams como una herramienta para crear historias estructuradas de forma adecuada. Es utilizada ampliamente por escritores y actores de teatro en ejercicios de improvisación. Koppett, (2001), [Página web en línea] [Traducción libre del autor].

Esta estructura básica ayuda a organizar los puntos principales sobre los cuales reposará la trama del guion. Sin embargo es necesario entender que no basta solo con esto para obtener una historia sólida, ya que es necesario entender el fondo en el cual se desarrolla nuestra historia, el ambiente en el cual los personajes se desenvuelven así como los deseos, aspiraciones y psicología de los mismos.

#### Regla #5: Simplifica

Tal y como lo menciona Bugaj, este es el consejo que resulta más difícil de seguir para los escritores, ya que el autor no solo debe eliminar las cosas que son innecesarias o que no están bien estructuradas, sino también otras que pueden parecer valiosas o interesantes. Sin embargo, resulta necesario realizar este paso ya que de esta forma se simplifica la historia y se consigue una trama mucho más sólida, interesante y adecuada a la audiencia y a lo que se quiere mostrar. “A veces tienes que cortar material que sabes que es bueno para poder hacer lo que resulta adecuado para la historia. Las escenas excelentes que no añadan nada nuevo a la historia deben ser eliminadas”. (Bugaj, 2013, p.15)

Regla #6: ¿En qué es bueno tu personaje? ¿Bajo qué circunstancias se siente cómodo? Utiliza exactamente lo opuesto a eso y desafíalos. ¿Cómo reaccionan ellos ante esto?

Bugaj advierte acerca del peligro de malinterpretar este punto. No basta con simplemente utilizar lo opuesto a lo que mejor sabe hacer el personaje, sino de

presentarles obstáculos que lo desafíen y lo saquen de su zona de confort. “También es importante tener en cuenta que este concepto es más interesante y útil cuando se aplica a las fortalezas y debilidades en vez de solo hacerlo en las habilidades”. (Bugaj, 2013, p.18)

Es decir, resulta mejor jugar con las capacidades que tiene un personaje de afrontar una situación incómoda o de riesgo antes que hacerlo con una situación que simplemente les plantea un escenario de inmovilidad ante el hecho de no poder hacer aquello que más conocen.

En este sentido es importante conocer [como ya se mencionó antes] la personalidad, carácter y temperamento de los personajes, así como sus gustos y preferencias, para poder presentar una historia mucho más organizada y mejor estructurada en el guion.

Regla #7: Piensa en el final antes de pensar en la parte del medio. En serio. Los finales son difíciles, así que ve trabajando el tuyo con anticipación

Bugaj remarca estar de acuerdo al cien por ciento con este punto. Incluso recomienda pensar en el final desde antes de empezar a escribir la historia. “Tener un final preparado te da un objetivo a alcanzar al momento de escribir” (Bugaj, 2013, p.20).

Cabe destacar que esto no significa que el final deba permanecer inalterable, ya que está sujeto a modificaciones posteriores, Sin embargo es claro que plantea una meta final que será de gran ayuda al escritor para establecer la serie de pasos que los personajes deberán seguir para obtener lo que desean o necesitan.

Regla #8: Termina tu historia. Déjala ir aunque no esté perfecta. En un mundo ideal podría ser perfecta, pero necesitas seguir adelante. Hazlo mejor la próxima vez

Este punto también resulta difícil para los escritores. Saber cuándo una historia no acepta más modificaciones generalmente suele ser un proceso complicado dependiendo de la persona. Sin embargo eventualmente una historia no admitirá más cambios en su estructura y se encontrará en su etapa final. Es responsabilidad del autor reconocer cuando este momento llega para colocar el punto final en la misma. Lo importante es que se aprenda de los errores cometidos para cuando se escriba la siguiente historia. Bugaj explica: “La ‘Parálisis de la perfección’ es algo real, y puede crear discapacidad artística. Así que terminar una historia es una importante habilidad emocional que todo artista debe cultivar” (2013, p.22).

Regla #9: Cuando te sientas atascado, haz una lista de lo que NO pasaría a continuación. En muchas ocasiones el material que te sacará del atasco suele aparecer luego

Este es un excelente ejercicio para establecer parámetros entre los personajes, la trama, el ambiente y la atmósfera que están comprendidos en el guion. Debido a que las opciones pueden ser casi infinitas, Bugaj contribuye a reducir la extensión de la lista al establecer una pregunta como guía para elaborar la lista: “¿Qué es lo último que haría el personaje en una situación como esta?”. De esta forma se delimita de forma considerable las posibles opciones, tomando en cuenta los aspectos físicos y psicológicos del personaje o personajes involucrados a la escena.

Regla #10: Haz a un lado las historias que te gustan. Lo que te gusta de ellas es una parte de ti mismo; tienes que aprender a reconocer esto antes de que puedas utilizarlo

En palabras de Bugaj, “comprender lo que te gusta como lector y consumidor te ayudará a convertirte en un mejor escritor al enfocarte en tus fortalezas y fortalecer tus debilidades”. (2013, p.30).

Es decir, este punto recomienda realizar un trabajo de autoevaluación con respecto a aquellos elementos que más atraen en las historias. Una vez que se haya determinado eso se podrá avanzar y desarrollar mejores tramas, ya que no solo se pensaría como escritor sino también como espectador. Este punto está directamente relacionado con el punto #2. “Este ejercicio te ayudará a entender qué necesitas hacer para escribir lo que quieres de la forma que deseas”. (Bugaj, 2013, p.28) .

## **CAPÍTULO II**

### **LARGOMETRAJES ANIMADOS**

#### **2.1 Cine de animación**

Una película animada es aquella en la que un conjunto de dibujos, imágenes o pinturas son fotografiadas cuadro-por-cuadro. Generalmente cada cuadro difiere ligeramente de aquel que lo precede, dando la ilusión de movimiento cuando las imágenes son proyectadas en rápida sucesión a 24 cuadros por segundo. Dirks, (s.f), Filmsite, [Página web en línea], [Traducción libre del autor].

Desde el momento de su creación, la animación ha tenido una tendencia imaginativa y creativa. Al ser capaz de darle vida a los objetos y animales, este género ha centrado su atención hacia los cuentos de hadas y otras historias infantiles (...) Normalmente se habla de la animación como una técnica, de ahí su habilidad para cubrir tantos géneros diferentes. Animated, (s.f), The Script Lab, [Página web en línea], [Traducción libre del autor].

Las animaciones otorgan un mayor nivel de libertad en cuanto a la estética del ambiente y el diseño de personajes, sin embargo el proceso de creación de una película animada requiere una cantidad de tiempo considerable, ya que, como se mencionó antes, se realiza cuadro por cuadro. Como ejemplo de lo que una película puede conseguir gracias a esta técnica están los largometrajes: ¿Quién engañó a Roger Rabbit?, Akira, El Planeta del Tesoro, El Viaje de Chihiro, entre muchos otros. Todas ellas presentan situaciones únicas o extremas, las cuales habrían resultado

prácticamente imposibles de realizar de no ser por esta técnica. Lo que las caracteriza es la novedad, el diseño de arte y el nivel de dificultad que cada una representa al momento de ser creadas.

#### *2.1.1 El antes y el después de la animación*

El estreno de la película Toy Story, en 1995, marcó un antes y un después en el mundo de la animación, permitiendo conseguir una estética mucho más elaborada al emplear modelado 3D, iluminación y renderizado de todos los elementos que integran la película. De esta forma nace la técnica de Imagen Generada por Computadora o CGI, por sus siglas en inglés. La misma desembocó en todo un nuevo mundo de participación laboral. Un largometraje animado puede ir desde lo más sencillo como el empleo de técnicas digitales en estilo 2D, hasta

#### *2.1.2 Tipos de animación*

La animación presenta una variedad de técnicas con las cuales se puede obtener el mismo resultado pero llevando a cabo una dinámica y estética diferente. El estilo o técnica empleada depende enteramente de la elección de las partes interesadas y de la experiencia que estas tengan en utilizarla. Es por esto que se presenta una lista breve de las técnicas de animación más conocidas:

Animación Tradicional: es aquella que, como se mencionó antes, consiste en una serie de dibujos hechos a mano de forma consecutiva y reproducidos para crear la ilusión de movimiento. Un ejemplo de este tipo de animación lo tiene la película Blancanieves y los Siete Enanitos. Es importante remarcar que esta técnica está en desuso, debido al alto costo, esfuerzo y tiempo que consume la misma.

Animación por Stop-Motion: se diferencia de la animación tradicional en que esta última consiste en dibujos trazados a mano, mientras que el Stop-Motion “consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos”, Larralde, (2012) Slideshare [Página web en línea]. La película *El Fantástico Sr. Zorro* es un ejemplo de esto. Generalmente el Stop-Motion es realizado con figuras hechas en arcilla u otro material maleable [Claymation], aunque también se puede presentar el caso de un Stop-Motion hecho con objetos rígidos o incluso con personas [Pixilation]. Sin embargo, en este último caso, para la captura de la imagen se siguen las normas de animación tal como si se tratara de un objeto, tal como se puede apreciar en el videoclip *Sledgehammer*, de Peter Gabriel.

Animación por computadora: también conocida como animación digital. Es aquella en la que, como su nombre lo indica, la animación es creada utilizando una computadora, por lo que la estética del producto final generalmente se distancia de aquella obtenida por medios tradicionales. La animación por computadora permite crear videos con una estética 3D, aunque también permite realizar animaciones en 2D. Sin embargo, en el caso del 3D se hace necesario modelar los objetos y personajes, para posteriormente renderizarlos. Esto trae una mejora en los movimientos de cámara, permitiendo cambiar la angulación para dar más libertad de movimiento a la escena. Las películas *Cómo entrenar a tu Dragón*, y *Final Fantasy: Advent Children*, son un ejemplo de este tipo de animación.

## 2.2 Antecedentes fílmicos

De acuerdo a lo expresado en la sección del planteamiento del problema, este proyecto no cuenta con antecedentes fílmicos directos, debido a la falta de desarrollo de este formato en el país. Sin embargo se tomará como base los elementos cromáticos que caracterizan a las producciones Pixar, así como los modelos de valores de

## **CAPÍTULO III**

### **SOBRE EL GUION**

#### *3.1 Concepto General*

En palabras de Syd Field, un guion es “una historia contada en imágenes” (1995). El mismo representa un conjunto de acciones organizadas en un orden específico. En otras palabras “es el relato escrito de lo que va a suceder en la película”. Martínez E. – Sánchez S. (s.f) UHU [Página web en línea]. El guion es el primer paso antes de la inmersión en el proceso de producción. Es a partir de él que se puede hablar de una historia, la cual presenta un conflicto que puede o no ser solucionado en su etapa final. Sin embargo, el guion no es indiferente al cambio. Están en constante mutación en su etapa de proceso creativo. Solamente cuando es llevado a la pantalla es que se puede decir que un guion alcanzó su etapa final, y aun así todavía pueden ser fuente de inspiración para otras historias.

#### *3.2 Paradigma de Syd Field*

Para la elaboración del guion *Un Mundo Mágico* se tomaron como base tres estructuras metodológicas. La primera consiste en el Paradigma de Syd Field, el cual divide al guion en tres unidades de tiempo caracterizadas por las acciones que suceden en cada una de ellas. En relación a esto Syd Field propone su famoso paradigma de la estructura fílmica, el cual define como “una herramienta, una guía, un mapa para encontrar el camino en el proceso de escritura del guión” (Field, 1996, p.23). El mismo divide la obra en tres actos que reflejan la base de una historia con inicio, nudo y desenlace. Sin embargo el Paradigma de Syd Field va más allá al señalar los momentos característicos en la película que contribuyen al desenvolvimiento de la acción.

En el primer acto se encuentra el planteamiento de la historia, el cual se extiende hasta la página 30. Dentro de esta división se encuentra el primer plot point, el cual es definido por Syd Field como “cualquier cosa que haga avanzar la historia” (Field, 1996, p.24). A efectos del guion que se presenta en este trabajo, y debido a la extensión establecida para el mismo, el primer acto de Un Mundo Mágico estará comprendido hasta la página 25.

El planteamiento está representado por el mundo ordinario de los personajes, con sus gustos, cualidades, disgustos o temores. En el caso del guion del presente Trabajo de Grado el planteamiento está caracterizado por mostrar el hogar, forma de vida y gobierno de ese mundo.

De acuerdo a Syd Field, el primer plot point se ubica entre las páginas 25 y 27, sin embargo, en el caso del guion Un Mundo Mágico, el plot point se sitúa en la página 21, en el momento en el que Laura, la protagonista, encuentra petrificados a los magos y guardias del rey. Esto representa un cambio para la protagonista, ya que es en ese momento que se encuentra con los consejeros y escucha la historia del secuestro de la princesa. El primer plot point rompe con el estado de normalidad en el mundo inicial del personaje. El reino donde viven los personajes no solo se entristece por el secuestro de la princesa, sino que también se transforma físicamente al perder la luz que antes tenía.

Luego del primer plot point entra el segundo acto. Syd Field señaló que es el de mayor extensión en el guion, pues se extiende desde la página 30 hasta la 90. En palabras de Syd Field, el segundo acto se “se enmarca en el contexto dramático conocido como confrontación” (Field, 1996, p.24) y explica que el mismo está comprendido entre el primer plot point y el segundo plot point.

En el guion Un Mundo Mágico el segundo acto comprende todos los obstáculos mentales y físicos que debe afrontar Laura. Los mismos están

representados no solo con los enfrentamientos que tiene la protagonista, sino también con sus dudas e inseguridades.

En el medio del segundo acto se encuentra el midpoint, o punto medio. La regla general es que el mismo esté situado justo en la mitad de la historia. Syd Field calculaba su posición entre la página 30 y la 90. En el guion *Un Mundo Mágico* el midpoint está situado en la página 50, que encierra el momento en el que la protagonista decide aceptar la misión de rescatar a la princesa.

El segundo plot point se encuentra marcando el final del segundo acto y el comienzo del tercero. En el guion presentado por el autor de este Trabajo de Grado se puede conseguir en la página 75, ya que es el momento en el que la protagonista está siendo atacada por el antagonista por primera vez.

Por último está el tercer acto, el cual conlleva el clímax y resolución del conflicto planteado originalmente en la historia. Su extensión se ubica desde el segundo plot point hasta el final. Es en este acto donde Laura se enfrenta a sus miedos y consigue derrotar al mago malvado.

De esta forma no solo se han identificado los elementos que caracterizan al paradigma de Syd Field, sino que se ha comprobado que el guion elaborado cumple con el mismo.

### *3.3 El Viaje del Héroe de Christopher Vogler*

El segundo método que se empleó para la elaboración del guion *Un Mundo Mágico* consiste en la teoría de Christopher Vogler conocida como El Viaje del Héroe. En la misma Vogler explica que el personaje principal pasa por un arco transformacional dividido en 12 etapas. Al terminar su viaje el héroe regresa con un premio o conocimiento que no poseía antes.

La primera etapa consiste en el mundo ordinario. Vogler explica que los parámetros bajo los cuales se considera ordinario no están relacionados con el mundo que viven las personas, sino con el que plantea la historia que estamos observando.

En cuanto al guion, el mundo ordinario se percibe desde que comienza la película. Luego de eso presentan al héroe o personaje principal. En el caso del guion de *Un Mundo Mágico*, el mundo ordinario estaría representado por el reino Valcaris antes de que se llevaran a la Princesa. Asimismo la protagonista es presentada al público de forma casi inmediata, de manera tal que la audiencia genere un vínculo con el personaje a lo largo de la historia planteada. Vogler explica que el mundo ordinario de los personajes “permanece estático pero es altamente inestable” (Vogler).

Asimismo Vogler resalta la importancia de hacer que el protagonista cuente con una entrada que permita captar a la audiencia y mantener su interés. El guionista debe controlar la primera impresión que tengan del personaje (Vogler, 1998, p.87) [Traducción libre del autor].

El segundo punto consiste en el llamado a la aventura. En el guion *Un Mundo Mágico*, el llamado a la aventura sucede en el momento en el que el rey le pide a Laura que salve a la princesa. En conjunto con este punto se encuentra el siguiente, el rechazo al llamado. En *Un Mundo Mágico* sucede al momento en el que Laura rechaza la misión del rey debido al temor que siente y porque cree que no está preparada para afrontarla. De acuerdo a Vogler “es natural que la primera reacción de un héroe sea la de evitar la aventura”, y añade que “incluso el personaje más heroico de una película puede llegar a dudar” (Vogler, 1998, p.108) [Traducción libre del autor]. Vogler explica que generalmente los héroes rechazan el llamado a la aventura “con una lista de excusas débiles en un claro intento de demorar el enfrentamiento con el destino inevitable (...) estos pretextos

usualmente son superados por la urgencia de la misión” (Ídem) [Traducción libre del autor].

El cuarto elemento consiste en el encuentro con el mentor. En este punto de la historia el héroe se encuentra con un personaje de mayor experiencia, el cual le puede proporcionar sabiduría, un consejo o un objeto especial que le facilitará el viaje al héroe. Este punto está reflejado en el guion en el momento en el que Laura visita a su maestro, quien le entrega dos objetos que facilitan un poco su misión. El quinto aspecto del Viaje del Héroe es cruzar el umbral, el cual marca el inicio de la aventura, ya sea que el héroe lo haga por cuenta propia o sea llevado a hacerlo. En el caso del presente guion, la protagonista decide por cuenta propia realizar el viaje a la aventura, sin embargo alberga inseguridades que harán surgir otros problemas más adelante.

El quinto punto del que habla Vogler consiste en cruzar el umbral. Este está representado de forma sencilla en el momento en que Laura y Víctor salen del reino.

El sexto punto consiste en la etapa en la cual el héroe mide quiénes son su amigos y aliados. En este sentido en el guion este elemento está representado por la relación entre Víctor, Laura y Ana, al momento en que la conocen a ella.

El séptimo punto se refiere a la aproximación a la cueva. Con esto Vogler quiere decir que el héroe llega a un sitio en el que le espera un gran peligro adelante. En el guion este punto está marcando la llegada de Laura y Víctor a la aldea de Ana, en donde la protagonista luego ha de enfrentarse a una criatura.

El octavo punto se refiere a la Odisea o Calvario, una muerte simbólica del personaje, la cual deja un impacto profundo en el mismo. En Un Mundo Mágico esta muerte está representada por el momento en que Argos ataca a Laura y ella

empieza a petrificarse. Es una situación difícil para el personaje, ya que lo coloca a prueba en una situación complicada para el mismo.

El noveno punto es denominado como la recompensa. El protagonista recibe conocimiento o un objeto de gran valor. De acuerdo a Vogler este punto es una consecuencia directa del anterior. En el guion la recompensa se ve reflejada en que los personajes logran liberar a Elena, salvándola a ella y al diamante.

Después de pasar por estos puntos, al héroe se le presenta una nueva dicotomía, en la que deberá decidir si sigue adelante o si prefiere estar en su mundo especial. Con relación al guion este punto está representado por el momento en el que Argos se escapa. Laura se ve frente a la gran pregunta sobre si correr riesgos persiguiendo a Argos o regresar al reino.

El penúltimo punto establece un importante cambio en el arco transformacional del personaje. En el guion de Un Mundo Mágico este punto está definido en el momento en el que Argos le absorbe la vitalidad a Víctor, ocasionando que Laura reaccione de una manera en la que no lo había hecho antes.

Por último, el doceavo punto representa el retorno al lugar de origen. Los personajes del guion, luego de haber hecho un viaje muy largo y peligroso, regresan con más sabiduría. Laura aprende a manejar sus poderes y gana la confianza que necesita para usar sus hechizos y ayudar a otras personas.

### *3.4 Los personajes y sus estructuras*

Los personajes son considerados como el elemento más importante de una obra, ya sea de literatura, teatro, cine o televisión; debido a que estos son los

responsables de establecer una conexión con el público o audiencia a través de un modelo de valores que les permitirán sentirse identificados con ellos. “Si los personajes no están bien estructurados, la trama y el tema no serán suficientes para enganchar a la audiencia y los lectores”. Seger. (1990), p.2, [Traducción libre del autor].

Es por esto que resulta de vital importancia conocer a los personajes como si se tratara de personas reales. Al crear personajes no solo es necesario saber cómo es físicamente, sino también conocer su actitud, sus temores, logros, fracasos, aspiraciones, cualidades y defectos que sean de ayuda para otorgarle una personalidad mucho más profunda. Mientras más detalles se tengan, mejor será el flujo de ideas en cuanto al comportamiento esperado del personaje y el nivel de identificación que la audiencia pueda sentir con él. No se trata solo de hacer el personaje llamativo a nivel estético, sino también de colocarle atributos que lo humanicen y lo haga más cercano a la audiencia. Debido al nivel de complejidad que esto representa, los escritores experimentados suelen recomendar que se comience escribiendo sobre aquello que más se conoce, dado que esto contribuye significativamente a la etapa previa de investigación sobre el tema que se quiere tratar en la obra.

Al desarrollar un personaje se debe tomar en cuenta la influencia que ejercerá sobre los espectadores. Como dice Silvia Adela Kohan, “los personajes pueden convertirse en modelos para imitar y transmitir esperanza” (2006, p.65). De esta manera resulta de vital importancia que en las películas infantiles se atribuya al personaje no solo de un defecto que lo humanice, sino también de un valor o cualidad que sirva de ejemplo o modelo a seguir para los niños.

Los personajes no solo se ven motivados hacia algo que desean y que pueden conseguir haciendo uso de sus habilidades y talentos, ya que también se puede jugar con la motivación de evitar un hecho, situación, cosa o ser por un miedo o

rechazo que los personajes puedan sentir en determinados momentos hacia el elemento seleccionado.

Para ilustrar mejor esta idea se utilizará como ejemplo un personaje pequeño y miedoso que tiene como objetivo llegar a su casa, pero para conseguir eso él primero debe cruzar de noche un callejón oscuro y solitario intentará hacer lo posible por evitar ese callejón, tomando rutas alternas o pidiendo ayuda a otro para que lo acompañe o le ayude a cruzar. La parte llamativa de la trama estará en ver cómo resuelve este personaje el dilema de cruzar la calle.

Al final todo se trata de saber manejar los personajes que aparecerán en la historia. A mayor número de personajes, mayor complejidad habrá para desarrollar la historia, ya que cada uno requiere una atención específica dirigida a su elaboración. Andrew Stanton, en una entrevista concedida a Declan McGrath y Felim MacDermott, explica: “Cuantos más personajes tienes, más cuidado debes poner para dedicarle a cada uno cierto tiempo de pantalla”. McGrath, MacDermott. (2003) p.118.

#### 3.4.1 *Personalidad, Carácter y Temperamento*

Estos tres elementos están relacionados de forma intrínseca para conseguir el desarrollo de un personaje que resulte verosímil y atractivo a la audiencia. Ana Berruete y Melchor Alzueta definen el término de Personalidad como “el resultado de la interacción entre determinantes biológicos y factores socioculturales, siendo el resultado atribuible a la propia persona que lo va conformando a través de la actividad y la interacción social”. (2013), Instituto Ananda, [Página web en línea]

En este sentido se puede apreciar que la personalidad es algo que no se genera de forma inmediata, sino que se va formando a través del tiempo y es un elemento moldeado por el entorno en el cual ha de desenvolverse un individuo.

Por lo tanto, alguien que haya crecido en un entorno rural generalmente se caracterizará por tener una personalidad diferente a otro individuo que haya crecido en un entorno urbano.

Otros elementos que pueden modificar la personalidad [al añadirle o restarle atributos], son la clase social a la que pertenezca el individuo a evaluar, así como las influencias que puedan surgir a partir de las relaciones interpersonales que el mismo mantenga con sus familiares y amigos, en especial si en su núcleo familiar se practican rituales o costumbres que incidan directamente en su personalidad y carácter, ya sea de forma negativa o positiva.

Por otro lado el Carácter se refiere a las acciones y actitudes de un individuo. Todas las personas poseen rasgos del Carácter, y estos a su vez también pueden ser positivos o negativos. A diferencia de la personalidad, el carácter tiene su origen en el entorno moral y los juicios de valor. De esta manera se ve altamente influenciado por otros elementos como por ejemplo la Religión, la Cultura, la Educación, entre otros. A todo esto se tiene que:

Los rasgos que forman el carácter, como son bastante estables, imprimen una forma característica de actuar, marcan a la persona con un sello característico (...) No es hereditario sino fruto de la educación y la autonomía relativa con que cada uno gobierna su propia vida. (Relloso, 2007, p.184)

En otras palabras, el carácter comprende un conjunto de rasgos que generalmente permanecen en un estado imperturbable pero los cuales poseen también la característica de ajustarse al entorno en el que vivimos.

Por último está el temperamento, el cual se define como “el menor o mayor grado de impresionabilidad ante los estímulos. [Además] depende de la constitución física y especialmente de los factores hereditarios de la misma”. (Relloso, 2007, p.178).

Sin embargo, hay que destacar que aun cuando pueda observarse como un elemento inherente a nuestra persona, es posible modificar ciertos elementos o hábitos del temperamento. No obstante esto toma mucho más tiempo, esfuerzo y dedicación por parte del individuo que desea cambiar, y en el proceso a veces puede encontrarse involucrada otra persona encargada de incitar el cambio necesario. Son muchas las razones por las que una persona cambiaría algún aspecto de su temperamento. Podría tratarse de un individuo con conductas negativas y/o autodestructivas que busca alejarse de esos comportamientos o hábitos negativos. Vale la pena mencionar que, aun cuando es posible cambiar ciertos aspectos del temperamento, resulta realmente difícil modificar el temperamento en su totalidad. Algunos ejemplos excepcionales de personas que consiguieron cambiar su temperamento casi por completo involucran a los casos de robo de identidad.

#### *3.4.2 Rasgos de la Personalidad y Rasgos del Carácter*

Normalmente se suelen confundir estos dos términos. Mientras que el primero hace referencia a aquellos rasgos positivos o negativos que hacen parte de nuestro comportamiento habitual adquirido y aprendido a lo largo de la vida, el segundo se refiere a la conducta que llevamos a cabo a través de un fundamento moral previo. Es decir, los rasgos del carácter se refieren a las acciones que se toman basadas en creencias o valores que sean considerados adecuados para determinado momento.

El problema de formar juicios de valor sobre la capacidad de una persona de desempeñarse en roles importantes de nuestra vida (...) es que todos tenemos una peculiar predilección por observar los rasgos positivos de la personalidad y adjuntarles a ellos la presencia de rasgos positivos del carácter (...) Esta suposición generalmente nos mete en problemas. Lickerman, (2011), *Psychology Today* [Página web en línea] [Traducción libre del autor].

En otras palabras, si una persona se siente atraída por la personalidad de otra [que es divertida, conversadora y atlética] lo más probable es que le atribuya rasgos positivos del carácter. En otras palabras es muy probable que piense que

también es responsable, leal y honesto cuando en la realidad podría ser mentiroso, irresponsable y desleal. Todo esto es debido al hecho de que resulta mucho más difícil y complejo conocer el verdadero carácter de una persona.

Lickerman indica que el tiempo es la clave para poder discernir entre personalidad y carácter ya que luego la persona tiende a revelarse como es realmente de acuerdo a las circunstancias que se le presenten.

## MARCO METODOLÓGICO

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### Largometraje animado infantil en Venezuela

En Venezuela el arte de producir largometrajes ha ido en aumento, registrándose en el Centro Nacional Autónomo de Cinematografía (CNAC) una cantidad de 25 películas para el año 2014, en contraste con los 21 largometrajes estrenados en el año 2013 y las 16 películas que salieron en el año 2012. Sin embargo, ninguna de estos está en formato de largometraje animado infantil. A través de las redes sociales se han anunciado tres proyectos que por diversos motivos aún no han podido llegar a las carteleras. Entre ellos está *Kaporito: el guardián de la montaña*, de Viveca Baíz; *Samuel H2O*, de Álvaro Cáceres; y *Mandinga*, de Jean Charles L'ami.

Es importante destacar que, a pesar de que en Venezuela aún no se ha explotado el campo del largometraje animado, existen los medios y el talento para hacerlo, ya que en el país se han presentado cortometrajes a nivel profesional, con lo que se demuestra que es posible ofrecer un producto audiovisual en formato animado de tan excelente calidad como en otros países.

Por otro lado, el principal paso que se debe llevar a cabo antes de la creación de un largometraje es la escritura del guion, ya que este es el que permite avanzar en el proceso de preproducción, producción y posproducción. En otras palabras, no puede hacerse un proyecto sin antes tener las bases que indicarán los objetivos que deberán cumplirse para completarlo.

Debido al escaso número de producciones cinematográficas animadas dirigidas al público infantil venezolano, surge la inquietud de proporcionar las bases necesarias para la creación de un nuevo proyecto audiovisual caracterizado por su formato y su target, contribuyendo de esta forma a reforzar valores en los niños.

Es por este motivo que surge la pregunta ¿Es posible realizar un guion para un largometraje animado que vaya dirigido especialmente a los niños?

## **OBJETIVOS**

### Objetivo general

Desarrollar un guion para un largometraje animado dirigido al público infantil, usando como guía el paradigma de Syd Field, Christopher Vogler y los principios de producción de PIXAR.

### Objetivos específicos

1. Investigar los lineamientos utilizados por la empresa PIXAR para elaborar historias.
2. Definir los parámetros bajo los cuales se establece un guion de acuerdo al paradigma de Syd Field.
3. Identificar los parámetros bajo los cuales una historia cumple con los elementos planteados por Christopher Vogler en el Viaje del Héroe.

## DELIMITACIÓN

El presente proyecto para Trabajo de Grado tiene como objetivo la elaboración de un guion para un largometraje animado, por este motivo resulta importante comprender las características principales del target al que va dirigido, el tema a tratar y la manera en que se mostrará ante la audiencia.

El guion va dirigido especialmente al público infantil de 8 a 12 años de edad. Sin embargo el mismo es completamente apto para personas de cualquier edad, dado que no contiene elementos de lenguaje, salud, sexo o violencia que requieran de la supervisión de adultos. Además, por la historia que maneja podrá ser disfrutado por adolescentes y adultos por igual.

La razón por la cual se escogió este target se debe a que este público tiene la edad suficiente para disfrutar de una película, y al mismo tiempo se ve beneficiado en aprender o reforzar sus valores gracias a los mensajes positivos de la misma.

La historia o tema a tratar entra dentro del género de aventura, ya que trata del viaje que realiza una hechicera junto a sus amigos para rescatar a una princesa y derrotar a un malvado brujo, ganando fama y respeto al regresar a su pueblo.

La forma en la que este proyecto se presentará es un guion, el cual servirá de base para la posterior realización cinematográfica de un largometraje animado.

Los motivos por los cuales se insiste en que sea animado se deben a que de esta forma hay más libertad de presentar situaciones absurdas y criaturas fantásticas, además de que de esta forma se contribuirá al crecimiento del cine animado venezolano.

El proyecto tiene como fecha de inicio el mes de enero del año 2014 y como fecha de culminación el mes de marzo del año 2015, luego de haber recibido la aprobación de la Escuela y del Tutor.

## **JUSTIFICACIÓN**

La relevancia de este proyecto se fundamenta en el hecho de que se trata de un producto con un tema dirigido especialmente al público infantil y el cual servirá de base para una producción audiovisual en formato de largometraje animado.

Para la elaboración del mismo se utilizarán como guía elementos cromáticos que estén presentes en las películas de PIXAR que se tomarán como guía. Para esto se contará con la asesoría de profesionales en el área de la psicología infantil.

Este proyecto además busca transmitir mensajes positivos a la audiencia por medio de elementos sonoros que se presentarán a lo largo del largometraje en forma de canciones, así como diálogos donde se utilicen valores positivos.

Además, al culminarse, el proyecto podrá servir de ejemplo para los demás estudiantes que se encuentren interesados en conocer el proceso de elaboración de un guion para largometraje animado infantil.

## **IDEA**

Una chica (Laura) decide emprender un viaje para ayudar a rescatar a una princesa (Elena) y salvar al reino del poder de un terrible mago (Argos).

## **SINOPSIS ARGUMENTAL**

Laura es una hechicera aprendiz que vive en el reino de Valcaris. Ella siempre ha soñado con convertirse en una gran hechicera para ayudar a las personas en peligro, sin embargo sus miedos y dudas se lo impiden. Su mejor amigo Víctor la acompaña siempre y suele ser quien la saca de los problemas en los que se mete.

El Rey Magnus anuncia una competencia para celebrar el cumpleaños de su hija, pero esa misma noche Argos, un malvado mago encapuchado, rapta a la Princesa Elena, la cual lleva en su interior una poderosa joya conocida como Diamante Eterno. El mago encapuchado petrifica a todos los magos y guardias del reino, por lo que la única persona con suficiente poder y talento para enfrentarlo es Laura. El Rey le suplica su ayuda y luego de negarlo varias veces Laura acepta la misión. El problema está en que todos le tienen mucho miedo a Argos, por lo que nadie se ofrece a acompañarla. Sin embargo ella no está completamente sola, pues cuenta con la ayuda de su fiel amigo Víctor, el viejo mago Pinogal, así como el apoyo de otras personas que conoce en su aventura.

Finalmente, al derrotar al mago malvado, Laura descubre la importancia de enfrentar los miedos y las inseguridades. Asimismo aprende que todos merecen una segunda oportunidad y que en muchas ocasiones la fortaleza que necesitamos se encuentra en nosotros mismos y en el amor que nos dan nuestros amigos y familiares.

# TRATAMIENTO

Título: Un Mundo Mágico

Duración estimada: una (01) hora con cuarenta (40) minutos.

Autor: Rebeca María González Rueda

En una mañana soleada, una multitud de gente se reúne frente al Balcón Real del castillo Lukene, del reino Valcaris. El clima es soleado y el ambiente es de regocijo. Las personas conversan entre sí mientras unos bailarines danzan al compás de una música alegre. Un pregonero anuncia la noticia más reciente, que consiste en la revelación de un evento que el Rey Magnus y sus consejeros planificaron para celebrar el cumpleaños de la Princesa Elena. Tres viejos magos y seis Guardias Reales custodian las escaleras que se encuentran por debajo del Balcón Real, las cuales llevan a la entrada del castillo. Unos vendedores ofrecen recuerdos y artículos modernos y medievales alusivos al acontecimiento secreto y al cumpleaños de la Princesa.

Luego de un momento, un sonido de trompetas anuncia la llegada del Rey Magnus, de 45 años, quien sale al balcón de su castillo para saludar a todos con una sonrisa. Detrás del Rey se encuentran cinco personas: dos Guardias Reales con lentes oscuros; un viejo mago; la Reina Valentina, de 40 años y la Princesa Elena, de 17 años. Todos hacen silencio en espera de las palabras del Rey.

En una de las casas del reino Laura, una muchacha de 15 años, baja las escaleras a toda velocidad. Desde el piso de arriba, la voz de su abuelo le advierte que se caerá si sigue corriendo así. Laura no hace caso a la advertencia y tropieza casi al final de la escalera, derribando libros, papeles y cajas. Al intentar levantarse se apoya sobre el borde de una mesa pequeña pero se resbala y rompe un florero. En la casa los libros se apilan por todas partes, ocupando rincones y formando líneas torcidas que llegan hasta el techo. Laura se levanta, sale de su casa y corre. Luego de un instante regresa y entra nuevamente. Su

abuelo baja los últimos peldaños de la escalera. Camina lentamente y Laura se acerca para halarlo de un brazo, tratando de apresurarlo. El abuelo de Laura le indica que no puede ir tan rápido, a lo que Laura se queja y le dice que llegarán tarde al anuncio del Rey.

Al lado del monarca, el viejo mago usa un báculo para activar un hechizo. Varias burbujas pequeñas, de tono azulado, aparecen alrededor de la gente, flotando por encima de sus cabezas. Algunos niños juegan con ellas, saltando y reventándolas. Por cada una que rompen aparece otra. Encima del Rey hay una burbuja más grande, de tonos púrpuras. El monarca alza sus manos y se dirige a la multitud mientras las burbujas proyectan su voz.

Laura escucha a lo lejos las trompetas que anuncian la llegada del Rey. Se apresura y tropieza con algunos objetos del mercado. Pronto puede ver a la multitud y, emocionada, le dice a su abuelo que ya están muy cerca. La joven voltea y se detiene al ver que se encuentra sola. Se queja y regresa sobre sus pasos hasta donde su abuelo, que nuevamente se ha quedado atrás. Laura se coloca por detrás de él y lo empuja suavemente. Su abuelo saca un pañuelo, se seca el sudor de la frente y le sugiere a Laura que se adelante. Laura se disculpa y decide caminar a su ritmo.

El Rey explica el evento, el cual consiste en una competencia creada para celebrar el próximo cumpleaños de su hija, la Princesa Elena. La competencia tiene una duración de cinco días, durante los cuales los participantes deben conseguir un objeto mágico y llevarlo frente a los Consejeros Reales. La primera persona en conseguirlo ganará cincuenta monedas de oro y la oportunidad de ver en persona al Diamante Eterno, la milenaria fuente de luz y protección del reino Valcaris, símbolo de su poder y orgullo de su pueblo. En más de cuatro siglos esa joya mágica solo ha sido vista por la familia real y los magos que los protegen.

Magnus hace sonar las trompetas para marcar el inicio de la competencia. En las calles se genera un alborozo ante estas nuevas noticias. Algunas personas

regresan a sus trabajos y a sus rutinas, mientras que otros hacen fila para inscribirse en la competencia.

En medio de la muchedumbre en dispersión, un mago encapuchado mira fijamente la torre más alta del castillo. La Princesa lo ve con sospecha. El extraño le regresa la mirada. No se ve bien su rostro ya que la capucha se lo oscurece hasta la nariz. Le sonríe a la Princesa y se aleja.

En ese momento llega Laura. La joven pregunta a varias personas sobre la competencia pero unos se encogen de hombros y otros niegan con la cabeza. Un joven que pasa por allí le informa que debe inscribirse si desea participar, y le indica el lugar en el que deberá hacerlo. Laura corre hasta ese lugar, en donde hay una fila bastante larga para las inscripciones. La joven observa la fila y avanza hasta ella con los brazos cruzados y el ceño fruncido.

Dentro del castillo el Rey y la Reina se retiran a su habitación. La Princesa Elena se dirige también a su cuarto. Tres guardias y una vieja hechicera la acompañan. Al llegar a la puerta se detiene y la ve con preocupación. Luego le ordena a los guardias que se mantengan frente a la puerta y le indica a la hechicera que la siga.

Afuera del castillo la fila avanza lentamente. El abuelo de Laura regresa a la casa y la joven se queda en la fila conversando animadamente con un señor que tiene adelante. Se presenta, le dice su nombre y le pregunta por el nombre de él. El hombre voltea y la ve con extrañeza. Hay un momento de silencio entre los dos. El señor voltea e ignora a Laura, quien le sigue hablando con alegría. La joven le cuenta sobre su hermano, quien es un mago con mucho talento y poder que hace años decidió viajar por el mundo para ayudar a las personas con su magia. Varias personas escuchan con interés la historia de la joven, incluyendo las mismas personas de la fila. El señor que tiene adelante finge no estar interesado pero escucha con atención.

En el castillo, la Princesa y la hechicera suben las escaleras que llevan a la torre más alta del castillo, luego caminan por un amplio y largo pasillo decorado con

cuadros, estatuas y flores. Al final del pasillo hay una puerta de enormes dimensiones. La Princesa le pide a su acompañante que abra la puerta con su magia. Dentro hay una habitación redonda, sin ventanas, de techo tan alto que no se consigue ver el final. El piso está decorado con una alfombra roja y candelabros dorados. En el centro hay un pedestal blanco, con un diamante violeta flotando encima de él. La Princesa observa el diamante, suspira con alivio y sonríe.

Cae la tarde y Laura está por llegar al principio de la fila. Solo tiene a cinco personas por delante, contando al señor con el que trataba de conversar. La joven ve lo cerca que está, se emociona y hace un pequeño baile, pero se tambalea y tropieza con la persona frente a ella. El señor de adelante la mira, irritado, y le dice que no debería estar tan feliz, ya que hay mucha competencia. Laura le dice que no le importa. El hombre la observa, sorprendido y le pregunta sus motivos para participar. Laura le explica que quiere hacerlo para mostrar sus habilidades ante el Rey. El señor la observa de arriba abajo y le pregunta si es una hechicera. Ella lo ve y, con seriedad, le dice que aún es una aprendiz, pero que espera convertirse en una gran hechicera para ayudar a los demás. Luego de escuchar eso, el señor se sale de la fila. Laura le pregunta sorprendida la razón por la que decidió hacer eso. El hombre le responde que lo hizo para ayudarla y así evitar interponerse en su meta. Otras tres personas de la fila se salen también, quedando solo un anciano alto y delgado, que se mantiene en su lugar. Algunas personas se quejan y le reclaman al anciano que se salga para apoyar a Laura. La joven interfiere y les da las gracias por la ayuda, pero les dice que no desea obligar al anciano a hacer algo que no quiere. El anciano, contento, avanza para inscribirse. Le hacen firmar unos papeles y él lo hace muy lentamente, con manos temblorosas.

Laura avanza para inscribirse, pero le indican que no puede hacerlo. La joven se lleva las manos a la cabeza y les pregunta el motivo, a lo que los consejeros le explican que es demasiado joven para participar. Laura los mira seriamente, se sube a la mesa de inscripciones y, con un movimiento de su cayado mágico, hace aparecer un diminuto espectáculo de fuegos artificiales en su mano. Las personas a su alrededor aplauden con asombro y los consejeros murmuran entre sí.

Después de deliberar, uno de los consejeros se dirige a Laura y la invita a participar en la competencia. La joven grita de alegría y las demás personas aplauden, felices por su pequeño triunfo. Laura repite su pequeña danza de la victoria pero se tropieza y cae de la mesa, encima de los consejeros. Todos hacen silencio. La joven se levanta, apenada, se despide y se va. Las demás personas se ríen a carcajadas. Los consejeros se levantan y se sacuden sus túnicas. Laura regresa corriendo para preguntarles sobre la competencia. Uno de los consejeros, Ebni, le informa amablemente que debe buscar un objeto mágico en un lapso máximo de cinco días. Noruet, otro de los consejeros, le explica que el objeto consiste en una hoja de un árbol sagrado. El último consejero, Lam, le dice molesto que ese objeto es muy raro de conseguir, ya que los árboles sagrados son escasos y solo se hallan fuera del reino. Laura escucha esto y deja de sonreír.

La joven regresa a su casa, donde se encuentra su abuelo leyendo un libro. Ya es de noche y el reino entero se ilumina con el poder del diamante. Laura camina triste y sin ánimos. Le cuenta a su abuelo sobre lo sucedido y le dice con preocupación que no está segura de seguir participando. Su abuelo la abraza, le da un beso en la frente y ambos van a dormir a sus respectivas habitaciones.

En medio de la noche, Laura se levanta con el ruido de varias personas que gritan. Se asoma por su pequeña ventana y no consigue ver bien lo que sucede. Las personas corren con desesperación. Hay confusión en el ambiente. Laura dirige su mirada hacia el castillo Lukene y se da cuenta con horror de que toda la luz del reino se ha ido. El abuelo de Laura toca su puerta y le pregunta si está bien. Laura responde afirmativamente y busca su ropa a tientas. Luego sale de su habitación y baja las escaleras. Su abuelo le advierte que baje con cuidado, Laura le dice que está haciendo eso pero en ese momento se tropieza y cae. La chica se levanta, algo molesta, y sale de la casa. Con la vista fija en el castillo, Laura empieza a correr, tropezándose con algunas personas en el camino.

Al pie de las escaleras que llevan a la entrada del castillo hay varias personas reunidas. Todos están confundidos y asustados. Laura les pregunta qué ocurrió, pero nadie lo sabe. Laura ve varios guardias y magos parados frente a la entrada

del castillo. La joven sube las escaleras y se acerca a ellos para preguntarles, pero al aproximarse se da cuenta con horror de que están completamente petrificados. Una ceniza gris se encuentra debajo de ellos, y se extiende hasta el castillo. Laura traga saliva y, asustada, retrocede unos pasos. Detrás de ella aparecen los tres consejeros reales. Laura no los ve y choca con ellos, lo que la hace gritar por la sorpresa. Los consejeros ven con mucha sorpresa a Laura, intercambian miradas entre ellos y luego le piden a la joven que los acompañe dentro del castillo. La joven se niega pero los consejeros insisten. Laura los ve, indecisa, y se voltea para irse. Ebni se acerca a ella y le suplica que los siga. La joven decide hacerlo y va detrás de ellos.

Dentro del castillo, la oscuridad es más profunda y todo está en silencio. Laura sostiene su cayado con ambas manos, mirando a los lados y detrás de ella. Algunos guardias y magos petrificados se pueden ver en el camino y en las esquinas. Todo el piso está cubierto con ceniza gris. La joven sube un par de escaleras junto a los consejeros y al doblar una esquina se encuentran con los reyes, quienes están en el suelo. Magnus está abrazando a la Reina, quien se cubre el rostro con las manos y llora desconsoladamente mientras repite el nombre de Elena como un mantra. Los consejeros se dirigen al Rey y le explican que Laura ha venido a ayudarlos. La Reina grita y llora con más fuerza. Laura se acerca lentamente a la Reina y coloca una mano encima de su hombro. Magnus observa a la chica y le cuenta lo sucedido:

En la noche, los reyes escuchan un ruido muy fuerte proveniente de la torre más alta del castillo. Asustados, salen de su habitación y encuentran a todos sus guardias y magos convertidos en piedra. A medida que se acercan a la torre, ven más personas petrificadas. Los reyes suben las escaleras de la torre a toda prisa. Al final del pasillo se encuentra abierta la gran puerta que da al salón donde se está el diamante. Hay un gran agujero en la pared de la torre. Los reyes ven cómo un encapuchado carga en brazos a la Princesa, que está inconsciente. El misterioso extraño es el mismo mago que estaba antes entre la multitud, al momento del anuncio real. Magnus le grita, ordenándole que baje a Elena. Del

techo sale una gigantesca salamandra negra y gris. La Reina mira la escena, horrorizada. El encapuchado se voltea y sonríe. Magnus corre hasta él y justo antes de alcanzarlo el mago sube a la salamandra y se aleja. A lo lejos se escuchan los gritos de algunos habitantes del reino. En ese instante el diamante deja de flotar sobre el pedestal y cambia a un tono gris. Una enorme oscuridad crece en la habitación, alcanzando las paredes, las escaleras y los pasillos como si se tratara de tinta negra. Al mismo tiempo una capa de ceniza gris cubre el piso de la habitación. Afuera, la oscuridad avanza con velocidad, extinguendo todas las luces del reino.

El Rey termina de contar lo sucedido mientras la Reina solloza. Luego ve a Laura y le pide que rescate a su hija. Laura lo observa con pesar pero se niega. El Rey toma las manos de Laura y le suplica. La Reina hace lo mismo mientras trata de contener su llanto. Laura vuelve a negarse y les dice que ella solo es una aprendiz, ya que carece de la experiencia y el conocimiento necesario para usar su poder apropiadamente. Les dice que es una misión peligrosa y ella solo entorpecería todo. La Reina se levanta y se aleja corriendo mientras llora. Los consejeros van detrás de ella. Magnus se levanta y observa a Laura con severidad. Le dice que le dará cualquier cosa que ella le pida, ya sea dinero, joyas, un título en la nobleza, o lo que sea. La joven se sonroja, avergonzada, y le explica que no es por el dinero sino porque no se siente verdaderamente apta para la misión. Magnus la ve y suspira, triste y resignado. Le pide disculpas por haberla presionado a pesar de ser solo una chica y le da las gracias a Laura por escuchar su historia.

Laura sale del castillo, pensando en lo ocurrido. Desde ese ángulo no se percibe bien la pared destruida de la torre, pero forzando un poco la vista consigue ver algunos escombros que alcanzaron a caer cerca del lugar. Los curiosos que andaban por ahí se fueron a sus casas y Laura camina de regreso a su hogar, completamente sola. Al llegar a su casa se encuentra con su abuelo, quien la espera frente a la entrada con una cobija en sus manos. Laura lo saluda y él la

cubre con la cobija. La joven entra a la casa y trata de contarle lo que pasó a su abuelo, pero no es capaz. Su abuelo la abraza y la tranquiliza.

Al día siguiente Laura baja las escaleras con cuidado. Consigue hacerlo sin tropezarse y voltea para ver atrás y decirle a su abuelo que saldrá un momento. Su abuelo le pide que traiga leche y queso del mercado. Laura, todavía con la vista fija en las escaleras, avanza sin fijarse y choca con una montaña de libros que se derriban sobre ella, haciéndola caer. Su abuelo le dice que tenga cuidado con unos libros nuevos que le trajeron. Laura se queda callada y sale en silencio de la casa.

Afuera el cielo está nublado y hay bastante movimiento de personas. Laura camina, alegre, y saluda a los habitantes del reino. Las personas la ven y se quedan en silencio, sin devolverle el saludo. Algunos incluso voltean y la ignoran. Laura siente que hay algo extraño sucediendo, pero sigue caminando. En el mercado hay personas vendiendo comida, plantas, animales, objetos medievales y artículos modernos. Una vez allí la joven se encuentra con Víctor, un muchacho de 16 años que vende lana azul. El joven la saluda y le pregunta cómo está. Ella le comenta sobre lo sucedido. Él la escucha y luego le dice que debe tener cuidado, ya que las personas no están contentas con su decisión. En ese momento empieza a caer del cielo una ceniza gris. Laura extiende su mano para agarrarla y la observa. Le comenta a su amigo que vio algo parecido en el castillo. Víctor le pregunta qué puede significar, a lo que ella le dice que lo mejor será preguntarle a su maestro, el viejo Pinogal. La joven se despide de Víctor y se va. Algunas personas que están cerca la ven alejarse y murmuran.

Laura llega a una casa de un solo piso, más pequeña que la suya, aunque mejor construida. La joven pasa por la puerta y adentro la casa es de grandes dimensiones. Hay un tren a escala real en movimiento, juguetes que vuelan, libros, pequeñas cajas musicales, flores, cuadros, instrumentos musicales, frutas, árboles y hasta un gato que persigue a una gallina. Todo hecho completamente de madera y bellamente esculpido, incluyendo las hojas de los árboles, los animales y la comida. Un ave de madera se posa sobre el hombro de la joven y silba una

dulce melodía. En ese momento se voltea y se encuentra de frente con Pinogal, de 72 años. Debido a la muy cercana y sorprendente aparición, ella da un brinco hacia atrás y sin querer pisa un ratón de madera, el cual se rompe en varias piezas que se transforman en pequeños ratoncitos que se alejan corriendo dando pequeños chillidos.

Pinogal se dirige a una mesa y limpia un florero. Laura lo saluda, y él le devuelve el saludo, llamándola enana. La joven lo mira, le responde que no es educado llamar a la gente enana y a su vez le dice viejo. Ambos se ven de forma desafiante por unos segundos y luego se echan a reír. El mago le pregunta el motivo de su visita y ella le cuenta sobre la misteriosa ceniza gris que cae del cielo. Pinogal medita por unos segundos y luego le dice a Laura que no tiene idea de qué pueda significar la ceniza pero opina que ella debería aceptar la misión que le asignaron los consejeros del Rey. Ella lo mira, perpleja, y le pregunta cómo se enteró de eso. El viejo mago se levanta con dificultad y se acerca a ella. Le coloca una mano sobre su cabeza, le revuelve el cabello y le dice con tristeza que esa es la noticia que todos los habitantes comentan en el reino. Luego vuelve a pedirle que acepte la misión. Laura ríe, pero el mago permanece serio. La joven deja de reír y le pregunta si lo dice de verdad y él asiente con la cabeza. Laura se aleja, asustada. Le dice que ella no está preparada para salir porque no tiene experiencia en el mundo de afuera. Pinogal sonrío y la tranquiliza. Le dice que es normal que se asuste, sin embargo le dice que ella es más fuerte de lo que cree, por lo que él piensa que está preparada para salir. Laura se lleva las manos a la cara y le dice que no quiere hacerlo. Él le dice que es su única oportunidad de demostrarles a todos que ella es capaz de ayudar a los demás como lo hace su hermano.

Laura camina por la habitación, nerviosa. Unos pájaros de madera la observan con curiosidad. La joven tiene una idea y le dice a Pinogal que otros magos más experimentados se podrían encargar de la situación. Él le explica que eso no es posible ya que no quedan muchos magos en el mundo y los pocos que hay ya están muy viejos o no son muy poderosos. Luego le dice que lamentablemente él entra en ambas categorías. Pinogal le comenta que además todos los magos con

capacidad de llevar a cabo esa misión han sido petrificados junto con los guardias. Laura escucha esto, horrorizada, y recuerda su visita al castillo. El mago la ve y la tranquiliza. Le dice que él le dará un mapa mágico que la ayudará a encontrar a la Princesa y un collar que la protegerá.

Pinogal se acerca al armario. Lo abre, busca algo en su interior y extrae un báculo junto a un pequeño papel del tamaño de un plato de té. El mago coloca el papel en la mesa, agarra el báculo y hace un movimiento sobre el mismo a la vez que pronuncia unas palabras mágicas. Laura observa lo que sucede con curiosidad. El mago le quita una hebra de cabello y la coloca sobre el papel. La hebra se estira y adopta varias formas hasta crear un mapa. Al terminar de formarse el mapa el papel se ilumina. Pinogal camina hasta su armario y guarda el báculo mientras Laura sujeta el pequeño mapa y observa sorprendida el resultado final. El mago le indica que el mapa cambiará conforme ella se vaya acercando a su destino. Luego le entrega un collar con un dije de citrino y le explica que el objeto la protegerá en caso de que pase por un gran peligro, pero solo por una vez. Laura se coloca el collar, le da las gracias y admira la piedra que lo decora. Pinogal observa a Laura y le dice que a pesar de que ella es joven, tiene un enorme poder en su interior que espera a ser despertado, por lo que él no la enviaría a la misión si no creyera en ella lo suficiente. Laura sonrío, le da las gracias y se despide. Antes de irse Pinogal le advierte que es posible que deba pasar por momentos difíciles, por lo que necesitará la ayuda de otras personas para seguir adelante. Laura le agradece por los consejos y se va.

En el mercado Víctor trata de vender sus productos pero nadie le compra. Unas personas que lo ven lo señalan y murmuran entre sí. Víctor les pregunta si hay algún problema y un señor le dice que debería darle vergüenza estar allí. Víctor lo ve, confundido, y una señora lo señala y dice en voz alta que él es el amigo de la bruja que no quiso ayudar a los reyes. Algunos habitantes que caminan cerca del lugar oyen esto y se alejan. Víctor se queja y les dice que no tienen derecho a criticar a Laura ya que es el único relevo que tiene el reino en cuanto a hechiceros.

Los demás le dan la espalda y continúan en sus rutinas. Víctor recoge sus cosas, molesto.

En ese momento llega Laura, quien lo ayuda a cargar la lana. El joven le pregunta a su amiga sobre la ceniza, a lo que ella le dice que su maestro desconoce el significado que pueda tener. Los dos caminan juntos en silencio. Víctor ve de reojo a Laura y sonríe. Los jóvenes caminan por la plaza central, decorada con una magnífica fuente blanca que expulsa agua cristalina y que está decorada con flores a su alrededor. Luego suben por una calle, pasando al lado de varias casas de diferentes tamaños. Cada vez que caminan cerca de alguien la persona los ve de forma despectiva y los ignora. Víctor no le da importancia y silba una alegre melodía. Laura lo escucha y lo acompaña con su voz. La joven canta muy bien y tiene un tono de voz dulce y suave.

Los jóvenes llegan a un lugar donde hay menos casas. Cerca de los límites del reino se encuentra la casa de Víctor. La casa es de un solo piso pero es bastante amplia. Tiene un patio trasero en el que pastan una vaca rosa y tres ovejas: una amarilla, una negra y una azul recién esquilada. Víctor anuncia su llegada y entra. Su mamá lo saluda, sorprendida de ver que no consiguió vender nada. Luego saluda a Laura y la invita a almorzar con ellos. Laura se niega la primera vez pero cuando la señora le ofrece comida por segunda vez ella se sienta rápidamente en la mesa y le da las gracias. En la casa están la señora Carmen, mamá de Víctor; la señora Mercedes, tía de Víctor; y la pequeña Teresa, hermana menor de Víctor. La primera cocina el almuerzo mientras la segunda barre la casa y la tercera lee un cuento. Laura las saluda a todas y Víctor guarda la lana en la habitación de al lado. La tía de Víctor lo ve alejarse y aprovecha el momento para preguntarle a Laura cómo les va en su relación. Laura la ve y sonríe, confundida sin saber qué decir. En la habitación de al lado se oye un estrépito y Víctor sale rápidamente para preguntarle a su mamá sobre el almuerzo. Las dos mujeres mayores se ríen, seguidas por la pequeña y por Laura, que no está segura de qué acaba de suceder. La señora Carmen sirve la comida y almuerzan juntos.

En el camino de regreso Víctor acompaña a Laura hasta su casa. Víctor ve que Laura está algo dispersa, por lo que le pregunta si está todo bien y ella le dice que sí. Al abrir la puerta se encuentran con el abuelo de Laura, quien sostiene una de sus pantuflas en la mano. Víctor lo ve y se voltea para regresarse pero el señor lo agarra de su chaqueta y lo obliga a entrar. En una pequeña mesa hay dos tazas de chocolate. Laura agarra una y se la bebe mientras su abuelo le pregunta a Víctor dónde estuvieron todo el tiempo. El joven se lo explica, algo nervioso. Los dos se miran en silencio por unos segundos. Laura se ríe y su abuelo baja la pantufla y se la coloca.

Esa misma noche Laura no puede dormir. Baja las escaleras una por una para no caerse, y camina hasta la cocina. Allí se encuentra con su abuelo, que lee un minúsculo libro verde. Su abuelo le pregunta si se siente bien, a lo que Laura le responde que no consigue dormir. La joven se sirve un vaso de agua pero no lo bebe. Su abuelo la observa y le pregunta si ocurre algo. Luego le dice que si se trata de Víctor entonces él puede hacerse cargo del joven. Laura sonríe, mira a su abuelo y le pregunta si él cree que ella es fuerte y talentosa. Su abuelo se acerca a ella, la abraza y le enumera las razones que lo hacen sentirse feliz y orgulloso de ella. Después le da un beso en la frente y le dice que él tiene completa certeza de que será capaz de hacer cualquier cosa que se proponga. Laura sonríe ampliamente y lo abraza de nuevo. Luego le da las gracias, se despide y corre a su cuarto. Al llegar a las escaleras escucha la voz de su abuelo diciéndole que suba con cuidado. Ella lo hace y al llegar a su habitación se asoma por la ventana y ve el castillo. Luego se va a su cama con una sonrisa en su rostro. Al lado de la cama de Laura hay una mesa de noche con una lámpara, un libro y sobre este una pequeña oveja de peluche.

A la mañana siguiente Víctor despierta, alarmado por el sonido de las trompetas reales. Su mamá y su tía preparan el desayuno. Víctor las saluda, se disculpa por no comer con ellas en la mesa y sale de la casa con prisa. En el camino el joven ve cómo las personas todavía lo señalan y murmuran, pero decide ignorarlos y corre hacia la plaza central del reino, donde hay una gran cantidad de personas

reunidas, incluso más que el día en que se hizo el anuncio real sobre la competencia. Víctor trata de ver lo que sucede pero la multitud se lo impide. Le pregunta a uno de los asistentes si sabe de qué se trata la reunión. La persona le responde que es un anuncio para presentar a quien aceptó la misión de rescatar a la Princesa. Víctor sonríe y suspira. Se dice a sí mismo que es algo bueno que no sea Laura.

Del otro lado del tumulto se encuentran el Rey, la Reina y Laura. El Rey trata de hacer que los asistentes lo escuchen pero no lo consigue. Laura da un paso al frente y le pide permiso. Mueve su cayado y hace el hechizo de las burbujas que proyectan la voz. El Rey le da las gracias y empieza su anuncio. Les explica a los habitantes que Laura cambió de opinión y decidió aceptar la misión de salvar a la Princesa. La multitud murmura. Algunos critican a Laura y le preguntan por cuánto dinero se vendió. Los mismos reyes no están muy contentos, Magnus se ve resignado y Valentina está triste, con la mirada ausente. Laura sonríe y saluda a los presentes, quienes poco a poco dejan de hablar entre ellos. Solo una persona le sonríe, su maestro Pinogal, quien levanta un pulgar para indicarle que aprueba su decisión.

En ese mismo lugar pero en la parte final se encuentra Víctor, quien grita de sorpresa al escuchar el nombre de Laura. Las burbujas siguen proyectando la voz del Rey, quien le pregunta a Laura si necesita algo para su viaje. Ella responde que necesita un compañero, a lo que el Rey pregunta si alguien está dispuesto a irse con ella. La joven observa con tristeza cómo nadie levanta la mano. Algunas personas incluso le desvían la mirada. Víctor se abre paso a empujones y consigue llegar hasta donde está Laura. Ella lo mira con sorpresa y le pregunta qué hace allí. Víctor se enfurece y le devuelve la pregunta, diciéndole que esa misión es absurda y peligrosa. La Reina le da la espalda y llora, la multitud lo abuchea y Magnus se molesta.

Laura se acerca a Víctor y le dice que ya tomó su decisión. Víctor le pregunta por su abuelo y ella le dice que se lo contará en cuanto regrese, ya que no quiere que sufra tanto. Víctor la ve y se dirige al Rey. Le pide dos caballos, uno para

Laura y otro para él, así como provisiones para el camino. El Rey se lo concede de mala gana y les indica que pueden escoger cualquiera de los caballos de los guardias reales. Magnus da por concluido el anuncio y las burbujas desaparecen. Luego se acerca a los jóvenes y les dice que no sabe qué clase de fuerza los llevó a cambiar de opinión, pero les agradece y les pide que tengan cuidado.

Laura camina en dirección a las caballerizas de los guardias. Víctor le pregunta quién la hizo cambiar de opinión y en ese momento recuerda a Pinogal. Laura le dice que no fue él sino su abuelo el que la terminó de convencer de aceptar la misión. Víctor la ve, sorprendido, y Laura le explica que no lo hizo de forma directa sino que le dijo varias cosas que le subieron el ánimo. En el establo todos los caballos tienen pelajes en diferentes tonos de lila y púrpura. Laura escoge un caballo y le acaricia el lomo. Víctor baja la mirada, le pide disculpas por hacerla dudar y le explica que no lo hace para hacerla sentir mal sino porque se preocupa mucho por ella. El joven se sonroja, esquiva la mirada de su amiga y escoge un caballo para él. Laura sonríe. Luego ambos salen de ese lugar y se dirigen al mercado, donde se encuentran con los consejeros.

Los tres consejeros los saludan. Noruet los invita a tomar lo que les haga falta para el viaje. Los mercaderes se quejan pero Lam les reprocha su actitud. Ebni le agradece a Laura por cambiar de opinión y a Víctor por acompañarla. Lam le pregunta a la joven si está completamente segura de su decisión. Víctor agarra un par de bolsos en los que coloca las provisiones. Luego se despiden de los consejeros y se dirigen a la salida del reino.

En un valle, cerca de una aldea, el mago encapuchado está de pie frente a un río en el que se ven reflejados Víctor y Laura en sus caballos. A un lado se encuentran Elena y la salamandra del mago. En ese momento Elena se acerca a él, tira de la capucha y se revela su rostro. El hechizo del agua pierde efecto. La Princesa golpea varias veces al mago en el pecho pero él mueve sus manos y la hace flotar acostada boca abajo, a dos metros del suelo. Elena grita y se mueve, sin ningún resultado. El mago se burla y le dice que no hay manera de derrotarlo ya que ella no conoce el uso correcto del diamante. Elena abre los ojos con

sorpresa y le pregunta a qué se refiere. Él ríe y le explica que el verdadero diamante es mucho más pequeño y está alojado dentro de ella. La Princesa le dice que no le cree y Argos se ríe. El mago se coloca su capucha de nuevo y le dice que la piedra que tanto cuidan en el reino es solo un recipiente para almacenar una pequeña parte del poder del diamante. Se voltea y camina hacia la aldea. Elena le pregunta qué piensa hacer con los chicos que vio en el agua, a lo que el mago le dice que pronto se encargará de ellos.

Víctor y Laura cabalgan a toda velocidad. Pasan por arroyos, riscos, praderas y colinas. Entran a una cueva llena de guácharos y al salir se dan cuenta de que tienen la espalda llena de babosas. Los dos se bajan rápidamente de sus caballos y se refriegan en la tierra. En un árbol unos monos de colores se ríe de ellos y en un lago unos peces hacen lo mismo. Los jóvenes montan de nuevo en sus caballos y continúan cabalgando. Pasan por un pantano en el que los atacan una lluvia de mosquitos. Después pasan cerca de una cascada, donde los persigue un caimán azul que alcanza a lastimar una de las patas del caballo de Laura, haciendo que ella caiga y quede frente al animal. Víctor se acerca y la defiende, usando una vara para distraer al animal y darle tiempo a su amiga de subir de nuevo al caballo.

Una vez que llegan a unas colinas, Víctor toma unas telas y medicinas y cura al animal. Deciden dejarlo libre para que se cure, así que los dos comparten el caballo de Víctor. Desde las colinas consiguen ver a lo lejos una aldea cerca de un valle. Laura saca su mapa y le indica a Víctor que ese es el lugar en el que está la Princesa. El caballo está cansado y los jóvenes deciden hacer el resto del recorrido a pie. Cae la tarde y llegan a la aldea, llenos de tierra y sudor. Se trata de una aldea grande y muy bonita, con numerosas casas hechas de forma sencilla y humilde. En la parte central de la aldea hay un enorme pozo de agua y a los lados de las casas hay barriles y arbustos con flores blancas.

Laura y Víctor avanzan por la aldea, observando todo a su paso. Algunas casas de la aldea están destrozadas total o parcialmente. Víctor grita para llamar a alguien, pero nadie le contesta. Todo permanece en silencio. Los jóvenes se

miran, extrañados. Laura se percata de que el suelo está cubierto con ceniza gris. Los dos caminan despacio, mientras observan lo que les rodea. En ese momento una chica sale de una casa a sacar agua del pozo. Es la única persona visible en toda la aldea. Laura y Víctor se acercan a ella. La chica coloca lentamente el balde de agua en el suelo, sin perderlos de vista. Luego corre y ellos la persiguen.

La chica dobla una esquina y se esconde detrás de un barril. Laura, que va a la cabeza, toma esa misma esquina pero sigue de largo, tropieza y cae sobre unos arbustos. La chica sale de su escondite y corre en sentido contrario. En ese instante Víctor la detiene, agarrándola del brazo. Ella lo muerde y forcejea para escaparse. Laura se levanta, se sacude algunas hojas y ramas de su ropa, se acerca a la chica y le promete que no le harán daño. Víctor la suelta y le pregunta por qué huía de ellos. La chica les dice que se llama Ana y les explica que la aldea fue atacada por un ser malvado. Ana, de 13 años, les pregunta quiénes son y ellos se presentan. Luego Laura le pregunta dónde están todos los habitantes y ella le responde que están escondidos en sus casas, para evitar al ser maligno. Laura y Víctor intercambian miradas. Víctor intuye lo que dirá Laura y le dice con señas que no lo haga, pero Laura lo ignora, se dirige a la chica y le dice que se encargarán del ser malvado para ayudar a los habitantes de la aldea. Ana les pregunta si realmente lo harán y Laura se lo promete. La chica sonrío, se levanta y los invita a cenar en su casa. En el camino de regreso Ana recoge el balde de agua y se lo lleva. Víctor se coloca una mano sobre el rostro y las sigue, refunfuñando.

Adentro de la casa de Ana hay una gran cantidad de personas, incluido un perro. María, su mamá, arregla una silla mientras Pablo, el padre, prepara arepas para la cena. Alrededor de la casa se encuentran los nueve hermanos de Ana, quien se los presenta en orden a Víctor y Laura, desde los menores hasta los mayores. Las más pequeñas son Isabella y Sofía; luego siguen Miguel, Diego, Luis y ella; después están Andrés, los gemelos Juan y Javier, y por último el hermano mayor, Carlos. El perro le ladra amistosamente a Ana, quien se ríe y lo presenta como Moti, el cachorro de la familia. Las niñas juegan con muñecas de trapo, Miguel

colorea un dibujo, Diego y Luis juegan con la mascota y los gemelos leen libros mientras Carlos y Andrés limpian la casa.

Ana les explica a sus padres sobre la promesa de Laura. Pablo mira a Laura con seriedad y le pregunta cómo piensa enfrentarse al ser malvado si ella es tan solo una niña. Laura da un paso al frente pero Víctor la agarra del brazo y le dice que no es buena idea seguir con eso. La señora María observa esto con recelo. Laura se suelta de Víctor y camina un par de pasos más. En ese momento sostiene su cayado, lo gira y recita un hechizo corto. En la casa todos se mantienen en silencio. Poco a poco los utensilios de cocina del señor Pablo cobran movimiento y cocinan por cuenta propia. También las escobas, los baldes y las toallas se mueven para limpiar la casa. En un instante la casa entera está limpia, y la cena está lista. Un mantel de cuadros rojos cae suavemente sobre la mesa. Los platos con las arepas flotan por encima de la familia, junto con la mantequilla, el queso, el jugo y los vasos. Cada uno de los objetos y alimentos se coloca de forma ordenada. Finalmente, unas servilletas saltan a la mesa, realizan un pequeño baile de joropo y se posan al lado de los platos.

La casa resplandece de limpieza. Incluso Moti, el cachorro, está limpio. La familia de Ana observa todo esto con mucho asombro. Carlos mira a Laura y le aplaude. Los demás miembros de la familia le aplauden también. La señora María la invita a cenar con ellos. Víctor refunfuña y avanza para sentarse en la mesa, pero la familia de Ana ocupa todos los asientos disponibles y lo dejan por fuera. Ana le guarda un sitio a Laura y empiezan a comer las arepas. Todos conversan y ríen en la mesa mientras cenan.

Víctor sale de la casa y se sienta con los codos sobre las rodillas. Laura lo ve salir y va detrás de él. Ella le pregunta qué sucede y su amigo le dice que él solo es un obstáculo para Laura, debido a que no es capaz de ver las cosas tan positivamente como ella. Laura observa el cielo estrellado y suspira. Agarra su cayado y le da un ligero golpe en la cabeza a Víctor. Laura le dice que necesita a alguien que le mantenga los pies en la tierra. Ambos se miran en silencio por un instante y luego Laura le dice que quiere que cenén juntos. Víctor asiente con la

cabeza, feliz, y entra nuevamente a la casa. Los padres de Ana hablan sobre el ser malvado al llegar a la aldea. Laura escucha todo esto y deja de comer, nerviosa y preocupada. Víctor se da cuenta y trata de cambiar el tema de conversación, pero en ese momento se oye un ruido muy fuerte cerca del lugar. Carmen pregunta alarmada de qué se trata y Andrés se levanta para observar por la ventana.

En Valcaris las nubes han cambiado a un color negro y se extienden por todo el reino, oscureciendo el lugar. La cantidad de ceniza ha aumentado considerablemente. Los colores del lugar pierden su brillo y las personas tienen manchas de carbón en la piel y la ropa. Una señora que está sentada en la plaza suda y se refriega el rostro con una toalla pequeña. La toalla termina ennegrecida y en la cara de la mujer hay una mancha de carbón que crece de tamaño.

En la casa de Pinogal, el mago lee un enorme libro. Decepcionado, lo cierra de golpe y lo coloca a un lado. Se frota los ojos, se levanta de la mesa y camina hasta su estante de libros. En el suelo de la habitación hay ceniza gris. Pinogal se acaricia la barba mientras observa el estante. Ébano, el gato negro del mago, se acerca a él y maúlla. Pinogal interrumpe su meditación, ve al gato y se sienta. Sonríe y le dice que su mente ya no es tan ágil como antes. Ébano maúlla, salta y se coloca sobre su regazo. El mago acaricia al gato, que ronronea a gusto. Pinogal suspira y desea que Laura esté bien y que tenga éxito en su viaje. En ese instante Ébano le habla al mago y le dice que está seguro de que encontrará una cura.

El mago cierra los ojos y le dice que espera que al menos Laura lo esté pasando mejor que él. Ébano se lame una pata y le comenta que es sorprendente que se acumule tanto poder en alguien tan pequeño. Pinogal se ríe y le da razón, pero repentinamente se percata de algo. El mago abre los ojos de golpe, observa su estante y se levanta. El gato salta a un lado y le pregunta qué ocurre. Pinogal se disculpa con él y camina hasta el estante. Ébano lo mira confundido, luego se da la vuelta y camina hasta su plato de comida.

El mago revuelve su estante con desesperación. Derriba todos los libros hasta encontrar uno del tamaño de una mano, pero de gran grosor. Nervioso, lo lleva hasta la mesa. El mago agarra su báculo, lo agita sobre el libro y recita un encantamiento. Encima del libro se proyecta una imagen de las páginas amplificadas. Pinogal pasa las páginas y se detiene en un punto. Lee lo que dice y su rostro cambia a una expresión de felicidad. Ébano le pregunta si todo está bien y Pinogal le responde que encontró la información que buscaba sobre la misteriosa ceniza.

En ese momento una persona toca a la puerta de la casa de Pinogal. El mago abre la puerta, contento, y se encuentra con el abuelo de Laura quien observa el lugar y hace un comentario sobre lo lindo y espacioso que es. El abuelo de Laura le pregunta qué hace. Pinogal le responde que busca una forma de detener la ceniza que cae en el reino y que hace enfermar a las personas. El abuelo de Laura mira a su alrededor y le pregunta por su nieta. Pinogal lo ve, sorprendido, y le pregunta si Laura no le avisó de nada. El abuelo de Laura lo ve con rostro serio y le pide que le diga la verdad. El mago le explica y dos lágrimas gruesas pasan por el rostro del abuelo de Laura. Pinogal lo consuela y lo invita a ayudarlo en su investigación.

En una de las casas de la aldea, cerca del pozo, Elena se encuentra amarrada a una silla. Forcejea tratando de liberarse de las ataduras pero no lo consigue. La Princesa baja la mirada, sintiéndose inútil por no poder hacer nada más. En ese momento el mago se sienta sobre el suelo, frente a ella. La Princesa lo ve, molesta, y le pregunta qué es lo que piensa hacer. El mago la mira, toma un mechón de cabello de ella y lo coloca detrás de su oreja, acercándose más hasta susurrar en su oído su retorcido plan. Elena lo ve, horrorizada y le dice que no tendrá éxito, ya que tarde o temprano llegarán los guardias de su reino, enviados por su padre para protegerla. El mago se ríe y le dice que él se encargó de petrificar a todos los guardias y magos del reino que tuvieran poder suficiente como para enfrentarse a él. Elena lo ve, molesta, y le recuerda que todavía están los dos muchachos que se aproximan a ese lugar. Él la ve y le dice que no se

preocupe, pues él se asegurará de hacer que no sufran tanto al enfrentarse a él. Elena escucha esto y una lágrima baja por su mejilla.

En la aldea, Andrés lanza un grito de exclamación. Víctor se acerca y observa en la misma dirección que él. Al lado del pozo hay una enorme salamandra que inspecciona el lugar, buscando algo. Ana le dice a Laura que ese es el ser malvado del que todos hablan. Laura traga saliva, aprieta los puños y sale de la casa. Víctor sale también de la casa y ve a la salamandra. Le dice a Laura que afortunadamente no se ve tan peligrosa, pero en ese momento la salamandra abre su boca, revelando una gran cantidad de dientes, y se traga un barril entero. Víctor ahoga un grito de sorpresa y mira a Laura, quien observa fijamente al animal. El joven ve que su amiga está nerviosa y le da ánimos. Ella sonríe y le agradece.

Laura se acerca al enorme animal. Trata de silbar para llamar su atención, pero no lo consigue porque no sabe silbar. Los demás se llevan una mano a la cara. Algunos curiosos salen al frente de sus casas para observar el encuentro y una señora le dice a Laura que el animal es sordo. Laura agarra su cayado mágico y le arroja una esfera de fuego, pero no le hace ningún daño. La criatura se percata de su presencia y se arroja sobre ella. Laura la esquivo a tiempo, pero el animal ajusta su posición y vuelve a arrojarse hacia ella a gran velocidad. Laura le lanza más esferas de fuego pero el monstruo permanece intacto. La joven salta, esquivo los ataques y corre, pensando en un método para derrotarlo. Cada vez que corre el animal la ataca. En ese momento el monstruo gira y la punta de su cola la alcanza y la golpea. Laura se tambalea y cae frente al pozo. Víctor grita el nombre de Laura y Ana se lleva las manos a la boca. Víctor trata de acercarse pero los hermanos de Ana se lo impiden. Los gemelos le dicen que es muy peligroso y le dicen que su amiga estará bien. Víctor observa a Laura con preocupación y aprieta con fuerza sus puños.

La salamandra se abalanza sobre Laura. La joven se mueve a tiempo y el monstruo se impacta contra el pozo. El golpe deja a la criatura temporalmente aturdida. Los curiosos que miran desde el frente de sus casas entran precipitadamente para refugiarse. Laura se apoya en la ventana clausurada de

una casa y desde un resquicio un anciano le indica que se esconda, ya que no podrá derrotar al monstruo porque el fuego lo fortalece aún más. En ese instante Laura tiene una idea. La joven se coloca frente al animal y hace un encantamiento.

Del pozo sale una gran cantidad de agua, que cubre por completo al animal. El monstruo chilla y se retuerce. Laura mueve su cayado y realiza otro encantamiento, congelando al animal en su totalidad. El mago observa esto, furioso, y decide aparecer.

Laura ve al mago y le pregunta quién es. Él le responde que su nombre es Argos, y le dice que pronto será el hechicero más poderoso de todos. El mago alza sus manos y ataca a Laura con un encantamiento que poco a poco la petrifica. Víctor y Ana gritan y tratan de acercarse, pero el mago los aparta con un hechizo de viento.

Laura se asusta al ver que sus pies se hacen de piedra. Argos se ríe y le dice que pronto todo acabará. Luego se acerca a ella, le sube el mentón con un dedo y le dice que ella jamás lo derrotará porque es débil y pequeña. Laura lo ve, paralizada del miedo, pero luego de escuchar esas palabras ella recuerda lo que su abuelo le decía. La joven forcejea y finalmente se libera del encantamiento. Sus pies regresan a la normalidad y Argos la observa, sorprendido.

Laura usa su cayado y arroja una enorme esfera de fuego al mago. Argos no ve venir el ataque y queda herido, apoyado en el suelo sobre una de sus rodillas. Enfurecido, crea un disco negro con su mano y ataca nuevamente a Laura, pero el collar de ella se activa y una luz golpea al mago con fuerza. Argos grita de dolor y cae al suelo. Trata de levantarse pero se desmaya. Laura les pide a los aldeanos que se encarguen de amarrarlo. Unos pocos aldeanos se acercan para hacerlo, entre ellos Ana y sus hermanos. Víctor también los ayuda. Los demás observan la escena con temor.

Laura alcanza a escuchar la voz de la Princesa, quien pide auxilio. Se guía por la voz y llega a la casa donde está amarrada Elena, Laura la libera y ella la abraza y le da las gracias. Cuando salen de la casa ven que todos en la aldea celebran.

Laura observa la escena con una sonrisa en su rostro. Víctor la felicita por su valentía y saluda a la Princesa, quien también lo abraza con alegría. Laura ve la escena, siente celos, agarra a Víctor de un brazo y se aleja. Elena se ríe y se acerca a la alegre multitud. Laura revisa su collar y se da cuenta de que la piedra ya no está.

Al día siguiente Laura, Víctor y Elena se preparan para regresar al reino con Argos como prisionero. Ana les suplica que la dejen ir con ellos para conocer Valcaris, ya que nunca ha llegado hasta allí. Ellos aceptan con alegría y Ana busca caballos para viajar. Los habitantes les dan las gracias y se despiden de ellos, deseándoles un buen viaje.

Los jóvenes regresan por el mismo camino que usaron para llegar. Sin embargo, cuando pasan cerca de una montaña Argos despierta y ve que está acostado como un fardo sobre un caballo. Está débil y herido, por lo que apenas tiene energía para crear una pequeña chispa con la que rompe las cuerdas y se suelta. Luego se sienta sobre el caballo y huye hacia la montaña con las fuerzas que le quedan. Elena ve con horror lo que sucede y, antes de que Laura pueda hacer algo, el mago ya se ha ido. Víctor le dice a Laura que lo mejor será continuar, ya que la misión original era salvar a la Princesa. Sin embargo Elena les suplica que se encarguen del mago para evitar problemas más serios a futuro. Ana le dice que los acompañará adonde sea que decidan ir. Laura medita por un momento las opciones. Coloca su mano en el lugar donde antes estaba la piedra que la protegió. Luego se dirige a Víctor, le pide disculpas y le dice que Elena tiene razón. No pueden simplemente dejar que Argos se vaya así, ya que podría terminar causando caos en otros lugares. Víctor suspira y concuerda con ella, pero le dice que lo mejor sería llevar a Elena al reino. La Princesa se queja, les dice que ella quiere ayudarlos y que además así se ahorran tiempo. De esta manera los cuatro emprenden el viaje hacia la montaña a la que escapó Argos.

En la fuente del reino el abuelo de Laura ayuda a Pinogal a realizar una pócima con diversos ingredientes exóticos. Las flores marchitas que están alrededor de la fuente comienzan a recuperar sus colores.

Los jóvenes suben por la montaña. Los caballos presentan algunas dificultades para continuar y se detienen, rehusándose a avanzar. Ana señala a los demás lo que parece ser una ruta alternativa. Se trata de una cueva ubicada dentro de la montaña. Al no poder continuar el camino con los caballos los jóvenes deciden entrar a la cueva.

Adentro la oscuridad no los deja ver bien por donde van. Laura está por usar su cayado pero en ese momento del cuerpo de Elena salen varias luces que se sitúan cerca de ellos para ayudarlos a ver por dónde andan. Víctor se da cuenta de que hay un camino de ceniza gris en el suelo y les avisa. Laura comenta que es posible que se trate de Argos. La cueva por dentro tiene varios pasillos de diferentes tamaños. Los cuatro amigos cantan una canción para darse ánimos y energías mientras avanzan.

Los cuatro jóvenes siguen la pista de la ceniza hasta que doblan una esquina y llegan a un sitio muy amplio. No se alcanza a ver el techo y en el centro hay un hermoso árbol brillante, rodeado por un pequeño arroyo. El rastro de cenizas se pierde en el arroyo. Elena pregunta qué ruta deben seguir, pero Víctor se queda en silencio, tratando de adivinar. Ana voltea y ve a Laura cruzando el pequeño arroyo para llegar al árbol. Los demás intercambian miradas y se acercan. Las hojas tienen un hermoso color amarillo con reflejos dorados.

Ana lee un letrero cerca del tronco que dice que se trata de un árbol sagrado, el cual no se debe tocar. Laura observa la planta, estática, y se acerca para tomar una de las hojas. Los demás le gritan que no lo haga, y justo cuando Laura agarra la hoja el suelo se derrumba, quedando solo la parte donde está el árbol, como si se tratara de una isla, la cual se desprende del suelo y empieza a subir a toda velocidad. Ana se lleva las manos a la cabeza y se acerca al borde. Donde antes estaba el arroyo y el suelo ahora hay un gran abismo que aumenta de profundidad a cada segundo. Laura guarda la hoja en su bolsillo y Víctor la abraza. Luego le pregunta si está bien y le reclama por lo que hizo.

En ese momento Elena apunta hacia arriba y les dice con horror que están a punto de estrellarse contra el techo de la montaña. Víctor le dice a Laura que use algún hechizo. Ella cierra los ojos mientras piensa en uno. El árbol se acerca rápidamente al techo, que se ve cada vez más próximo. Elena, Víctor y Ana gritan. Justo antes de que el árbol impacte contra el techo, Laura recita un hechizo mientras sujeta su cayado. La punta de este se ilumina y una porción del techo se transforma en burbujas azuladas. El árbol pasa a través de ellas, sube hasta agotar su impulso y luego empieza a bajar, acelerando a cada segundo. Cuando el árbol está bajando Laura les dice que salten. Lo hacen y caen sobre la cima de la montaña. El árbol desaparece por el agujero, en el cual se vuelven a formar burbujas. Los cuatro amigos respiran agitados y ríen.

En la cima hay varias rocas de diversos tamaños y formas que transforman el lugar en una especie de laberinto natural. Todo está en silencio. Los cuatro buscan a Argos con la vista. Se mueven en fila, con Laura a la cabeza, seguida por Víctor, luego Ana y por último Elena. En ese momento por detrás de Elena aparece Argos, quien le coloca la mano sobre la espalda y extrae el diamante. Elena grita y cae al suelo, haciendo que los demás volteen a ver qué sucede. Los amigos ven a Elena en el piso y se acercan a ella. Laura ve al mago, molesta, y le pregunta qué le hizo a la Princesa. Las líneas de luz que salían del cuerpo de Elena se desvanecen.

El mago se ríe y le dice que él no contaba con la participación de ellos. Les cuenta que la piedra que protegía a Laura pasó inadvertida por él, lo que hizo que se debilitara notablemente al bajar la guardia. Debido a esto decidió modificar sus planes para al menos obtener parcialmente los poderes del diamante. Argos agarra el pequeño diamante y se lo traga. Elena susurra, débil, y les dice que deben huir. El mago se transforma en una tarántula gigante de color gris y ojos rojos. Laura queda paralizada del miedo, con la vista anclada al monstruo. Víctor y Ana ven lo que sucede, sin poder hacer nada al respecto.

Argos les habla con una voz mucho más grave y les dice que se encargará de ellos como pago por haberle arruinado sus planes. Elena ve al gigantesco animal y

se desmaya. Víctor ve a sus amigas, luego al monstruo y le indica a Ana que lleve a Elena y a Laura a un lugar seguro. Ana lo mira y asiente con la cabeza. Argos trata de perseguirlas pero Víctor silba y le arroja una piedra. El monstruo voltea, se aproxima hasta donde está él y lo ataca con sus patas. El monstruo tiene ceniza encima y por donde pasa deja un rastro. Víctor esquiva sus ataques con dificultad y se esconde detrás de una roca. Víctor respira hondo y observa al animal desde su escondite. Argos se enoja por no poder encontrarlo y destroza cada roca que se consigue.

En el escondite de Ana, Elena sigue inconsciente. Su piel está pálida y respira con dificultad. Ana trata de hacer que Laura salga de su estado de pánico. Le dice que Laura es como un modelo a seguir para ella. Después le recuerda cuando ella hizo bailar a las servilletas y cuando congeló a la salamandra. Laura la mira y le dice que esas fueron cosas diferentes, pero que para esa situación ella no se siente preparada. Ana le recuerda que ya se había enfrentado al mago antes, pero Laura le dice que eso fue solo gracias al collar que la protegía, el cual ya no funciona más. Ana le dice que está bien sentir miedo porque es algo natural, pero que la única forma de derrotarlo es enfrentándolo. Luego le dice que Víctor está haciendo eso en ese mismo momento para salvarlas. Laura reacciona y ve a su alrededor. Al no encontrar a su amigo la joven se preocupa. Le da las gracias a Ana y le pide que se quede junto a Elena.

Víctor ve que la tarántula se acerca al lugar donde están las muchachas y vuelve a salir de su escondite para distraer al monstruo. Argos lo ve y se abalanza rápidamente sobre él, pero se tambalea y falla en su ataque. Víctor corre, aprovechando el desequilibrio del animal. En ese momento ve a Laura y se distrae. Argos le arroja su seda, la cual cae en una de las piernas de Víctor, dejándolo adherido al suelo. Víctor trata de soltarse, sin conseguirlo. El monstruo se ríe y acerca sus colmillos a su cara, pero Laura usa su cayado y le arroja una esfera de fuego al animal. La criatura retrocede, herida, y se enfurece más. Laura usa el mismo hechizo para secar la seda y liberar a Víctor. Los dos corren y se esconden detrás de una de las rocas. Argos los busca y de sus colmillos se

escurre un veneno verde que al caer en el piso se transforma en varias arañas pequeñas que se alejan.

Laura ve a la criatura desde el escondite y le comenta a Víctor que todo sería más sencillo si pudieran retirarle el Diamante Eterno. Víctor le comenta que le pareció ver algo parecido al diamante en el lomo de la araña. Luego le dice que tiene un plan y le pide que haga un hechizo de lodo para dejar ciego al monstruo y así ganar ventaja. Laura asiente con la cabeza y junto a Víctor sale en busca de Argos, pero no lo encuentran.

Mientras tanto, en el escondite de Ana una pequeña araña se coloca sobre la frente de Elena. La joven se la retira y se da cuenta de que también tiene una en su mano. Ana se da la vuelta y ve cómo una docena de arañas pequeñas se acercan a ellas. La joven agarra una rama y la usa para alejarlas. Poco a poco aparecen más arañas, las cuales empiezan a llenar de seda el lugar.

Un poco lejos de allí, Laura y Víctor buscan a la tarántula. Todo permanece en silencio. Los jóvenes pasan al lado de unas rocas de gran tamaño de las que baja Argos hasta quedar justo detrás de ellos. Los jóvenes no perciben su presencia y continúan caminando. Argos abre sus colmillos y se acerca a Laura, pero en ese momento Víctor ve caer la ceniza que caracteriza al mago. Le advierte a Laura y ella se voltea y le arroja el hechizo de lodo a los ojos. El monstruo, molesto, se alza en sus patas, tratando de quitarse el lodo de los ojos. Víctor sube a una roca y salta sobre el animal. En su lomo está el Diamante Eterno.

Argos se da cuenta de lo que piensan hacer y se sacude para hacer que Víctor se caiga, pero el joven se sujeta con fuerza. Laura ve lo que sucede y usa su hechizo de hielo sobre las patas de la tarántula. El animal se resbala y cae. Víctor retira el diamante del monstruo y se lo arroja a Laura, quien lo atrapa en el aire y lo observa con curiosidad. En el escondite de Ana las arañas se convierten en cenizas.

Argos recupera su forma humana. Su cabello está de color gris. Se quita el lodo de los ojos mientras jadea, débil y cansado. Víctor se acerca a Laura, pero en ese

instante Argos se levanta, coloca sus manos sobre la espalda de Víctor y absorbe su energía vital. Víctor cae al suelo y su cuerpo entero envejece con rapidez. El mago recupera sus fuerzas y su cabello vuelve a ser de color negro. Laura ve esto y grita con horror y dolor. Corre hasta donde está Víctor, lo sujeta en sus brazos y llora. Víctor tiene la apariencia de un hombre centenario. Argos se ríe y se aleja, pero Laura se levanta, enfurecida y se coloca frente a él. El mago le dice que se aparte pero ella lo confronta y le pregunta por qué disfruta tanto de infligir dolor a otros. El mago observa a Laura, le dice que ese no es su problema y se aleja.

Laura ve a Argos alejarse, coloca el diamante sobre su cayado y la joya se adhiere al objeto. Luego apunta al mago y lo obliga a permanecer en el suelo. El mago se esfuerza por levantarse pero no lo consigue. Jadeante, le pregunta a Laura por qué no aprovechó de irse cuando él había escapado. Laura le dice que lo hizo para evitar que él lastime a otras personas. Argos se burla de ella y le dice que de nada le sirvió, porque al final su amigo quedó convertido en un anciano. Laura coloca la punta del cayado sobre él. Argos le dice que acabe con él de una vez. Laura se detiene y lo observa. Le dice que ella jamás haría eso porque sería rebajarse a su nivel. Argos se ofende y le pregunta por qué le obsesiona tanto ayudar a otras personas que nunca confiaron en ella ni la supieron valorar.

Laura se agacha, lo observa con tristeza y le explica que no se ayuda a alguien pensando en las recompensas que se recibirán, sino por la simple razón de que es lo que se supone que debe hacerse. Todos, magos o no, tienen la capacidad de ayudar a otras personas en mayor o menor medida. Luego le dice que ella siente la necesidad de proteger a otros porque esa es la manera en la que puede ayudar. Argos la observa, sin entender a lo que se refiere ella, y le dice que de nada sirve querer proteger o ayudar a los demás si al final lo abandonan y maltratan. Luego le dice que los demás solo están con ellas por interés, y al final se quedará sola. Laura le dice que eso puede ser cierto en muchos casos, pero no cuando se trata de una verdadera amistad. Unas lágrimas corren por la cara de Argos, quien le grita a Laura con todas sus fuerzas. La joven coloca su cayado sobre él y lo

transforma en una tortuga. Sujeta a Argos y a Víctor, y lentamente camina hacia el escondite de Ana.

En el escondite, Ana está sentada sobre una roca, jadeando y secando el sudor de su frente. A su alrededor hay seda y ceniza. Elena está acostada sobre una roca, sin moverse. Laura llega al lugar y Ana la recibe con alegría, pero se detiene al ver el rostro de su amiga. Le pregunta quién es el señor y Laura le explica lo sucedido. Ana ve a la tortuga y le pregunta a Laura si se trata de Argos. Ella asiente con la cabeza y le dice que no quiso hacerle lo mismo que él le hizo a Víctor. Ana la ayuda a colocar a Víctor en el suelo. Laura ve a Elena, separa el diamante de su cayado, se acerca a ella y le coloca la joya sobre su estómago. El diamante se hunde en su cuerpo, desapareciendo por completo. Ana, Laura y la tortuga Argos observan con atención.

Unos segundos después, Elena recupera su color y abre los ojos. Una luz sale del interior de ella y crece de forma exponencial, bañando todo el lugar y haciendo crecer numerosas orquídeas.

Elena se sienta y pregunta sobre lo ocurrido. En ese instante ve a la tortuga y a Víctor, y lo comprende. La Princesa abraza a Laura, y las tres amigas llevan a Víctor y a la tortuga Argos de regreso a Valcaris.

La Princesa, Laura y Ana, regresan al reino, completamente sucias y despeinadas. Llevan a Víctor en uno de los caballos, junto a Laura. En el reino corre rápidamente la noticia de su llegada. Los reyes corren para abrazar a Elena. La Reina llora de alegría y el Rey le agradece a Laura por devolverle a su hija. La joven sonríe sin ánimo. Baja del caballo y sujeta a Víctor con ayuda de Ana. Magnus la observa, preocupado, mientras la Reina continúa abrazando a su hija. Los habitantes del reino se empiezan a reunir en la plaza central.

Laura y Ana avanzan hasta llegar a la plaza, donde se encuentran con la familia de Víctor, quienes lo reciben con tristeza. El abuelo de Laura llega a la plaza junto a Pinogal, observa la escena y abraza a Laura. Pinogal le dice a la joven que coloque a Víctor bajo la fuente. Laura pregunta si eso funcionará y su maestro le

dice que es posible ya que así fue como ellos curaron a todas las personas que se empezaban a transformar en carbón o ceniza. Todos hacen silencio mientras llevan a Víctor a la fuente.

La familia de Víctor lo sumerge con cuidado en la fuente. Luego lo sacan y lo acuestan cerca del lugar, pero Víctor permanece igual. Laura se acerca a él y le dice algo al oído. Víctor toca el rostro de ella con su mano y sonríe.

En ese momento Víctor empieza a recuperar su juventud. Su cuerpo vuelve a ser el mismo de antes, excepto por su cabello, que extrañamente se queda blanco. Víctor se sienta y Laura se arroja a sus brazos, haciendo que los dos caigan en la fuente. Víctor sonríe y la besa. Todos aplauden y Víctor los saluda mientras abraza a Laura. El abuelo de Laura sacude su pantufla en el aire mientras señala a Víctor, y sonríe.

Fin.

## VII. DESARROLLO DEL GUION CINEMATOGRAFICO

### “Un Mundo Mágico”

Por Rebeca María González Rueda

#### *Fade In*

#### **1. EXT- ESTABLISHING SHOT DEL REINO DE VALCARIS -MAÑANA**

Vista aérea del reino de Valcaris. Se observa una multitud de PERSONAS reunidas frente al balcón del castillo Lukene. El clima es soleado y se ven globos de colores en el cielo.

**-CORTE A**

#### **2. EXT- REINO DE VALCARIS: FRENTE DEL BALCÓN REAL -MAÑANA**

Las personas conversan entre sí. Unos BAILARINES danzan al compás de una música alegre. Un PREGONERO anuncia la noticia más reciente.

#### **PREGONERO**

¡Extra, extra! ¡El evento más esperado  
del año está por ocurrir! ¡Extra!

Tres VIEJOS MAGOS y seis GUARDIAS REALES protegen la entrada del castillo. Unos vendedores (VENDEDOR 1, VENDEDOR 2 y VENDEDOR 3) aprovechan el momento para ofrecer sus mercancías.

#### **VENDEDOR 1**

¡Pan! ¡Pan! ¡Lleve un delicioso pan  
caliente recién salido del horno!

**VENDEDOR 2**

¡Lleve sus camisetas de la familia Real!  
¡Ahora disponibles en talla extra grande!

**VENDEDOR 3**

¡Amarillo, amarillo, amarillo los  
plátanos! (*Silba*)

**-CORTE A**

**3. EXT- REINO DE VALCARIS: BALCÓN REAL -MAÑANA**

Se oye un sonido de trompetas. El REY MAGNUS (45) sale al balcón de su castillo para saludar a todos con una sonrisa. Detrás del Rey entran dos Guardias Reales con lentes oscuros; un VIEJO MAGO; la REINA VALENTINA (40) y la PRINCESA ELENA (17). La multitud hace silencio y observa al Rey.

**-CORTE A**

**4. INT- CASA DE LAURA: CUARTO DE LAURA -MAÑANA**

LAURA, una chica de 15 años, se asoma por la pequeña ventana de su cuarto y ve a lo lejos una multitud de personas reunidas frente al castillo. Tiene ojos oscuros, cabello ondulado de color castaño, a la altura de los hombros y una curita en la nariz. Viste un suéter blanco de cuello alto, pantalones color marrón, un top beige y botas del mismo color. La habitación de Laura está muy desordenada. Su cama está desarreglada y ella agarra la sábana, hace una pelota con ella y la esconde debajo de la almohada. Al lado de su cama hay una mesa de noche con una lámpara, un libro con una pequeña oveja de peluche encima y un cayado. El suelo de la habitación está cubierto de libros, peluches y ropa.

Laura agarra el cayado, pasa por encima de su cama y se coloca una capa naranja con capucha. Sale de su cuarto, cierra la puerta y llama a su ABUELO (64), quien está en la habitación de al frente.

**LAURA**

¡Abuelo, ya es hora!

Laura baja la escalera a toda velocidad. Desde la otra habitación se oye la voz de su abuelo.

**ABUELO (O.S)**

Recuerda bajar con cuidado.

Laura tropieza casi al final de la escalera, derribando libros, papeles y cajas.

**-CORTE A**

**5. INT- CASA DE LAURA: SALA DE ESTAR -MAÑANA**

Laura intenta levantarse y se apoya sobre el borde de una mesa pequeña, pero se resbala y rompe un florero. En la casa los libros se apilan por todas partes: en el suelo, las mesas y los rincones, formando líneas torcidas que llegan hasta el techo. Laura se levanta, se sacude el pantalón y sale de la casa.

**-CORTE A**

**6. EXT- FRENTE DE LA CASA DE LAURA -MAÑANA**

La casa de Laura tiene dos pisos, pero es estrecha y torcida. Laura sale corriendo de su casa y sale del plano. Luego de cinco segundos regresa corriendo a la casa.

**-CORTE A**

**7. INT- CASA DE LAURA: SALA DE ESTAR -MAÑANA**

El abuelo de Laura baja lentamente y con cuidado los últimos peldaños de la escalera. Es de estatura baja y complexión gruesa. Tiene ojos oscuros, cabello corto de color blanco y bigote del mismo color. Usa una camisa color salmón y unos pantalones de color verde menta. Laura entra a la casa y se acerca hasta él para halarlo de un brazo.

**ABUELO**

Espera un momento, Laurita. Me vas a hacer caer.

**LAURA**

¡Vamos, abuelo! Si no nos damos prisa llegaremos tarde al anuncio del Rey.

**-CORTE A**

**8. EXT- REINO DE VALCARIS: BALCÓN REAL -MAÑANA**

Al lado del Rey Magnus, el viejo mago levanta un báculo y mueve los labios. Varias burbujas pequeñas, de tono azulado, aparecen de forma ordenada, flotando por encima de las cabezas de los asistentes. Tres NIÑOS juegan con las burbujas, saltando y reventándolas. Por cada una que rompen aparece otra. Encima del Rey hay una burbuja más grande, de tono púrpura. El monarca alza sus manos y se dirige a la multitud mientras las burbujas proyectan su voz.

**REY MAGNUS**

¡Sean todos bienvenidos! La familia real les agradece por todo el interés que han demostrado hacia este evento a lo largo de los años.

La multitud vitorea y silba con felicidad.

**REY MAGNUS (CONT'D)**

Nuevamente nos encontramos para celebrar el cumpleaños de nuestra querida Princesa. Como ya es costumbre, todos los años organizamos un evento diferente para esta ocasión especial.

**-CORTE A**

**9. EXT- REINO DE VALCARIS: CALLE DEL MERCADO -MAÑANA**

Laura escucha a lo lejos las trompetas que anuncian la llegada del Rey. Se apresura y tropieza con unas cajas de frutas del mercado. Laura pasa al lado de diferentes puestos de venta con artículos como telas, lentes de sol, gallinas, zapatos deportivos y collares. Laura dobla una esquina y ve a lo lejos a la multitud.

**LAURA**

¡Ya casi llegamos, abue! ¡Y justo a tiempo!

Laura voltea y se detiene al ver que está sola. Refunfuñando regresa sobre sus pasos hasta donde está su abuelo, quien nuevamente se ha quedado atrás.

Laura se coloca por detrás de él y lo empuja suavemente. Su abuelo saca un pañuelo blanco y se seca el sudor de la frente.

**ABUELO**

Laurita, por favor. No puedo ir más rápido. Si quieres puedes adelantarte.

Laura se detiene, toma a su abuelo de la mano y camina su ritmo.

**LAURA**

Lo siento, abue. No te preocupes, yo quiero que me acompañes. Ya verás que llegaremos en un dos por tres.

**-CORTE A**

**10. EXT- REINO DE VALCARIS: BALCÓN REAL -MAÑANA**

El Rey Magnus explica en qué consiste el misterioso evento real

**REY MAGNUS**

Este año se pensaron propuestas muy interesantes, lo que ha hecho sumamente difícil la elección. Pero finalmente decidimos organizar una competencia.

La multitud aplaude.

**REY MAGNUS (CONT'D)**

Quien desee participar deberá buscar un  
objeto mágico y llevarlo ante los  
CONSEJEROS REALES.

*:CONTINUED:*

*(CONTINUED)*

**REY MAGNUS (CONT'D)**

El que lo haga primero ganará una bolsa  
con 50 monedas de oro y la oportunidad de  
ver en persona a nuestro amado Diamante  
Eterno. Los interesados pueden  
inscribirse y obtener más información en  
la mesa de los consejeros.

Magnus hace sonar las trompetas para marcar el inicio de la  
competencia y el final del anuncio real.

**-CORTE A**

**11. EXT- REINO DE VALCARIS: FRENTE DEL BALCÓN REAL -MAÑANA**

Las burbujas desaparecen y la multitud habla sobre la  
competencia. Algunas personas se retiran mientras que otros  
hacen fila para inscribirse.

En medio de la muchedumbre en dispersión, un MAGO ENCAPUCHADO  
(35) mira fijamente la torre más alta del castillo. La  
misteriosa figura usa una capa negra con capucha, un suéter  
gris de cuello alto, guantes negros, pantalón gris oscuro y  
botas del mismo color. Su capa está cerrada con un broche

plateado, el cual tiene un ojo grabado encima. La Princesa lo ve con sospecha. El extraño le regresa la mirada. No se ve bien su rostro ya que la capucha se lo oscurece hasta la nariz. Le sonríe a la Princesa y se aleja.

**-CORTE A**

## **12. EXT- REINO DE VALCARIS: PLAZA CENTRAL -MEDIODÍA**

Laura llega a la plaza en compañía de su abuelo. Laura y su abuelo ven que la multitud que estaba antes ya se dispersó.

### **ABUELO**

Lo siento, Laura. Parece que llegamos tarde al anuncio.

Laura lo ve y le dirige una sonrisa

### **LAURA**

No te preocupes, abuelo. Simplemente le preguntaré a alguien.

El abuelo de Laura sonríe y se sienta sobre la fuente que está colocada en el centro de la Plaza. La fuente tiene un diseño sencillo pero elegante, con flores alrededor. A lo lejos se ve a Laura hablando con un grupo de jóvenes. Luego ella regresa refunfuñando hasta donde está su abuelo.

**LAURA**

Me dicen que debo hacer esa fila que está por allá.

**-CORTE A**

Laura señala una enorme fila frente a una mesa

**ABUELO**

¿Estás segura?

Laura asiente con la cabeza y observa a su abuelo

**ABUELO**

Si no te molesta iré a terminar de hacer unas cosas en la casa. Regresaré en un par de horas.

Laura sonríe y asiente con la cabeza. Se dirige a la enorme fila con los brazos cruzados y el ceño fruncido.

**-CORTE A**

**13. EXT- REINO DE VALCARIS: FILA DE LA PLAZA CENTRAL -  
MEDIODÍA**

Laura llega a la enorme fila. Delante de ella está un SEÑOR ALTO.

**LAURA**

¡Hola! ¿Cómo está? Mi nombre es Laura

Laura sonríe y, nerviosa, empieza a hablar con el desconocido.

**LAURA (CONT'D)**

¡Vaya, qué clima tan espléndido hace! ¿No cree? Es un alivio vivir en un lugar con tan buen clima.

El Señor Alto la ve como si ella fuese un bicho raro.

**LAURA (CONT'D)**

Aunque a veces sería bueno que variara un poco, ¿no cree? Mi abuelo lo cree así. Vaya, esta fila no avanza muy rápido, ¿verdad? (ríe). Eso me recuerda algo que me ocurrió cuando buscaba frutas...

El Señor Alto trata de ignorar a Laura. Se lleva las manos a la cabeza, desesperado por la 'conversación' que ella trata de llevar con él.

**-CORTE A**

**14. INT- CASTILLO LUKENE: PASILLOS -MEDIODÍA**

Dentro del castillo el Rey y la Reina se retiran a su habitación.

**REY MAGNUS**

No olvides bajar a cenar. Hoy tendremos invitados especiales de otros reinos.

**REINA VALENTINA**

Cariño, tranquilo. Creo que nuestra hija merece descansar un poco más el día de hoy.

### **PRINCESA ELENA**

No se preocupen, estaré allí. Solo dormiré un poco antes de asistir al banquete.

La Princesa Elena se dirige a su cuarto. Tres guardias y una VIEJA HECHICERA la acompañan.

Al llegar a la puerta se detiene, la ve con preocupación y se acerca a los guardias.

### **PRINCESA ELENA (CONT'D)**

Espérenme aquí, por favor. Voy a verificar algo y regreso.

Uno de los guardias titubea y trata de seguirla, pero ella lo detiene.

### **PRINCESA ELENA (CONT'D)**

No te preocupes, estaré bien.

Luego se dirige a la Vieja Hechicera.

### **PRINCESA ELENA (CONT'D)**

Necesito que me acompañes a la torre, por favor.

**-CORTE A**

### **15. EXT- REINO DE VALCARIS: FILA DE LA PLAZA CENTRAL -TARDE**

Afuera la fila avanza lentamente. El Señor Alto ignora a Laura, quien le sigue hablando con alegría.

## **LAURA**

...Por ejemplo, mi hermano decidió viajar alrededor del mundo para ayudar a otros con su poderosa magia. Para mi él es como un modelo a seguir, una verdadera inspiración...

Varias personas escuchan con interés la historia de la joven, incluyendo los mismos miembros de la fila.

El Señor Alto que tiene adelante finge no estar interesado, pero escucha con atención.

**-CORTE A**

## **16. INT- CASTILLO LUKENE: TORRE DEL CASTILLO -TARDE**

La Princesa y la Vieja Hechicera suben las escaleras que llevan a la torre más alta del castillo, luego caminan por un amplio y largo pasillo decorado con cuadros, estatuas y flores. Al final del pasillo hay una puerta de enormes dimensiones.

## **PRINCESA ELENA**

Carlota, por favor. Abre la puerta de la torre sin que se enteren mis padres. Es que tengo un mal presentimiento...

La hechicera abre las puertas y Elena pasa. Dentro hay una habitación redonda, sin ventanas, de techo tan alto que no se consigue ver el final. El piso está decorado con una alfombra roja y candelabros dorados. En el centro hay un pedestal blanco, con un diamante violeta flotando encima de él. La Princesa observa el diamante, suspira con alivio y sonríe.

**PRINCESA ELENA**

Por esta noche me quedaré aquí. No puedo evitar sentir peligro en el ambiente...

**-CORTE A**

**17. EXT- REINO DE VALCARIS: FILA DE LA PLAZA CENTRAL -TARDE**

Laura está por llegar al principio de la fila. Solo tiene a cinco personas por delante, contando al Señor Alto. La joven ve lo cerca que está, se emociona y hace un pequeño baile, pero se tambalea y tropieza con el Señor Alto, quien la mira, irritado, y conversa con ella.

**SEÑOR ALTO**

¡Niña, fíjate por donde pisas!

**LAURA**

Lo siento... No fue mi intención...

**SEÑOR ALTO**

No entiendo por qué te alegras tanto. La cantidad de personas inscritas es tan alta que ni siquiera deberías molestarte en participar. La competencia será dura.

**LAURA**

No me importa. Quiero participar.

**SEÑOR ALTO**

¿Por qué? Solo eres una niña. Ni siquiera sabes si valdrá la pena.

**LAURA**

Porque quiero demostrarle al Rey Magnus lo que he aprendido con mi maestro.

El Señor Alto la observa de arriba abajo.

**SEÑOR ALTO**

¿Eres una hechicera?

Al decir esto varias personas voltean a ver a Laura con curiosidad.

**LAURA**

No exactamente. En estos momentos solo soy una aprendiz, pero mi sueño es convertirme en una gran hechicera para ayudar a los demás como lo hace mi hermano.

Luego de escuchar eso, el Señor Alto se sale de la fila.

**LAURA (CONT'D)**

¿Por qué hace eso?

**SEÑOR ALTO**

Para ayudarte, hija. Con menos competencia tendrás más oportunidades de ganar.

**LAURA**

¿Está seguro? ¡Perderá todo el tiempo de espera!

**SEÑOR ALTO**

La verdad es que ni siquiera tengo tantas ganas de participar.

Otras tres personas de la fila salen también, quedando solo un ANCIANO alto y delgado, que se mantiene en su lugar. Algunas personas se quejan y le reclaman al anciano que se salga para apoyar a Laura.

**PERSONA QUE RECLAMA 1**

¡Oiga señor, apártese para que la chica pueda participar!

**PERSONA QUE RECLAMA 2**

La causa de ella es mucho más noble que la de todos nosotros juntos.

**PERSONA QUE RECLAMA 3**

¡Sí! Lo más justo es que salga de la fila.

**LAURA**

¡No! Él no tiene que hacer eso. Muchas gracias por el apoyo pero no quiero obligar a alguien a hacer algo que no quiere.

El Anciano avanza para inscribirse, contento. Le hacen firmar unos papeles y él lo hace muy lentamente, con manos temblorosas. Laura lo observa de forma impaciente. Luego llega su turno y avanza para inscribirse. Frente a ella están los tres Consejeros Reales: Lam, Noruet y Ebni, quienes tienen una edad aproximada de 50 años y visten túnicas de color verde.

**EBNI**

Lo sentimos, pero no puedes participar en este evento.

La joven se lleva las manos a la cabeza.

**LAURA**

¡No puede ser! ¿Puedo saber por qué?

**LAM**

Eres demasiado joven para participar.

Laura los mira seriamente, se sube a la mesa de inscripciones y, con un movimiento de su cayado mágico, hace aparecer un diminuto espectáculo de fuegos artificiales en su mano. Las personas a su alrededor aplauden con asombro y los consejeros murmuran entre sí. Después de deliberar, uno de los consejeros se dirige a Laura

**EBNI**

Pedimos disculpas por lo de antes. Si aún estás interesada, nos encantaría que participaras.

La joven grita de alegría y las demás personas aplauden, felices por su pequeño triunfo. Laura repite su pequeña danza de la victoria pero se tropieza y cae encima de los consejeros. Todos hacen silencio. La joven se levanta, apenada.

**LAURA**

¡Lo siento muchísimo! ¡No era mi intención! Es que solo quería... Eh, yo...  
¡Lo siento mucho! ¡Hasta luego!

Laura se va. Las demás personas se ríen a carcajadas. Los consejeros se levantan y se sacuden sus túnicas. Laura regresa corriendo y ellos se cubren, usando los papeles de inscripción como escudo.

**LAURA**

Este... Como que olvidé preguntarles sobre la competencia. ¿Me podrían explicar por favor?

**NORUET**

Debes buscar la hoja de un árbol sagrado. Tienes cinco días para encontrarla y entregarla a nosotros.

**LAM**

Pero no te vayas a confundir, niña. Estos árboles mágicos no son como los comunes. Las hojas mágicas son muy difíciles de conseguir ya que son una rareza y solo se pueden conseguir fuera del reino.

**EBNI**

Ten cuidado cuando agarres la hoja. Los árboles sagrados son muy quisquillosos y pueden hacer todo tipo de bromas si alguien les quita sus hojas.

Laura escucha esto y deja de sonreír.

**-CORTE A**

**18. INT- ESTABLISHING SHOT: REINO DE VALCARIS -ATARDECER**

El cielo empieza a oscurecerse a medida que el sol se oculta. De la torre del castillo salen líneas de luz que se mueven por todo el reino, iluminándolo con el poder de la joya.

**-CORTE A**

**19. INT- CASA DE LAURA: SALA DE ESTAR -ATARDECER**

Laura regresa a su casa, donde se encuentra su abuelo leyendo un libro con unos pequeños lentes. Laura camina triste y sin ánimos. Su abuelo la ve entrar y se acerca a ella.

**ABUELO**

¡Laura, ya regresaste! Disculpa, no me di cuenta de la hora. Cuéntame, ¿cómo te fue?

**LAURA**

Conseguí inscribirme, pero al parecer el objeto que debo buscar podría estar en cualquier parte del mundo excepto aquí.

**ABUELO**

¿A qué te refieres?

**LAURA**

Los consejeros me dijeron que debo buscar una hoja de árbol sagrado, pero esa hoja solo se consigue fuera del reino.

Laura mira a su abuelo y suspira.

**LAURA (CONT'D)**

Ya sabes que no me gusta salir del reino. Siempre que lo hago pasa de todo. Creo que no voy a participar en este evento.

Laura se sienta, agarra un libro y le da vueltas. Su abuelo la abraza y le da un beso en la frente.

**ABUELO**

Creo que lo mejor será descansar por ahora. Hoy ha sido un día muy movido y tenemos que recuperar energía para el día de mañana.

Laura y su abuelo suben las escaleras y cada uno entra a su respectiva habitación.

**-CORTE A**

**20. INT- CASA DE LAURA: CUARTO DE LAURA -NOCHE**

Laura se levanta con el ruido de varias personas que gritan. Se asoma por su pequeña ventana y no consigue ver bien lo que sucede. -¿Por qué está tan oscura la calle?-

Las personas corren con desesperación. Hay confusión en el ambiente. Laura dirige su mirada hacia el castillo Lukene y se da cuenta con horror de que toda la luz del reino se ha ido. El abuelo de Laura toca su puerta y le habla desde el otro lado.

**ABUELO**

Laura... ¿Estás bien?

**LAURA**

Sí, abuelo, ¿Qué sucede?

**ABUELO**

No lo sé.

Laura busca su ropa a tientas. Luego sale de su habitación y baja las escaleras.

**ABUELO (CONT'D)**

Recuerda bajar con cuidado para no caerte.

Laura se tropieza y cae. La chica se levanta, algo molesta, y sale de la casa.

**-CORTE A**

**21. EXT- CALLE DE LA CASA DE LAURA -NOCHE**

Laura sale de su casa y corre hacia el castillo, tropezándose con algunas personas en el camino.

**-CORTE A**

**22. EXT- REINO DE VALCARIS: FRENTE DEL BALCÓN REAL -NOCHE**

Al pie de las escaleras que llevan a la entrada del castillo hay varias personas reunidas. Todos están confundidos y asustados. Laura se acerca a ellos.

**LAURA**

Disculpen, ¿alguien sabe qué es lo que ocurre?

Los habitantes del reino le responden con una canción.

CANCIÓN: "EN LA OSCURIDAD"

¿Qué ocurrió, qué pasó? La luz nos abandonó

¿Qué hacer, qué buscar? Oh, qué confusión

Pregunta al vecino, pregunta al amigo

¡Pero nadie sabrá responder,

Las pobres quejas de aquel

Que se pierde en la oscuridad.

¡En la oscuridad!

Donde moran los temores

Cuna de las tinieblas

Escucha nuestros clamores

Pues a nadie le ha de agradar

**:CONTINUED:**

**(CONTINUED)**

No ser capaz de observar,  
O discernir entre ficción y realidad.

¡En la oscuridad!

No vayas a perder el camino,

Conserva tu buen juicio,

Escóndete, se precavido,

Que la oscuridad no perdona

Ni al de corazón pío.

¡En la oscuridad!

Laura ve a varios guardias y magos parados frente a la entrada del castillo. La joven sube las escaleras y les pregunta.

#### **LAURA**

Disculpen, ¿podrían decirme qué ocurrió  
con la luz del reino?

Ni los guardias ni los magos le responden. Laura se aproxima a ellos y se da cuenta con horror de que están completamente petrificados. Una ceniza gris se encuentra debajo de ellos, y se extiende hasta el castillo. Laura, coloca una mano sobre su boca, traga saliva y, asustada, retrocede unos pasos. Detrás de ella aparecen los tres consejeros reales.

Laura no los ve y choca con ellos, lo que la hace gritar por la sorpresa. Los consejeros ven con mucha sorpresa a Laura y luego intercambian miradas entre ellos.

**EBNI**

Laura, ¿cómo estás? ¡Qué suerte que te encontráramos!

**LAM**

Niña, necesitamos de tu ayuda.

**LAURA**

¿Qué ocurre?

**NOURET**

Síguenos, por favor.

Los consejeros abren la puerta del castillo y se voltean. Laura observa la entrada completamente oscura y queda paralizada del miedo.

**NOURET**

Vamos, Laura. El tiempo apremia.

**LAM**

¡Por favor, niña, no tenemos toda la noche!

**LAURA**

...No. No quiero.

Laura se da la vuelta para irse, pero Ebni se coloca frente a ella y la toma de los hombros.

**EBNI**

¡Por favor, Laura! Necesitamos tu ayuda.

Laura asiente con la cabeza, nerviosa, y los sigue.

**-CORTE A**

### **23. INT- CASTILLO LUKENE: PASILLOS -NOCHE**

Dentro del castillo, la oscuridad es más profunda y todo está en silencio. Laura sostiene su cayado con ambas manos, mirando a los lados y detrás de ella. Algunos guardias y magos petrificados se pueden ver en el camino y en las esquinas. Todo el piso está cubierto con ceniza gris.

Laura sube un par de escaleras junto a los consejeros y al doblar una esquina se encuentran con los reyes, quienes están en el suelo. Magnus está abrazando a la Reina, quien se cubre el rostro con las manos y llora desconsoladamente.

#### **REINA VALENTINA**

Elena... Mi Elena, mi dulce niña... Elena...

Los consejeros se dirigen al Rey.

#### **NORUET**

Su Majestad, le hemos traído a la joven  
de la que le hablamos

#### **EBNI**

Si le cuenta lo que ocurrió probablemente  
nos pueda ayudar.

El Rey ve a Laura con rostro serio, evaluándola. Luego le cuenta lo sucedido:

**-CORTE A**

**24. INT- CASTILLO LUKENE: HABITACIÓN DE LOS REYES -NOCHE  
(FLASHBACK)**

En la noche, los reyes escuchan un ruido muy fuerte.

**REINA VALENTINA**

Cariño, ¿escuchaste eso?

**REY MAGNUS**

Sí. Creo que proviene de la torre.

Asustados, salen de su habitación y encuentran a todos sus guardias y magos convertidos en piedra. A medida que se acercan a la torre, ven más personas petrificadas.

**-CORTE A**

**25. INT- CASTILLO LUKENE: PASILLOS/TORRE DEL CASTILLO -NOCHE  
(FLASHBACK)**

Los reyes suben las escaleras de la torre a toda prisa. Al final del pasillo se encuentra abierta la gran puerta que da al salón donde se está el diamante. Hay un gran agujero en la pared de la torre. Los reyes ven cómo el Mago Encapuchado carga en brazos a la Princesa, que está inconsciente.

**REY MAGNUS**

*(Gritando)*

¡Hey! ¿Qué crees que haces? ¡Deja a la  
Princesa en este mismo instante!

Del techo sale una gigantesca salamandra negra y gris. La Reina mira la escena, horrorizada. El encapuchado se voltea y sonríe. Magnus corre hasta él pero el mago sube a la salamandra y se aleja.

A lo lejos se escuchan los gritos de algunos habitantes del reino. El diamante deja de flotar sobre el pedestal y cambia a un tono gris.

Una enorme oscuridad crece en la habitación, alcanzando las paredes, las escaleras y los pasillos como si se tratara de tinta negra. Al mismo tiempo una capa de ceniza gris cubre el piso de la habitación. Afuera, la oscuridad avanza con velocidad, extinguiendo todas las luces del reino. La Reina Elena cae sobre sus rodillas y su rostro se llena de lágrimas.

**-CORTE A**

**26. INT- CASTILLO LUKENE: PASILLOS -NOCHE**

El Rey termina de contar lo sucedido mientras la Reina solloza.

**REY MAGNUS**

Por favor... Por favor, ayúdanos a recuperar a nuestra hija.

Laura observa a Magnus con pesar pero se niega, asustada. El Rey toma las manos de Laura y le suplica. La Reina hace lo mismo mientras trata de contener su llanto.

**REY MAGNUS**

¡Por favor! Necesitamos que nos ayudes.  
Tú puedes hacerlo ¿verdad? Los consejeros me dijeron que eres una hechicera.

**REINA VALENTINA**

No dejes que me quiten a mi niña. Por favor... Ella es mi vida

**LAURA**

Lo siento, no puedo. Solo soy una aprendiz. Yo solamente haría todo peor

La Reina se levanta y se aleja corriendo mientras llora. Los consejeros van detrás de ella. Magnus se levanta y observa a Laura con severidad.

**REY MAGNUS**

Muy bien, niña. No quería llegar a esto, pero... ¿Qué es lo que deseas? ¿Es acaso dinero?, ¿O un título en la nobleza? No me importa lo que pidas con tal de que regrese mi hija. Ella es irremplazable, ¿oíste? ¡Así que habla ya!

Laura sonroja, avergonzada.

**LAURA**

Su Majestad... Yo no pido nada de eso. Es solo que no me siento preparada para aceptar esta misión. Es... demasiado para mi.

Magnus la ve y suspira, triste y resignado. Le pide disculpas por haberla presionado a pesar de ser solo una chica y le da las gracias a Laura por escuchar su historia.

**-CORTE A**

**27. EXT- REINO DE VALCARIS: ENTRADA DEL CASTILLO/ FRENTE DEL Balcón Real -NOCHE**

SE OYE DE FONDO LA VERSIÓN INSTRUMENTAL DE "EN LA OSCURIDAD"

Laura sale del castillo y voltea a ver la torre. Desde ese ángulo no percibe bien la pared destruida de la torre, pero consigue ver en el suelo algunos escombros que cayeron cerca del lugar. Los curiosos que andaban por ahí se fueron a sus casas y Laura camina de regreso a su hogar, completamente sola.

**-CORTE A**

**28. EXT- FRENTE DE LA CASA DE LAURA -NOCHE**

Laura llega a su casa y se encuentra con su abuelo, quien la espera frente a la entrada con una cobija en sus manos.

**LAURA**

Hola abue...

Su abuelo le cubre los hombros con la cobija. Laura entra a la casa y trata de contarle lo que pasó a su abuelo, pero no es capaz. Su abuelo la abraza para tranquilizarla y le acaricia la cabeza.

**-CORTE A**

**29. EXT- CASA DE LAURA: SALA DE ESTAR -DÍA**

Laura baja las escaleras con cuidado. Consigue hacerlo sin tropezarse. Voltea y le habla a su abuelo.

**LAURA**

Abuelo, voy a salir un momento.

**ABUELO (O.S)**

Está bien. Si pasas por el mercado  
recuerda traer leche y queso. Y ten  
cuidado

**LAURA**

¿Con la escalera? ¡Nah, ya la bajé!

**ABUELO (O.S)**

No, con los libros.

Laura, todavía con la vista fija en las escaleras, avanza sin  
fijarse y choca con una montaña de libros que se derriban  
sobre ella, haciéndola caer.

**ABUELO (O.S) (CONT'D)**

Son libros nuevos y muy costosos. Ten  
cuidado de no golpearlos, por favor.

Laura ve el desastre que hizo y sale en silencio de la casa,  
caminando de puntillas.

**-CORTE A**

**30. EXT- REINO DE VALCARIS: CALLE PRINCIPAL DEL REINO -DÍA**

El cielo está nublado. En la calle principal del reino hay  
varias personas. Unos hablan, otros caminan, otros leen y  
otros simplemente comen.

Laura camina, alegre, y saluda a un grupo de cinco personas  
que pasan al lado de ella. Las personas la ven y se quedan en  
silencio, sin devolverle el saludo. Laura los ve, confundida,  
y sigue caminando -¿Acaso dije algo malo?-. Laura sigue

caminando y saluda a otras tres personas, quienes voltean y la ignoran. Laura siente que hay algo extraño sucediendo, pero sigue caminando. Las personas hablan a sus espaldas y cantan:

CANCIÓN: "ALLÍ ESTÁ"

Allí está,

Con su sonrisa bien plantada y su ropa bien planchada.

Quien podría imaginar

Que algo tan tierno pudiese encerrar tanta maldad.

Allí está,

Camina feliz y sin remordimientos,

Saluda sin preocupaciones,

Pero quién sabe qué pase por su pensamiento.

Allí está,

Es una harpía vestida de chica sencilla

Ilusionista de mil pesadillas

La destructora de la esperanza

No es otra más que aquella muchacha.

**-CORTE A**

**31. EXT- REINO DE VALCARIS: CALLE DEL MERCADO -MEDIODÍA**

En el mercado hay varios vendedores ofreciendo sus artículos.

**VENDEDOR 4**

¡Pescado, pescado! ¡Lleve su pescado fresco! ¡Tan fresco que aún respira!

**VENDEDOR 5**

¡Ya llegaron los nuevos lentes de sol marca Guardián! ¡Véase como todo un guardia real!

Laura se consigue en el mercado con VÍCTOR, un muchacho de 16 años que vende lana azul. Víctor tiene cabello corto de color negro y ojos oscuros. Usa un suéter azul claro con mangas de corte estilo  $\frac{3}{4}$ , una chaqueta sin mangas de color azul oscuro, un pantalón beige y alpargatas.

**VÍCTOR**

¡Laura! ¿Cómo estás? ¿Te encuentras bien?

**LAURA**

¡Hola Víctor! Estoy bien, pero no puedo evitar sentir que hay algo raro ocurriendo. ¿Sabes? Anoche raptaron a la Princesa Elena. Seguro que tiene algo que ver con la ausencia de luz en el reino.

Víctor la escucha, en silencio.

**LAURA (CONT'D)**

Además, el Rey Magnus me pidió anoche que lo ayudara a encontrar a Elena.

**VÍCTOR**

Sí, lo se... Deberías tener cuidado.

**LAURA**

¿Ah, sí? ¿Por qué?

**VÍCTOR**

Bueno, primero porque todos creen que tuviste algo que ver con el secuestro de la Princesa. Y segundo porque no les gustó nada tu decisión.

**LAURA**

*(Con tristeza)*

Oh... Ya veo

En ese momento empieza a caer del cielo una ceniza gris. Laura extiende su mano para agarrarla y la observa.

**LAURA (CONT'D)**

Qué curioso. Anoche vi algo parecido a esta ceniza cuando estaba dentro del castillo.

**VÍCTOR**

¿Qué crees que pueda significar?

**LAURA**

No lo sé. Le preguntaré a PINOGAL.

**VÍCTOR**

¿Tu maestro?

**LAURA**

Sí... Seguro que él sabe algo ;Nos vemos!

Laura se aleja. Algunas personas que están cerca la ven alejarse y murmuran.

**-CORTE A**

### **32. EXT- ESTABLISHING SHOT DE LA CASA DE PINOGAL -MEDIODÍA**

Se ve una casa de un solo piso, más pequeña que la de Laura, aunque mejor construida y hecha completamente con madera.

**-CORTE A**

### **33. INT- CASA DE PINOGAL -MEDIODÍA**

Laura ingresa a la casa, la cual es de grandes dimensiones por dentro. Hay un tren a escala real en movimiento, juguetes que vuelan, libros, pequeñas cajas musicales, flores, cuadros, instrumentos musicales, frutas, árboles y hasta un gato que persigue a una gallina. Todo hecho completamente de madera y bellamente esculpido, incluyendo las hojas de los árboles, los animales y la comida. Un ave de madera se posa sobre el hombro de la joven y silba una dulce melodía.

Laura se voltea y se encuentra de frente con Pinogal, de 72 años. Tiene ojos color ámbar, es calvo, tiene un bigote blanco y una barba frondosa del mismo color. Es delgado y encorvado.

Laura da un brinco hacia atrás y sin querer pisa un ratón de madera, el cual se rompe en varias piezas que se transforman en pequeños ratoncitos que se alejan corriendo dando pequeños chillidos.

**LAURA**

¡Vaya! Casi me matas de un susto. Hola  
Pinogal ¿cómo estás?

Pinogal se dirige a una mesa y limpia un florero.

**PINO GAL**

Hola Laura. Hoy te ves más enana que nunca

**LAURA**

¡Hey! No es educado llamar enanas a las personas... Al menos no me veo tan vieja como tú.

Ambos se ven de forma desafiante por unos segundos y luego se echan a reír.

**PINO GAL**

Cuéntame, ¿qué te trae por aquí?

**LAURA**

Quería preguntarte por la ceniza.

Pinogal alza una ceja.

**PINO GAL**

¿Ceniza? ¿Qué ceniza?

**LAURA**

Ya sabes, la misteriosa ceniza gris que está cayendo en todo el reino. Creo que tienes que salir más seguido de este lugar.

Pinogal medita por unos segundos

**PINO GAL**

Mmmm, no. No tengo idea de qué pueda significar. Lo siento, Laura.

**PINO GAL (CONT'D)**

Sin embargo creo que deberías aceptar la misión que te ofreció el Rey.

Laura lo mira, perpleja

**LAURA**

¿Cómo sabes eso? ¡Si ni siquiera sabías de la ceniza!

**PINO GAL**

Cuando salí de mi casa aún no había caído ninguna ceniza.

El viejo mago se levanta con dificultad y se acerca a ella. Le coloca una mano sobre su cabeza y le revuelve el cabello

**PINO GAL (CONT'D)**

En cuanto a lo otro... Es fácil. Se ha convertido en la noticia más comentada del reino. Y me entristece ver que alguien con tu potencial no quiso aceptar la misión. ¿Estás segura de que es eso lo que quieres?

Laura ríe, pero el mago permanece serio. Laura deja de reír

**LAURA**

Ya va, ¿lo dices en serio?

Pinogal asiente con la cabeza. Laura se aleja, asustada.

**LAURA (CONT'D)**

*(Hiperventilando)*

¡No! ¡Aún no estoy lista! Y sabes lo mucho que detesto dejar el reino. Y además no tengo experiencia suficiente, y, y...

Pinogal sonríe y la tranquiliza.

**PINO GAL**

Tranquila, Laura. Es normal sentir miedo por lo desconocido. Y esta misión es perfecta para ti.

Laura se lleva las manos a la cara

**LAURA**

Otros magos más poderosos y experimentados podrían salvar a la Princesa con los ojos vendados. ¡Para ellos sería como un chiste!

**PINO GAL**

Ah, sí. Eso sería perfecto. Pero déjame explicarte algo: los pocos magos poderosos que había en el reino fueron petrificados.

Laura escucha esto, horrorizada, y recuerda su visita al castillo.

**-CORTE A**

**34. EXT- REINO DE VALCARIS: FRENTE DEL BALCÓN REAL -NOCHE  
(FLASHBACK)**

Laura recuerda el momento en el que descubrió que los guardias y magos estaban transformados en piedra.

**-CORTE A**

**35. INT- CASA DE PINOGAL -TARDE**

El mago la ve y la tranquiliza.

**LAURA**

Aunque acepte la misión no sabría dónde buscar a Elena.

**PINOGAL**

No te preocupes, Laura. Te daré un mapa mágico. Con él puedes encontrar a cualquier persona que no tenga poderes mágicos. Y también te daré un detalle que tenía pensado darte en tu cumpleaños, pero creo que te lo adelantaré dada la situación.

Pinogal se acerca al armario. Lo abre, busca algo en su interior y extrae un báculo junto a un pequeño papel del tamaño de un plato de té. El mago coloca el papel en la mesa, agarra el báculo y hace un movimiento sobre el mismo a la vez que pronuncia unas palabras mágicas.

**PINOGAL**

Luz celestial y árbol terrenal. Ayúdenme a encontrar a la que deseo ayudar.

Laura observa lo que sucede con curiosidad. El mago le quita una hebra de cabello y la coloca sobre el papel. La hebra se estira y adopta varias formas hasta crear un mapa. Al terminar de formarse el mapa el papel se ilumina. Pinogal camina hasta su armario y guarda el báculo mientras Laura sujeta el pequeño mapa y observa sorprendida el resultado final.

#### **PINOGAL (CONT'D)**

¿Te gusta? Está adaptado a ti. Solo puedes verlo tú y solo necesitas pensar en Elena para que te muestre el camino. A medida que avances cambiará su forma. Ahora, lo segundo que prometí darte...

Pinogal busca en su armario y saca una pequeña caja. La abre y extrae de ella un precioso collar de cadena delgada y con un dije grande de citrino amarillo.

#### **PINOGAL (CONT'D)**

Creo que este te gustará más que el mapa. Debes evitar que lo vean otras personas. Se ve lindo pero en realidad es un objeto muy poderoso, te protegerá en caso de que pases por un peligro mortal, pero solo por una vez. Creo que eso debería ser suficiente.

#### **LAURA**

¡Me gusta! Muchas gracias.

Laura se coloca el collar y admira la piedra que lo decora. Pinogal observa a Laura

**PINO GAL**

Laura. Se cómo te sientes ahora. Debes estar muy confundida, pero créeme cuando te digo que estás lista. Te has hecho muy poderosa y hábil en este año. Tu magia está a la par de los magos del Rey.

**LAURA**

Sí pero suelo echar todo a perder.

**PINO GAL**

*(Se burla de Laura)*

Solías echar todo a perder.

**LAURA**

*(Con sarcasmo)*

Vaya. Gracias.

**PINO GAL**

Pero ahora eres muy talentosa, tanto que ni tú misma te lo crees. ¿No ves el potencial que hay en ti? Eres una piedra preciosa y te ves a ti misma como un cristal barato. Tú eres mucho más fuerte de lo que crees.

**LAURA**

Pero... ¿Y si me equivoco?, ¿Y si fallo?

**PINO GAL**

¿Y si lo haces bien? ¿Y si tienes éxito?  
Todos son escenarios posibles. Pero no es  
sino hasta que tomamos el riesgo que lo  
sabemos. Y si nunca lo tomas, nunca sabrás si  
podrías haberlo hecho. Tal vez incluso mejor  
de lo que nadie lo ha hecho antes. Eres una  
persona de buen corazón y mucho talento, por  
lo que estoy seguro de que lo lograr

Laura sonríe ligeramente, no muy convencida, y se dirige a la  
puerta.

**PINO GAL**

Una última cosa: busca compañeros. Puede que  
necesites apoyo durante momentos difíciles.  
En momentos así lo mejor es contar al menos  
con una mano amiga.

**LAURA**

Gracias por todo, Pinogal. Cuídate.

**-CORTE A**

**36. EXT- REINO DE VALCARIS: CALLE DEL MERCADO -MEDIODÍA**

En el mercado Víctor trata de vender sus productos pero nadie  
le compra.

**VÍCTOR**

'Vean' con sus propias manos, esta lana es la  
más fina y suave que hayan tocado alguna vez.  
Solo pasen y vean.

Dos SEÑORES que pasan por ahí lo señalan y murmuran entre sí.

**VÍCTOR (CONT'D)**

Disculpen, ¿sucede algo?

**SEÑOR 1**

¡Debería darle vergüenza!

Víctor lo ve, confundido. Una SEÑORA CON LENTES lo señala

**SEÑORA CON LENTES**

¡Tú eres el amigo de esa bruja que no quiso  
ayudar a nuestros queridos reyes!

**VÍCTOR (CONT'D)**

*(Molesto)*

¡Oiga! ¡Espere un momento! Ustedes no tienen  
derecho de criticar a Laura, ella es el único  
relevo que nos queda en el reino en cuanto a  
hechiceros, además ella es muy dulce, noble  
y...

Los demás le dan la espalda y continúan en sus rutinas.  
Víctor recoge sus cosas, molesto.

En ese momento llega Laura.

**LAURA**

¿Qué cuentas?

**VÍCTOR**

*(Sorprendido)*

¡Laura! Eh, yo... Hoy no ha sido un día fácil

**LAURA**

Ya veo... Lo siento. ¿Quieres que te ayude a llevar la lana hasta tu casa?

**VÍCTOR**

Sí, por favor.

Los dos caminan juntos en silencio. Víctor ve de reojo a Laura y sonríe.

**VÍCTOR (CONT'D)**

Por cierto, ¿de qué se trata esa ceniza extraña que está cayendo en el reino?

**LAURA**

No lo sé... Pinogal no tenía ni idea pero trató de convencerme de aceptar la misión de rescatar a Elena.

**VÍCTOR**

*(Preocupado)*

Oh, no... ¿Qué le dijiste?

**LAURA**

Al principio le dije que no, pero después-

**CORTE A**

**37. EXT- ESTABLISHING SHOT DE LA PLAZA CENTRAL -TARDE**

Laura y Víctor pasan al lado de una magnífica fuente blanca que expulsa agua cristalina, la cual está decorada con flores amarillas a su alrededor.

**-CORTE A**

**38. EXT- CALLE SECUNDARIA DE VALCARIS -TARDE**

Víctor y Ana bajan por la calle secundaria del reino. Pasan por varias casas de diferentes tamaños, materiales y colores. Cada vez que caminan cerca de alguien la persona los ve de forma despectiva y los ignora.

Víctor no le da importancia y silba una alegre melodía. Laura lo escucha y lo acompaña con su voz.

CANCIÓN: "SOLO UN DÍA"

Hoy tuve un mal día

¿Acaso no los tenemos todos?

Un mal día es solo un día

No hay por qué volverse locos

Aún hay otros en el calendario

Deja avanzar el semanario

Un mal día es solo un día

Luego viene la alegría

A recordarnos lo bueno de la vida.

**-CORTE A**

**39. EXT- ESTABLISHING SHOT: LÍMITES DEL REINO -TARDE**

Los jóvenes llegan a los límites del reino, un lugar donde hay menos casas y en el que se encuentra la casa de Víctor,

**-CORTE A**

**40. EXT- ESTABLISHING SHOT: FRENTE DE LA CASA DE VÍCTOR -  
TARDE**

La casa de Víctor tiene un solo piso pero es bastante amplia.  
En el patio de atrás pastan una vaca rosa y tres ovejas: una  
amarilla, una negra y una azul recién esquilada.

**-CORTE A**

**41. INT- CASA DE VÍCTOR -TARDE**

Víctor anuncia su llegada y entra.

**VÍCTOR**

¡Ya llegué!

CARMEN, (38) su mamá, lo saluda sorprendida.

**CARMEN**

¡Víctor! ¿Estás de regreso tan pronto? ¿Pasó  
algo?

En la casa están la mamá de Víctor acompañada de MERCEDES  
(47), la tía de él y la pequeña TERESA (8), su hermana. Laura  
entra a la casa y las saluda.

**LAURA**

Buenas tardes, ¿cómo están?

**MERCEDES**

¡Pero miren que sorpresa! ¡Laurita, nos  
tenías olvidadas!

Víctor agarra la lana y entra a la habitación de al lado para  
acomodarla.

**CARMEN (CONT'D)**

Linda, ¿te gustaría almorzar con nosotros?

**LAURA**

Oh, no, no, gracias. Qué pena.

**MERCEDES**

Tranquila, dulzura. Mira que ya eres parte de esta familia

Las dos mujeres se intercambian guiños y ríen de forma estruendosa. Teresa las imita.

**CARMEN**

Vamos, linda. Acompáñanos. Ya tenemos listo tu plato de comida.

Laura ve la comida que coloca Mercedes en la mesa y se sienta rápidamente en la mesa.

**LAURA**

Bueno, con permiso y muchas gracias.

**MERCEDES**

Por cierto, ¿cómo van las cosas entre ustedes?

**LAURA**

¿Qué cosas?

**MERCEDES**

Ya sabes. Las cosas. Entre Víctor y tú.

En la habitación de al lado se oye un estruendo. Víctor sale rápidamente de la habitación y cambia el tema de conversación.

**VÍCTOR**

*(En voz alta)*

Por cierto, mamá ¿qué cocinaste hoy?

Las mujeres ríen y Víctor se sonroja. Laura inclina la cabeza, sin entender, y ríe junto a las señoras. Teresa las imita y se ríe con ellas.

Todos se sientan en la mesa a comer juntos mientras conversan y ríen.

**-CORTE A**

**42. EXT- FRENTE DE LA CASA DE LAURA -TARDE**

Víctor acompaña a Laura hasta su casa. Se da cuenta de que ella está muy distraída en ese momento.

**VÍCTOR**

¿Está todo bien, Laura? Te noto algo dispersa...

**LAURA**

No, tranquilo. No es nada.

Víctor le abre la puerta a Laura y se encuentra con el abuelo de ella, quien sostiene una de sus pantuflas en la mano. Víctor lo ve y se voltea para regresar, pero el abuelo de Laura lo sujeta de su chaqueta.

**VÍCTOR**

Oh, no...

**ABUELO**

Oh, sí...

El abuelo de Laura lo obliga a entrar a la casa.

En una pequeña mesa hay dos tazas de chocolate. Laura agarra una y se la bebe.

**ABUELO**

¿Qué estaban haciendo? ¿Por qué mi nieta no vino a almorzar hoy?

**VÍCTOR**

Bueno, es que ella se ofreció en ayudarme a llevar la lana y después... yo... mi mamá... Y luego la comida... Y ahora estamos aquí

El abuelo de Laura ve a Víctor como si le hubiese hablado en un idioma extraterrestre.

**ABUELO**

*(Ve a Laura)*

¿Laura?

Laura se bebe la otra taza y le explica.

**LAURA**

Nadie le compró lana a Víctor hoy y yo lo ayudé a llevarla de regreso a su casa y una vez allí me invitaron a almorzar. ¿Estás molesto con él?

**ABUELO**

Ya veo... No, no estoy molesto con él. Además él ya se iba, ¿verdad?

Le dirige una mirada severa a Víctor y este se levanta.

Víctor sale de la casa de Laura y se despide de ella desde afuera. Laura hace lo mismo.

**LAURA**

Abue, otra vez se te olvidó que a Víctor no le gusta el dulce.

**ABUELO**

Sí... Tienes razón. Se me olvidó.

**-CORTE A**

**43. INT- CASA DE LAURA: CUARTO DE LAURA/ COCINA -NOCHE**

Laura trata de dormir pero no lo consigue. Baja las escaleras una por una para no caerse, y camina hasta la cocina. Allí se encuentra con su abuelo, que lee un minúsculo libro verde.

**ABUELO**

¿Sucedé algo?

**LAURA**

Sí. Es solo que no consigo dormir

La joven se sirve un vaso de agua pero no lo bebe. Su abuelo la observa.

**ABUELO**

Si se trata de Víctor no tienes que preocuparte. Yo puedo encargarme de él.

El abuelo le muestra su pantufla. Laura se ríe.

**LAURA**

Abuelo... ¿Tú... estás orgulloso de mi?

**ABUELO**

¡Por supuesto que sí! Estoy completamente seguro de que eres capaz de hacer cualquier cosa que te propongas y cada cosa que haces me hace sentir orgulloso de ser tu abuelo.

Le da un beso en la frente

Laura sonríe ampliamente y lo abraza de nuevo.

**LAURA**

¡Gracias abuelo! Que descanses.

Laura corre a su cuarto. Al llegar a su cuarto se asoma por la ventana y ve el castillo. Luego se va a su cama con una sonrisa en su rostro mientras repite en voz baja las palabras de su abuelo.

**LAURA (O.S)**

Cualquier cosa que me proponga...

**-CORTE A**

**44. INT- CASA DE VÍCTOR: CUARTO DE VÍCTOR -MAÑANA**

Víctor despierta, alarmado por el sonido de las trompetas reales. Su habitación es sencilla, casi austera. En la habitación hay una cama, una mesita de noche con un libro y una lámpara y un armario. Se asoma por su ventana y ve a un TROMPETERO (20) del Rey tocando su instrumento por las calles del reino.

**-CORTE A**

**45. INT- CASA DE VÍCTOR: COCINA -MAÑANA**

Carmen y Mercedes preparan el desayuno. Víctor sale corriendo de su cuarto.

**VÍCTOR**

*(Rápidamente y de forma atropellada)*

¡Hola mamá, hola tía! ¡Buenos días! Disculpen que no coma, debo salir a ver qué sucede afuera, ¿ok? Besos, las quiero.

Víctor sale de la casa y las dos mujeres miran con sorpresa la puerta por donde salió.

**-CORTE A**

**46. EXT- CALLE SECUNDARIA DE VALCARIS -MAÑANA**

Víctor sigue corriendo. En el camino ve cómo las personas todavía lo señalan y murmuran, pero decide ignorarlos y seguir adelante.

**-CORTE A**

**47. EXT- REINO DE VALCARIS: PLAZA CENTRAL (CERCA DE LA FUENTE) -MAÑANA**

Hay una gran cantidad de personas reunidas, incluso más que el día en que se hizo el anuncio real sobre la competencia. Víctor trata de ver lo que sucede pero la multitud se lo impide. Le pregunta a un HABITANTE si sabe de qué se trata la reunión.

**VÍCTOR**

Oye, amigo, ¿sabes qué es lo que ocurre?

**HABITANTE**

Dicen que al parecer una persona se ofreció  
para salvar a la Princesa Elena.

Víctor sonríe y suspira.

**VÍCTOR**

*(Para sí mismo)*

¡Qué bueno que no sea Laura!

**-CORTE A**

**48. EXT- REINO DE VALCARIS: PLAZA CENTRAL (LEJOS DE LA  
FUENTE, EN UN PODIO) -MAÑANA**

Del otro lado del tumulto se encuentran el Rey, la Reina y  
Laura sobre un podio. El Rey trata de hacer que los  
asistentes lo escuchen. Laura da un paso al frente y hace el  
hechizo de las burbujas que proyectan la voz.

**REY MAGNUS**

Muchas gracias. Finalmente tenemos a la  
persona que con valentía se encargará de  
rescatar a nuestra querida Princesa Elena. En  
un sorpresivo cambio de opinión, Laura ha  
decidido aceptar la misión.

La multitud murmura descontenta. El Rey se seca la frente con  
un pañuelo y continúa.

**REY MAGNUS (CONT'D)**

Por este motivo, todos en el reino Valcaris nos vemos en el deber de colaborar con lo que ella pueda necesitar para que su viaje tenga un feliz retorno.

La multitud se queja y Laura sonríe, avergonzada.

La Reina Valentina está triste, con la mirada ausente.

El Rey Magnus se ve resignado.

Solo una persona le sonríe a Laura, su maestro Pinogal, quien está entre la multitud y levanta un pulgar para indicarle que aprueba su decisión.

**-CORTE A**

**49. EXT- REINO DE VALCARIS: PLAZA CENTRAL -MAÑANA**

Víctor grita de sorpresa al escuchar el nombre de Laura. Las burbujas siguen proyectando la voz del Rey,

**REY MAGNUS (O.S)**

¿Necesitas algo en específico para tu viaje?

**LAURA (O.S)**

Bueno, quisiera tener un compañero que me ayude a enfrentar el viaje...

La multitud hace silencio. Nadie se ofrece a acompañar a Laura. Algunas personas incluso le desvían la mirada. Víctor se abre paso a empujones y consigue llegar hasta donde está Laura. Ella lo mira con sorpresa

**LAURA**

¡Víctor! ¿Qué estás haciendo aquí?

**VÍCTOR**

¡Oh, por favor! ¿Qué estás haciendo tú aquí?

¡Esta misión es absurda y peligrosa!

La Reina le da la espalda y llora, la multitud lo abuchea y Magnus se molesta.

Laura se acerca a Víctor.

**LAURA**

Víctor... Ya tomé mi decisión. Debo hacer esto.  
Necesito hacer esto.

**VÍCTOR**

¿Qué hay de tu abuelo?

**LAURA**

Se lo explicaré todo cuando regrese, aunque se que él se enterará antes y entenderá la razón por la que hago esto.

Víctor se dirige al Rey.

**VÍCTOR**

¡Muy bien! Entonces yo seré el  
acompañante de Laura. Necesitaremos  
caballos y provisiones.

**REY MAGNUS**

En los establos de los Guardias podrán encontrar los caballos que necesiten. Y con esto concluye el anuncio real.

Las burbujas desaparecen y la multitud se dispersa. Luego se acerca a Laura y Víctor

**REY MAGNUS**

No tengo idea de qué extraña fuerza o capricho hizo que cambiaran de opinión, pero les agradezco por lo que hacen. Tengan cuidado.

Los reyes se retiran al castillo

**-CORTE A**

**50. INT- REINO DE VALCARIS: CABALLERIZAS -MAÑANA**

En el establo todos los caballos tienen pelajes en diferentes tonos de lila y púrpura. Laura se acerca a uno de los caballos y lo acaricia.

**VÍCTOR**

¿Quién te hizo cambiar de opinión? ¿Fue tu maestro?

Laura asiente con la cabeza, sin verlo.

**LAURA**

Fue mi abuelo.

Víctor la ve, sorprendido.

**LAURA (CONT'D)**

No de forma directa, claro está. Pero me dijo varias cosas que me hicieron reflexionar y sentir mejor.

Víctor baja la mirada

**VÍCTOR**

Laura, yo... Lo siento. Se que a veces soy muy duro y pesimista contigo, pero es porque me importas mucho y no quiero verte sufrir.

Laura lo observa y Víctor le esquiva la mirada, apenado.

**LAURA**

Ahora solo faltan las provisiones.

**-CORTE A**

**51. EXT- REINO DE VALCARIS: CALLE DEL MERCADO -MAÑANA**

En el mercado Víctor y Laura se encuentran con los consejeros, quienes los saludan.

**NORUET**

Hemos venido para asegurarnos de que los habitantes les proporcionen todo lo que necesiten. No se limiten, pero tampoco se sobrecarguen. En estos momentos lo mejor es viajar ligero para llegar más rápido.

**EBNI**

Laura, queremos agradecerte por cambiar de opinión y aceptar esta misión con tanta valentía. Y a ti, Víctor, te agradecemos por acompañarla.

**LAM**

Niña, ¿estás segura de que quieres hacer esto? No vayas a estar llorando después, ¿Oíste?

Laura asiente con la cabeza.

Víctor agarra un par de bolsos en los que coloca cuerdas, varas, telas, medicinas, agua y pan. Luego ambos se despiden de los consejeros y se dirigen a la salida del reino.

**-CORTE A**

## **52. EXT- VALLE -MEDIODÍA**

El mago encapuchado está de pie frente a un río en el que se ven reflejados Víctor y Laura en sus caballos. A un lado se encuentran Elena y la salamandra del mago. En ese momento Elena se acerca a él, tira de la capucha y revela su rostro. El hechizo del agua pierde efecto. Argos tiene ojos oscuros con ojeras pronunciadas y cabello corto de color negro. La Princesa golpea varias veces al mago en el pecho

**ELENA**

¡Déjame ir! ¡Estás loco!

El mago mueve sus manos y la hace flotar acostada boca abajo, a dos metros del suelo. Elena grita y se mueve, sin ningún resultado.

**MAGO ENCAPUCHADO/ARGOS**

Vaya, vaya... La Princesita tiene garras, ¿eh? Da igual lo que intentes, no hay forma en la que me puedas lastimar. No conoces el uso correcto del diamante.

Elena abre los ojos con sorpresa

**ELENA**

¿A qué te refieres? ¡Si dejaste el diamante en el castillo!

**MAGO ENCAPUCHADO/ARGOS**

*(Ríe)*

¿En serio creíste que solo estaba interesado en secuestrarte? No me hagas reír. Yo vivo en el bosque, no necesito dinero y mucho menos de un Rey.

El mago se coloca su capucha y continúa hablando

El diamante del que tú hablas es falso, un recipiente en el cual solo entra una minúscula parte del verdadero poder del diamante, que lamentablemente está dentro de ti.

**ELENA**

No te creo. Si es así, ¿Qué te detiene de tomarlo?

**MAGO ENCAPUCHADO/ARGOS**

La verdad es que el proceso para obtenerlo es un poco más complicado de lo que tu cabecita puede manejar. Necesito un lugar específico, un valle; en un momento específico, durante una luna llena; para realizar el ritual correctamente. Si no, el resultado sería como la estúpida roca a la que veneran tanto en su reino. Algo inútil e incompleto.

Elena lo ve, molesta.

**-CORTE A**

**53. EXT- CUEVA -TARDE**

Víctor y Laura cabalgan a toda velocidad. Entran a una cueva y al salir se dan cuenta de que tienen la espalda llena de babosas. Los dos se bajan rápidamente de sus caballos y se refriegan en la tierra. En un árbol unos monos de colores se ríen de ellos y en un lago unos peces hacen lo mismo. Víctor y Laura montan de nuevo en sus caballos y continúan cabalgando.

**-CORTE A**

**54. EXT- PANTANO -NOCHE**

Víctor y Laura pasan por un pantano en el que los atacan una lluvia de mosquitos. Los dos huyen en sus caballos, llenos de lodo hasta las rodillas.

**-CORTE A**

**55. EXT- CASCADA -MAÑANA**

Víctor y Laura pasan cerca de una cascada, donde los persigue un caimán de color azul oscuro, que alcanza a lastimar una de las patas del caballo de Laura, haciendo que ella caiga y quede frente al animal. Víctor se acerca y la defiende, usando una vara para distraer al animal y darle tiempo a su amiga de subir de nuevo al caballo.

**-CORTE A**

**56. EXT- COLINAS -ATARDECER**

Víctor toma unas telas y medicinas y las coloca en el caballo de Laura. Deciden dejar libre al animal para que se cure, así que los dos comparten el caballo de Víctor. Desde las colinas consiguen ver a lo lejos una aldea cerca de un valle.

Laura saca su mapa y apunta a la aldea.

**LAURA**

De acuerdo al mapa, Elena se encuentra en esa aldea.

**VÍCTOR**

¿No te parece algo sospechoso?

**LAURA**

Tal vez... Pero el caballo necesita descansar, y nosotros también. Lo mejor será quedarnos en la aldea hasta que encontremos a Elena.

**-CORTE A**

## **57. EXT- ALDEA -NOCHE**

Víctor y Laura llegan a la aldea, llenos de tierra y sudor. Se trata de una aldea grande y muy bonita, con numerosas casas hechas de forma sencilla y humilde. En la parte central de la aldea hay un enorme pozo de agua y a los lados de las casas hay arbustos con flores blancas y barriles de gran tamaño.

Laura y Víctor avanzan por la aldea, observando todo a su paso. Se dan cuenta de que algunas casas de la aldea están destrozadas total o parcialmente. Y en las calles no hay nadie.

**VÍCTOR**

¡Hey! ¿Hay alguien aquí?

Los dos se miran, extrañados. Laura se percata de que el suelo está cubierto con ceniza gris.

**LAURA**

Parece el mismo tipo de ceniza gris que cae en Valcaris

**VÍCTOR**

Parece que deja ese rastro por donde pasa.

Laura y Víctor caminan despacio, cansados, mientras observan lo que les rodea. En ese momento una CHICA sale de una casa a sacar agua del pozo. Es la única persona visible en toda la aldea. Laura y Víctor se acercan a ella. La Chica coloca lentamente el balde de agua en el suelo, sin perderlos de vista. Luego corre y ellos la persiguen.

**LAURA**

¡Espera! ¡Por favor! ¡Solo queremos hacerte unas preguntas!

**VÍCTOR**

Parece que huye de nosotros. Qué extraño.

La Chica dobla una esquina y se esconde detrás de un barril. Laura, que va a la cabeza, toma esa misma esquina pero sigue de largo, tropieza y cae sobre unos arbustos. La Chica sale de su escondite y corre en sentido contrario. En ese instante Víctor la detiene, agarrándola del brazo. La Chica lo muerde y forcejea para escaparse.

Laura se levanta, se sacude algunas hojas y ramas de su ropa, se acerca a la chica

**LAURA**

¡Oye, tranquila! No te haremos daño. Lo prometo.

La Chica se tranquiliza y Víctor la suelta y

**VÍCTOR**

Hey, chica, ¿por qué huías?

**CHICA/ANA**

Mi nombre no es 'chica' es Ana. Y ustedes también habrían huido si hubiesen visto lo mismo que yo vi.

**LAURA**

¿A qué te refieres?

**ANA**

Desde hace tres noches la aldea es atacada todas las noches por un ser maligno. Su monstruoso apetito ha acabado con todas nuestras cosechas y animales.

Víctor y Laura intercambian miradas

**VÍCTOR**

No, Laura. Es una mala idea.

Laura lo ignora

**LAURA**

Ana, nadie debería vivir de esta manera. Esto no es vivir...

**VÍCTOR**

Laura... No lo hagas...

**LAURA**

Por eso te prometo que nosotros nos encargaremos de ese ser maligno. Y déjame decirte que yo nunca rompo mis promesas.

**ANA**

¿En serio? ¡Esas son noticias fabulosas!

En ese momento el estómago de Laura ruge.

**LAURA**

Oh, disculpen, qué pena.

**ANA**

Si tienen hambre pueden pasar por mi casa. No tenemos mucho, pero podemos compartir.

Ana recoge el balde de agua que dejó en el suelo y camina hasta una de las casas de la aldea. Laura va detrás de ella.

Víctor se coloca una mano sobre el rostro y las sigue, refunfuñando.

**-CORTE A**

**58. INT- ALDEA: CASA DE ANA -NOCHE**

Adentro de la casa de Ana hay una gran cantidad de personas, incluido un perro. María, la mamá, arregla una silla mientras Pablo, el padre, prepara arepas para la cena. Alrededor de la casa se encuentran los nueve hermanos de Ana, quien se los presenta en orden a Víctor y Laura, desde los menores hasta los mayores.

**ANA**

Por aquí están Isabella y Sofía de 3 y 4 añitos. Este de aquí es Miguel, de 8. Los revoltosos de allá son Diego y Luis, de 10 y 11 años. Después sigue Andrés, de 15, luego están los gemelos Juan y Javier, de 17 años. A veces ni nosotros mismos sabemos quién es quién. El mayor de todos es Carlos, con 23 años.

El perro le ladra amistosamente a Ana, quien se ríe y lo presenta

**ANA (CONT'D)**

Y por supuesto, no puede faltar Moti, el miembro más reciente de nuestra familia

**VÍCTOR**

¿Qué hay de ti? ¿Qué edad tienes?

**LAURA**

Una dama nunca revela sus secretos

Las pequeñas juegan con muñecas de trapo, Miguel colorea un dibujo, Diego y Luis juegan con la mascota y los gemelos leen libros mientras Carlos y Andrés limpian la casa.

Los padres de Ana se acercan a conocer a los recién llegados.

**ANA**

¡Pa! ¡Ma! Estas personas dicen que se encargarán del ser maligno que nos visita por las noches. ¿No es genial? ¡Es genial!

**VÍCTOR**

Buenas noches, somos Víctor y Laura. Mucho gusto

Pablo mira a Laura con seriedad

**PABLO**

¡Pero si tan solo eres una niña! ¡Mi hija Ana es más alta que tú! ¿Cómo piensas enfrentar

al ser maligno? Laura da un paso al frente  
pero Víctor la agarra del brazo

**VÍCTOR**

Laura, déjalo así. Ya es suficiente.

Laura se suelta de Víctor y camina un par de pasos más. En ese momento sostiene su cayado, lo gira y recita un hechizo corto.

**LAURA**

Por todas las raíces de la tierra

Por todas las piedras del mar

Haz que lo que nunca se ha movido

Tenga capacidad de trabajar

En la casa todos se mantienen en silencio. Poco a poco los utensilios de cocina del señor Pablo cobran movimiento y cocinan por cuenta propia. También las escobas, los baldes y las toallas se mueven para limpiar la casa. En un instante la casa entera está limpia, y la cena está lista. Un mantel de cuadros rojos cae suavemente sobre la mesa. Los platos con las arepas flotan por encima de la familia, junto con la mantequilla, el queso, el jugo y los vasos. Cada uno de los objetos y alimentos se coloca de forma ordenada. Finalmente, unas servilletas saltan a la mesa, realizan un pequeño baile de joropo y se posan al lado de los platos.

La casa resplandece de limpieza. Incluso Moti, el cachorro, está limpio. La familia de Ana observa todo esto con mucho asombro. Carlos mira a Laura y le aplaude. Los demás miembros de la familia le aplauden también.

**MARÍA**

¡Qué maravilla! ¡Nunca había visto algo tan bonito! Por favor, cena con nosotros, será un honor compartir la mesa contigo.

Víctor refunfuña y avanza para sentarse en la mesa, pero la familia de Ana ocupa todos los asientos disponibles y lo dejan por fuera. Ana le guarda un sitio a Laura y empiezan a comer las arepas. Todos conversan y ríen en la mesa mientras cenan.

Víctor sale de la casa

**-CORTE A**

**59. EXT- CASA DE ANA -NOCHE**

Víctor se sienta con los codos sobre las rodillas. Laura lo ve salir y va detrás de él.

**LAURA**

¿Sucedó algo? Los hermanos de Ana solo bromeaban.

**VÍCTOR**

No es eso. Es que me doy cuenta de que soy extremadamente negativo con todo lo que haces o quieres hacer. Soy más una piedra en tu zapato que otra cosa.

Laura observa el cielo estrellado y suspira. Agarra su cayado y le da un ligero golpe en la cabeza a Víctor.

### **LAURA**

Precisamente por eso es que necesito a alguien como tú cerca de mí. Tú nunca me mientes y siempre puedo confiar en que solo buscas lo mejor para mí. ¿Te parece si continuamos con la cena?

Víctor se sonroja, asiente con la cabeza, feliz, y entra nuevamente a la casa. Los padres de Ana cuentan todas las atrocidades que hizo el ser malvado al llegar a la aldea.

### **MARÍA**

Y durante la segunda noche, el ser malvado devoró todas las provisiones de invierno que teníamos tan celosamente guardadas, incluyendo a un par de valientes que se enfrentaron a él.

Laura escucha todo esto y deja de comer, nerviosa y preocupada. Víctor se da cuenta y trata de cambiar el tema de conversación,

### **VÍCTOR**

Señora María, quisiera agradecerle por habernos invitado a...

En ese momento se oye un ruido muy fuerte cerca del lugar. Carmen pregunta alarmada de qué se trata y Andrés se levanta para observar por la ventana.

**-CORTE A**

#### **60. EXT- REINO DE VALCARIS: PLAZA CENTRAL-NOCHE**

Los colores del reino pierden su brillo y el cielo está cubierto con nubes negras. Los habitantes de Valcaris caminan desanimados, con ceniza sobre gris sus ropas. Algunas personas tienen pequeñas machas de carbón en la piel y otros están cubiertos casi por completo. El Señor Alto que conoció a Laura en la fila del evento se sienta en la fuente. Su piel está cubierta casi por completo por las manchas. El Señor Alto estornuda, todo su cuerpo queda convertido en carbón y se resquebraja, quedando reducido a una ceniza gris que el viento sopla y hace depositar en el suelo, el cual ya cuenta con una gruesa capa de la misma. Los habitantes del reino cantan:

**-CORTE A**

#### **61. INT- REINO DE VALCARIS: CASA DE PINOGAL-NOCHE**

El mago lee un enorme libro y recibe la visita del abuelo de Laura.

**ABUELO**

¿Qué es lo que haces?

**PINOGAL**

Busco una forma de detener esta ceniza. Está enfermando a todos en el reino. Incluso hay personas que han desaparecido por completo, convertidas en ceniza gris, según me cuentan.

El abuelo de Laura lo observa con rostro serio.

Pinogal sigue absorto en su lectura.

**ABUELO**

Dime la verdad, Pinogal. ¿Ella se fue en esa loca misión?

**PINO GAL**

Me temo que sí. Ambos sabemos que era la indicada.

Dos lágrimas gruesas pasan por el rostro del abuelo de Laura. Pinogal lo consuela

**PINO GAL (CONT'D)**

Pero es una chica fuerte, estará lista para afrontar lo que sea. Ya verás. Mientras tanto, ¿por qué no me ayudas a conseguir una cura para esta ceniza? Entre los dos la encontraremos mucho más rápido.

**ABUELO**

Laurita... Espero que no le ocurra nada malo...

**-CORTE A**

**62. INT- ALDEA: CASA ABANDONADA -NOCHE**

En una de las casas de la aldea, cerca del pozo, Elena se encuentra amarrada a una silla. Forcejea tratando de liberarse de las ataduras pero no lo consigue. La Princesa baja la mirada, sintiéndose inútil por no poder hacer nada más. En ese momento el mago se sienta sobre el suelo, frente a ella. La

Princesa lo ve, molesta.

**ELENA**

¿Qué es lo que piensas hacer ahora?

El mago la mira, toma un mechón de cabello de ella y lo coloca detrás de su oreja, acercándose más hasta susurrar en su oído.

**MAGO ENCAPUCHADO/ARGOS**

¿Sabes? Mañana tendremos luna llena, así que pronto podrás despedirte de tu joya. *(Ríe)*

**ELENA**

Yo no me reiría si fuera tú. Pronto los guardias y magos de mi padre te encontrarán  
Y...

**MAGO ENCAPUCHADO/ARGOS**

...Y no harán nada, porque ya me encargué de petrificar a todos lo que se interpusieran en mi camino. *(Sonríe)*

Elena lo ve, molesta, y le recuerda que todavía están los dos muchachos (Víctor y Laura).

**ELENA**

Todavía están los muchachos a los que viste el otro día.

**MAGO ENCAPUCHADO/ARGOS**

Tranquila, me aseguraré de que no sufran tanto al final.

Elena escucha esto y una lágrima baja por su mejilla.

Argos abre la puerta de la casa y deja salir a su salamandra.

**-CORTE A**

**63. INT- ALDEA: CASA DE ANA -NOCHE**

Andrés lanza un grito de exclamación. Víctor se acerca y observa en la misma dirección que él. Al lado del pozo hay una enorme salamandra que se mueve como si buscara algo o si examinara el lugar.

**ANA**

¡Ahí está! ¡Es el ser maligno! ¡Vamos Laura, muéstrale de qué estás hecha!

**JAVIER**

Irónicamente, eso es lo último que quiere mostrarle a ese animal.

Laura traga saliva, aprieta los puños y sale de la casa. Víctor va detrás de ella. Los siguen Ana y sus hermanos mayores. Los padres de Ana se quedan en la casa para cuidar a los más pequeños y asegurarse de que no se salgan de la casa.

**-CORTE A**

**64. EXT- ALDEA: FRENTE DE LA CASA DE ANA -NOCHE**

Víctor observa a la salamandra

**VÍCTOR**

El terrible ser maligno es... ¿Eso? Bueno, al menos no se ve tan amenazante.

En ese momento la salamandra abre su boca, revelando una gran cantidad de dientes, y se traga un barril entero. Víctor ahoga un grito de sorpresa y mira a Laura, quien observa fijamente al monstruoso animal.

El joven ve que su amiga está nerviosa y le da ánimos.

#### **VÍCTOR**

Tranquila, Laura. Se que puedes hacerlo.  
Confío en ti

#### **LAURA**

Gracias, Víctor.

Laura se acerca al enorme animal. Trata de silbar para llamar su atención, pero no lo consigue porque no sabe silbar.

Los demás se llevan una mano a la cara.

Algunos CURIOSOS salen al frente de sus casas para observar el encuentro y una SEÑORA MAYOR (77) se dirige a Laura.

#### **SEÑORA MAYOR**

Mija, ni te molestes. Ese animal está más  
sordo que yo.

Laura agarra su cayado mágico y le arroja una esfera de fuego a la salamandra, pero no le hace ningún daño. La criatura se percata de su presencia y se arroja sobre ella. Laura la esquiva a tiempo, pero el animal ajusta su posición y vuelve a arrojarse hacia ella a gran velocidad. Laura le lanza más esferas de fuego pero el monstruo permanece intacto.

La joven salta, esquivo los ataques y corre, pensando en un método para derrotarlo. Cada vez que corre el animal la ataca.

En ese momento el monstruo gira y la punta de su cola la alcanza y la golpea. Laura se tambalea y cae frente al pozo.

Ana se lleva las manos a la boca, sorprendida y asustada.

**VÍCTOR**

*(Grita)*

¡Laura! ¡Cuidado!

Víctor trata de acercarse pero los hermanos de Ana se lo impiden.

**JUAN**

No lo hagas, es muy peligroso para personas como nosotros.

**CARLOS**

Además, tu amiga tiene poderes mágicos sorprendentes, estoy seguro de que ella encontrará una manera.

**JAVIER**

Siempre y cuando no sea silbando...

**ANDRÉS**

Javier, por favor. No es buen momento.

Víctor observa a Laura con preocupación y aprieta con fuerza sus puños, conteniendo las ganas de correr hasta ella.

La salamandra se abalanza sobre Laura. La joven se mueve a tiempo y el monstruo se impacta contra el pozo. El golpe deja a la criatura temporalmente aturdida.

Los curiosos que miran desde el frente de sus casas entran precipitadamente para refugiarse. Laura se apoya en la ventana clausurada de una casa y desde un resquicio un ANCIANO ALDEANO (82) le habla

**ALDEANO ANCIANO**

¡No seas tonta, niña! ¡Tienes que esconderte! Si lo sigues atacando con fuego solo lo harás más fuerte.

**LAURA**

¿Ah, sí? Eso me da una idea...

La joven se coloca frente al animal y hace un encantamiento.

Del pozo sale una gran cantidad de agua, que cubre por completo al animal. El monstruo chilla y se retuerce. Laura mueve su cayado y realiza otro encantamiento, congelando al animal en su totalidad.

**-CORTE A**

**65. INT- ALDEA: CASA ABANDONADA -NOCHE**

El Mago Encapuchado observa esto, furioso. Agarra una silla y la pateo. Elena sonríe pero permanece callada. El Mago la ve sonreír y sale de mala gana de la casa.

Laura ve al mago y su presencia hace que se paralice del miedo.

**LAURA**

¿Quién eres?

**MAGO ENCAPUCHADO/ARGOS**

¿Yo? Vaya, qué honor. Mi nombre es Argos y pronto yo seré el hechicero más poderoso de todos.

**LAURA**

¿No te parece un poco exagerado decir eso?

**MAGO ENCAPUCHADO/ARGOS**

Tal vez, no lo se. Pero lo que sí se es que haré que lamentos el haber destruido a mi mascota.

**LAURA**

¿Ese monstruo era tu mascota?

Argos se enfurece ante la pregunta de Laura. Alza sus manos y ataca a Laura con un encantamiento que poco a poco la petrifica. Víctor y Ana gritan y tratan de acercarse, pero el mago los aparta con un hechizo de viento.

Laura se asusta al ver que su cuerpo se empieza a petrificar desde los pies. Argos se ríe.

**ARGOS**

Tranquila, no te resistas. Todo acabará muy pronto.

Víctor se acerca a Laura y le sube el mentón con un dedo

**ARGOS**

Además, aunque consiguieras liberarte, ¿Qué es lo que harías? ¿Ah? ¿Qué harías? ¡Nada! ¿Y sabes por qué...?

Laura lo ve, enmudecida por el terror.

**ARGOS (CONT'D)**

.....Porque solo eres una niña pequeña, torpe e insignificante.

**LAURA**

.....N-no... No... ¡No!

**-CORTE A**

**66. REINO DE VALCARIS- MONTAJE**

Los rostros de los seres queridos de Laura pasan por su cabeza. Laura recuerda las cosas que le decían su abuelo, el maestro Pinogal y Víctor.

**-CORTE A**

**67. EXT- ALDEA -NOCHE**

Los recuerdos positivos de Laura le dan suficiente fuerza como para romper el encantamiento de Argos. Su cuerpo deja de petrificarse y regresa a su estado de normalidad.

Laura usa su cayado y arroja una enorme esfera de fuego al mago. Argos no ve venir el ataque y queda herido, apoyado en el suelo sobre una de sus rodillas.

La fuerza y efectividad del ataque dejan perpleja a Laura.

Enfurecido, Argos crea un disco negro con su mano y ataca nuevamente a Laura, quien aún no se sobrepone de la sorpresa anterior.

En ese momento el collar de Laura se activa y una luz amarilla golpea al mago con fuerza. Argos grita de dolor y cae al suelo. Trata de levantarse pero se desmaya.

Todos están en silencio, observando la escena con perplejidad. Laura se sienta en el suelo y apoya la espalda contra el pozo.

#### **LAURA**

Por favor... Necesito que lo amarren, en especial de las manos.

Unos pocos aldeanos se acercan para hacerlo, entre ellos Ana y sus hermanos. Víctor también los ayuda. Los demás observan la escena con temor. Mientras unos sujetan al mago, otros se mantienen alerta en caso de que despierte.

Laura alcanza a escuchar la voz de la Princesa, quien pide auxilio. Se guía por la voz y llega a la casa donde está amarrada Elena.

**-CORTE A**

#### **68. INT- ALDEA: CASA ABANDONADA -NOCHE**

#### **ELENA**

¡Auxilio! ¡Auxilio! ¿Hay alguien allí que me pueda ayudar?

Laura entra a la casa, la libera y Elena la abraza.

**ELENA (CONT'D)**

¡Muchísimas gracias! No sabía que aun quedaba  
una hechicera al servicio de mi padre.

Laura abre la boca para corregirla, pero decide sonreír en su  
lugar.

**-CORTE A**

**69. EXT- ALDEA -AMANECER**

Cuando salen de la casa ven que todos en la aldea celebran.  
Laura observa la escena con una sonrisa en su rostro.

Los aldeanos cantan.

CANCIÓN: "HOY HA VUELTO LA ESPERANZA"

Hoy ha vuelto la esperanza

Y volvemos a sonreír.

Es un buen momento

Para celebrar.

Hoy ha vuelto la esperanza,

El sol brilla nuevamente

Brindándonos un nuevo día

Lleno de felicidad.

Víctor se acerca a Laura y a Elena.

**VÍCTOR**

¡Vaya, Laura! Fuiste muy valiente allí. Te felicito.

Luego se dirige a la Princesa

**VÍCTOR (CONT'D)**

Es un honor conocerla en persona, Princesa.  
En el reino están locos por volverla a ver.

Víctor besa la mano de la Princesa Elena, quien en cambio decide abrazar a Víctor con alegría.

Laura ve la escena, siente celos, agarra a Víctor de un brazo y se aleja. Elena se ríe y se acerca a la alegre multitud.

Laura revisa su collar y se da cuenta de que el citrino ya no está.

**-CORTE A**

**70. EXT- ALDEA -AMANECER**

Laura, Víctor y Elena se preparan para regresar al reino con Argos como prisionero. El mago sigue inconsciente.

**ELENA**

Los aldeanos han sido muy amables al proporcionarnos provisiones para el camino.

**VÍCTOR**

Bien, ahora debemos verificar que no se nos quede nada.

**LAURA**

No lo creo. Igual tampoco traíamos mucho. Es más lo que nos estamos llevando de aquí

**ELENA**

Los aldeanos han sido muy amables al proporcionarnos provisiones para el camino

Ana se acerca corriendo hasta donde están ellos

**ANA**

Chicos, por favor... Por favor, por favor, déjenme ir con ustedes.

**ELENA**

¿De verdad quieres hacer ese viaje? No es nada cómodo, si te soy sincera.

**ANA**

¡Sí, estoy segura! Quiero conocer Valcaris

**LAURA**

Pues por mi no hay problema.

**VÍCTOR**

Supongo que no es tan mala idea.

Ana busca caballos para viajar. Los habitantes les dan las gracias y se despiden de ellos, deseándoles un buen viaje.

**-CORTE A**

**71. EXT- PRADERA -MAÑANA**

Los jóvenes toman una ruta alternativa para no agotarse tan rápidamente. Esta ruta es más larga pero con menos riesgos.

**-CORTE A**

**72. EXT- MONTAÑAS -MAÑANA**

Argos despierta y ve que está acostado como un fardo sobre un caballo. Está débil y herido, por lo que apenas tiene energía para crear una pequeña chispa con la que rompe las cuerdas y se suelta. Luego se sienta sobre el caballo y con las fuerzas que le quedan huye hacia una montaña.

Elena ve con horror lo que sucede y, antes de que Laura pueda hacer algo, el mago ya se ha ido.

**VÍCTOR**

Laura, olvídale. Lo mejor será que continuemos, después de todo esa fue la misión original.

**ELENA**

¡Oh, no! Debemos encargarnos de él o de lo contrario podría regresar con más fuerzas o incluso podría lastimar a otras personas.

Laura ve a Ana. Ella se percata de esto.

**ANA**

¡No se preocupen por mi! Adonde vayan ustedes, iré yo.

Laura medita por un momento

**VÍCTOR**

¿Estás considerando seriamente perseguir a ese loco?

**LAURA**

Si te soy sincera, sí. No quiero hacerlo, pero Elena tiene razón. Si Argos queda suelto podría terminar causando males en otros lugares. Le estaríamos dejándole nuestro problema a otro

Víctor suspira y concuerda con ella

**VÍCTOR**

Eso es cierto. Sin embargo, al menos deberíamos dejar primero a la Princesa.

**ELENA**

¡No! Perderíamos tiempo valioso

Víctor mira a sus amigas, contrariado pero divertido

**VÍCTOR**

Ah, está bien. Como que mejor me callo.

Todos ríen y emprenden el viaje hacia la montaña a la que escapó Argos.

**-CORTE A**

**73. EXT- REINO DE VALCARIS: PLAZA CENTRAL -DÍA**

En la fuente de la plaza el abuelo de Laura ayuda a Pinogal a realizar una pócima con diversos ingredientes exóticos como lenguas de mariposas, uñas de oso, y ojos de pez. Las flores marchitas que están alrededor de la fuente comienzan a recuperar sus colores.

**-CORTE A**

**74. EXT- MONTAÑA -DÍA**

Los jóvenes suben por la montaña. Los caballos presentan dificultades para continuar y se detienen, rehusándose a avanzar. Ana señala a los demás lo que parece ser una ruta alternativa. Se trata de una cueva ubicada dentro de la montaña. Al no poder continuar el camino con los caballos los jóvenes deciden entrar a la cueva.

**-CORTE A**

**75. INT- CUEVA -DÍA**

Adentro la oscuridad no los deja ver el camino. Laura está por usar su cayado pero en ese momento del cuerpo de Elena salen var**ELENA**

Pero no lo soy. Es solo el poder del diamante el que hace esto.

**VÍCTOR**

¿Qué quieres decir?

**ELENA**

Al parecer, según ese mago loco, el diamante del reino es una joya falsa creada para distraer de la verdadera, la cual llevo dentro de mi. El mago quería hacer un ritual o algo así para absorber sus poderes.

**LAURA**

¡Guau, Elena! ¿Quién lo diría?

**ANA**

Este viaje se pone cada vez mejor

Víctor se da cuenta de que en la cueva hay un camino de ceniza gris en el suelo y se los señala.

**ELENA**

¿Vieron eso?

**LAURA**

Lo más probable es que sea de Argos. Él también iba a caballo, así que debe haber entrado aquí.

Los cuatro avanzan por la cueva siguiendo los rastros de ceniza de Argos. El terreno es escarpado. Víctor, Laura y Elena avanzan con dificultad, en especial la Princesa, quien no está acostumbrada a hacer esas cosas. Por otro lado, Ana avanza por el terreno con bastante facilidad.

**VÍCTOR**

Ana, nos haces quedar mal.

**ANA**

Bueno, es que me gusta acompañar a mi papá  
cada vez que va a escalar o acampar.

**LAURA**

Oh, estoy tan cansada que podría quedarme  
dormida en una de estas rocas. No se si pueda  
continuar.

**ANA**

En mi aldea tenemos una canción muy sencilla  
que usamos para subir los ánimos.

CANCIÓN: "CAMINO"

No te rindas, continúa

Lo mejor está por llegar

Si avanzas, no desmayes.

Después podrás descansar.

El camino puede ser duro

Y en ocasiones oscuro.

Pero al final verás

Cómo la perseverancia

Realmente rinde frutos.

Los cuatro jóvenes doblan una esquina y llegan a un sitio muy amplio. No se alcanza a ver el techo y en el centro hay un hermoso árbol brillante, rodeado por un pequeño arroyo. El rastro de cenizas se pierde en el arroyo. Elena pregunta qué ruta deben seguir, pero Víctor se queda en silencio, tratando de adivinar. Ana voltea y ve a Laura cruzando el pequeño arroyo para llegar al árbol. Los demás intercambian miradas, sonríen y la siguen. Las hojas tienen un hermoso color amarillo con reflejos dorados.

Ana lee un letrero cerca del tronco.

#### **ANA**

"Árbol Sagrado. No Tocar"

Laura observa la planta, estática, y se acerca para tomar una de las hojas.

#### **VÍCTOR, ANA Y ELENA**

¡Laura, no!

Justo cuando Laura agarra la hoja, el suelo se derrumba, quedando solo la parte donde está el árbol, como si se tratara de una isla, la cual se desprende del suelo y empieza a subir a toda velocidad.

#### **ELENA**

¡Por todos los cielos! ¿Qué es lo que sucede?

Ana se lleva las manos a la cabeza y se acerca al borde. Donde antes estaba el arroyo y el suelo ahora hay un gran abismo que aumenta de profundidad a cada segundo. Laura guarda la hoja en su bolsillo y Víctor la abraza.

**VÍCTOR**

¿Estás bien, Laura?

Laura asiente con la cabeza.

**ANA**

¡Nunca más vuelvas a hacer algo así! ¿Oíste?

Elena señala el techo y da un grito

**ELENA**

¿Chicos? ¿Ya vieron eso? ¡Es horrible, vamos a estrellarnos con el techo!

**VÍCTOR**

¡Rápido, Laura! ¡Haz algo!

Laura empieza bailar.

**VÍCTOR (CONT'D)**

¡Eso no! ¡Un hechizo!

Laura cierra los ojos mientras piensa en uno. El árbol se acerca rápidamente al techo, que se ve cada vez más próximo.

Elena, Víctor y Ana gritan.

Justo antes de que el árbol impacte contra el techo, Laura recita mentalmente un hechizo mientras sujeta su cayado. La punta de este se ilumina y una porción del techo se transforma en burbujas azuladas. El árbol pasa a través de ellas, sube hasta agotar su impulso.

**LAURA**

¡A la cuenta de tres saltamos!

El árbol empieza a bajar, acelerando a cada segundo.

Los demás ven a Laura, nerviosos.

**LAURA (CONT'D)**

¡Uno...!

Laura espera unos segundos.

**LAURA (CONT'D)**

¡Dos-Tres...!

Todos saltan rápidamente y caen sobre la cima de la montaña.

El árbol desaparece por el agujero, en el cual se vuelven a formar burbujas. Los cuatro amigos respiran agitados y ríen.

**-CORTE A**

**76. EXT- CIMA DE LA MONTAÑA -MEDIODÍA**

En la cima hay varias rocas de diversos tamaños y formas que transforman el lugar en una especie de laberinto natural. Todo está en silencio. Los cuatro buscan a Argos con la vista. Se mueven en fila, con Laura a la cabeza, seguida por Víctor, luego Ana y por último Elena. En ese momento por detrás de Elena aparece Argos, quien le coloca la mano sobre la espalda y extrae el diamante. Elena grita y cae al suelo, haciendo que los demás volteen a ver qué sucede. Los amigos ven a Elena en el piso y se acercan a ella.

**LAURA**

*(Molesta)*

¿Qué hiciste?

Las líneas de luz que salían del cuerpo de Elena se desvanecen.

**ARGOS**

*(Se ríe)*

Oh, yo solo la liberé de su carga. Todo habría sido más sencillo de haber seguido mi plan, pero ustedes interfirieron. Tuviste suerte de que no viera la piedra que te protegía, es lo único que pudo debilitarme de esta forma.

**LAURA**

¿Aún quieres absorber el poder del diamante?

**ARGOS**

Gracias a ustedes ya no puedo hacerlo, pero aunque sea en una forma imperfecta, absorberé los poderes del Diamante Eterno.

Argos agarra el pequeño diamante y se lo traga. Elena está muy débil y su piel se hace pálida rápidamente.

**ELENA**

*(En un susurro)*

Chicos... Huyan...

El mago se transforma en una tarántula gigante de color gris y ojos rojos. Laura queda paralizada del miedo, con la vista anclada al monstruo. Víctor y Ana ven lo que sucede, sin poder hacer nada al respecto.

Argos les habla con una voz mucho más grave

#### **ARGOS**

Han sido niños tan buenos y diligentes...  
Déjenme pagarles por haber arruinado mis planes.

Elena ve al gigantesco animal y se desmaya.

Víctor ve a sus amigas y luego al monstruo

#### **VÍCTOR**

Ana, lleva a Laura y Elena a un lugar seguro y ocúltense allí.

Ana lo mira y asiente con la cabeza. Argos trata de perseguirlas pero Víctor silba y le arroja una piedra.

El monstruo voltea, se aproxima hasta donde está él y lo ataca con sus patas. El monstruo tiene ceniza encima y por donde pasa deja un rastro.

#### **ARGOS**

¡Eres solo una hormiga insignificante para mi!

Víctor esquiva sus ataques con dificultad y se esconde detrás de una roca.

**-CORTE A**

**77. EXT- CIMA DE LA MONTAÑA: ESCONDITE DE VÍCTOR -TARDE**

Víctor respira hondo y observa al animal desde su escondite. Argos se enoja por no poder encontrarlo y destroza cada roca que se consigue.

**-CORTE A**

**78. EXT- CIMA DE LA MONTAÑA: ESCONDITE DE ANA -TARDE**

En el escondite de Ana, Elena sigue inconsciente. Su piel está pálida y respira con dificultad. Ana trata de hacer que Laura salga de su estado de pánico.

**ANA**

*(Mientras la sacude)*

¡Vamos Laura, reacciona!

Laura está en shock.

**LAURA**

*(En trance)*

Una araña... De todas las cosas en las que se podía transformar... Una repugnante y asquerosa... Una gigantesca tarántula.

**ANA**

Laura, tú eres como una hermana mayor para mi. Eres un modelo a seguir gracias a todas las cosas maravillosas que has hecho  
¿Recuerdas cuando llegaste a mi casa y con tu magia hiciste bailar a las servilletas?

**ANA (CONT'D)**

¡Todos los objetos se movían por sí solos!  
Eso fue muy divertido y emocionante, ¿no crees? ¿Y qué me dices de cuando te enfrentaste con tanta valentía ante el ser maligno y lo congelaste? ¿No te pareció genial? ¡Incluso ya te has enfrentado antes con Argos!

Laura tiene la vista perdida.

**LAURA**

Esas fueron otras cosas. Pero esta situación está en un nivel completamente diferente para mi... Yo no puedo... No puedo hacerlo.

**ANA**

Vamos, Laura. Recuerda que fuiste tú quien me enseñó a ser valiente

**LAURA**

¿Valiente? ¡Ja! No me hagas reír. Siempre sentí miedo durante el viaje. La única razón por la que sigo aquí es por un collar que tenía un hechizo de protección... Pero ya no sirve... ¿Qué se supone que haga? ¿Qué? ¡Dime!

**ANA**

Y está bien sentir miedo, es algo natural. Pero la única manera de eliminarlo es enfrentándolo. Debes ver al miedo a los ojos y 'decirle que no le tienes miedo'. Tal como hace Víctor en este momento.

Laura reacciona al nombre de Víctor y ve a su alrededor. Al no encontrar a su amigo la joven se preocupa.

**LAURA**

¿Víctor está haciendo qué cosa? ¡No podrá hacerlo todo él solo! Cuida a Elena, por favor.

**ANA**

Nunca pensé que terminaría haciendo de niñera hoy. *(Se ríe)*.

Ana asiente con la cabeza y Laura se aleja, buscando a Víctor.

**-CORTE A**

**79. EXT- CIMA DE LA MONTAÑA -TARDE**

Víctor ve que la tarántula se acerca al lugar donde están las muchachas y vuelve a salir de su escondite para distraer al monstruo. Argos lo ve y se abalanza rápidamente sobre él, pero se tambalea y falla en su ataque. Víctor corre, aprovechando el desequilibrio del animal.

En ese momento ve a Laura y se distrae. Argos le arroja su seda, la cual cae en una de las piernas de Víctor, dejándolo adherido al suelo. El joven trata de soltarse, sin conseguirlo.

El monstruo se ríe y acerca sus colmillos a su cara, pero Laura llega al lugar y usa su cayado para arrojarle una esfera de fuego al animal. La criatura retrocede, herida, y se enfurece más. Laura usa el mismo hechizo para secar la seda y liberar a Víctor.

Los dos corren y se esconden detrás de una de las rocas. Argos los busca y de sus colmillos se escurre un veneno verde que al caer en el piso se transforma en varias arañas pequeñas que se alejan.

**-CORTE A**

**80. EXT- CIMA DE LA MONTAÑA: ESCONDITE DE VÍCTOR -TARDE**

Víctor observa a Laura, quien respira con dificultad.

**VÍCTOR**

¿Ya estás mejor?

**LAURA**

Sí. Realmente no quisiera hacer esto, pero  
mientras más rápido salgamos de esto, mejor.

Laura ve a la criatura de reojo, desde el escondite

**LAURA (CONT'D)**

Todo sería más sencillo si pudiésemos  
quitarle el diamante de la misma forma en la  
que él se lo quitó a Elena.

**VÍCTOR**

Me parece haber visto una joya sobre el lomo  
del animal. Si estoy en lo correcto, mi idea  
podría darnos una oportunidad de acercarnos y  
quitárselo. Pero necesito que hagas un  
hechizo de lodo justo cuando te lo pida,  
¿crees que puedes?

**LAURA**

*(Burlándose)*

'Hechizo de lodo'... ¿Qué rayos, Víctor?

**VÍCTOR**

*(Sonriendo)*

¡Ah, pues! ¡No conozco los nombres elegantes  
que le colocan a esas cosas! ¿Crees poder  
hacer la cosa esa como sellame?

Laura asiente con la cabeza con una sonrisa.

Víctor y Laura salen en busca de Argos, pero no lo encuentran.

**-CORTE A**

**81. EXT- CIMA DE LA MONTAÑA: ESCONDITE DE ANA -TARDE**

Mientras tanto, en el escondite de Ana una pequeña araña se coloca sobre la frente de Elena. La joven se la retira y se da cuenta de que también tiene una en su mano. Ana se da la vuelta y ve cómo una docena de arañas pequeñas se acercan a ellas.

**ANA**

Muy bien, parece que ahora es mi turno de luchar.

La joven agarra una rama y la usa para alejarlas. Poco a poco aparecen más arañas, las cuales empiezan a llenar de seda el lugar.

Ana mira a Elena, quien está inconsciente, y le habla:

**ANA (CONT'D)**

Creo que este es un buen momento para que despiertes. ¿Qué dices? ¿Me das una mano?

Elena continúa acostada, inconsciente.

**ANA (CONT'D)**

¿No? Bueno, tú te lo pierdes, amiga...

**-CORTE A**

**82. EXT- CIMA DE LA MONTAÑA -TARDE**

Un poco lejos de allí, Laura y Víctor buscan a la tarántula. Todo permanece en silencio. Los jóvenes pasan al lado de unas rocas de gran tamaño de las que baja lentamente Argos hasta quedar justo detrás de ellos. Los jóvenes no perciben su presencia y continúan caminando. Argos abre sus colmillos y se acerca a Laura, pero en ese momento Víctor ve caer la ceniza que caracteriza al mago.

**VÍCTOR**

¡Detrás de ti, Laura! ¡Ahora!

Laura se voltea y le arroja el hechizo de lodo a los ojos. El monstruo, molesto, se alza en sus patas, tratando de quitarse el lodo de los ojos. Víctor sube a una roca que está detrás de la tarántula y salta sobre el animal. En su lomo está el Diamante Eterno.

Argos se da cuenta de lo que piensan hacer y se sacude para hacer que Víctor se caiga, pero el joven se sujeta con fuerza. Laura ve lo que sucede y usa su hechizo de hielo sobre las patas de la tarántula. El animal se resbala y cae.

Víctor retira el diamante del monstruo y se lo arroja a Laura, quien lo atrapa en el aire y lo observa con curiosidad.

**-CORTE A**

**83. EXT- CIMA DE LA MONTAÑA -TARDE**

En el escondite de Ana las arañas se convierten en cenizas.

Ana suelta la rama con la que se defendía, se sienta en el suelo y se seca el sudor de su frente mientras jadea.

**ANA**

Oh, sí. Somos lo máximo.

**-CORTE A**

**84. EXT- CIMA DE LA MONTAÑA -TARDE**

Argos recupera su forma humana. Su cabello está de color gris. Se quita el lodo de los ojos mientras jadea, débil y cansado. Víctor se acerca a Laura, pero en ese instante Argos se levanta, coloca sus manos sobre la espalda de Víctor y absorbe su energía vital. Víctor gime de dolor, cae al suelo y su cuerpo entero envejece con rapidez. El mago recupera sus fuerzas y su cabello vuelve a ser de color negro.

Laura ve esto y grita con horror y dolor. Corre hasta donde está Víctor, lo sujeta en sus brazos y llora.

**LAURA**

¡Víctor! ¿Qué te hicieron? ¿Estás bien?  
¡Dime algo! Lo que sea...

Víctor tiene la apariencia de un hombre centenario. Le habla a Laura mientras respira con dificultad.

**VÍCTOR**

Usa... Diama... dia... mante.

Argos los mira, se ríe y se aleja, pero Laura se levanta, enfurecida y se coloca frente a él.

**ARGOS**

Vamos, niña, no me estorbes.

**LAURA**

¿Cómo puedes disfrutar esto? ¡Eres un monstruo!

**ARGOS**

*(Molesto)*

¡Ese no es tu problema! ¿Entendiste?

Argos pasa al lado de Laura y se aleja. Laura ve a Argos alejarse, coloca el diamante sobre su cayado y la joya se adhiere al objeto. Luego apunta al mago y lo obliga a permanecer en el suelo con un hechizo de gravedad. El mago se esfuerza por levantarse pero no lo consigue.

**ARGOS (CONT'D)**

*(Jadeando)*

¿Por qué simplemente no te alejaste cuando me escapé? ¡Así todo habría sido más sencillo!

**LAURA**

¿No es obvio? Lo hice para proteger a las personas. Si te dejaba libre te habrías ido a causar dolor y miseria en otro lugar. Tú eres como una enfermedad, en serio.

**ARGOS**

*(Sonriendo)*

Pues tal parece que no te sirvió de nada,  
porque pude recuperar mis fuerzas y tu amigo  
quedó reducido a un anciano en sus últimos  
días.

Laura lo mira, molesta y coloca la punta de su cayado sobre  
él. El diamante en el cayado se ilumina.

**ARGOS**

¡Vamos! Hazlo de una vez. En el fondo sabes  
que la única manera de vencerme es  
eliminándome.

Laura lo sigue observando, todavía con el cayado sobre la  
cabeza de Argos.

**LAURA**

No tienes idea de lo mucho que me gustaría  
hacer eso, de veras.

Argos sonríe.

**LAURA**

Pero no lo haré. No me rebajaré a tu nivel.  
Decepcionaría a mi abuelo, a mi maestro, a  
mis amigos, a los habitantes del reino, y a  
mi misma. Me niego a ser como tú.

**ARGOS**

*(Ofendido)*

¿Por qué te obsesiona tanto ser una heroína?  
¿Por qué necesitas tan desesperadamente de  
ayudar a otros? ¡Ellos nunca hicieron nada  
por ti! Y ellos nunca harán nada por ti, a  
menos que los beneficie.

Laura lo mira, sorprendida por la reacción de Argos.

**ARGOS**

*(Indignado y enfurecido)*

¿No lo ves? A ellos no les importa lo que te  
suceda. No importa cuántas veces trates de  
mejorar, o de ayudarlos ¡Nunca tendrán  
suficiente, querrán más y más hasta que ya  
no tengas nada más para darles! Pero son  
ellos los que deberían irse. ¿No sería más  
justo así? ¡Yo merecía algo mejor y ellos me  
lo quitaron todo! ¿Acaso no merezco algo  
mejor?

Por el rostro de Argos corren gruesas lágrimas.

Laura lo observa con tristeza

**LAURA**

No lo entiendes. Todos tenemos la capacidad  
de ayudar a otras personas en mayor o menor  
medida. Pero no ayudas a alguien esperando  
algo a cambio, sino porque es lo correcto.

Argos grita con todas sus fuerzas, lleno de frustración. La joven mueve su cayado con el diamante y lo transforma en una tortuga. Sujeta a Argos y a Víctor, y lentamente camina hacia el escondite de Ana.

**-CORTE A**

**85. EXT- CIMA DE LA MONTAÑA: ESCONDITE DE ANA -TARDE**

Ana descansa, sentada sobre una roca. Sus ropas están sucias y su alrededor hay seda y ceniza. Elena sigue acostada sobre una roca, sin moverse. Laura llega al lugar y Ana la recibe con alegría, pero se detiene al ver el rostro de su amiga.

Le pregunta quién es el señor.

**LAURA (CONT'D)**

Es Víctor. Argos le hizo esto luego de que le quitáramos el Diamante Eterno.

**ANA**

*(Señalando a la tortuga)*

¿Y ese es...? ¿Argos?

Laura asiente con la cabeza, coloca a Víctor y a Argos en el suelo con cuidado y se acerca a Elena. Extrae el diamante de su cayado y se lo coloca a la Princesa en la frente.

El cristal se hunde y es absorbido por la Princesa, quien poco a poco recupera su color y sus fuerzas. Elena se sienta y ve primero a sus amigas, y luego a Víctor.

**ELENA**

Oh, no... Pobre Víctor...

La Princesa abraza a Laura, y las tres amigas se alejan mientras llevan a Víctor y a la tortuga Argos de regreso a Valcaris.

**-CORTE A**

**86. EXT- ENTRADA DEL REINO DE VALCARIS -ATARDECER**

La Princesa, Laura y Ana, regresan al reino, completamente sucias y despeinadas. Llevan a Víctor en uno de los caballos, junto a Laura. En el reino corre rápidamente la noticia de su llegada. Los reyes corren para abrazar a Elena. La Reina llora de alegría y abraza a Elena.

**REINA VALENTINA**

¡Elena! ¡Mi niña! ¡Te extrañé tanto!

**REY MAGNUS**

Muchas gracias, Laura. No tengo nada con qué pagarte lo suficiente mi agradecimiento, pero puedes pedirme lo que quieras.

Laura sonríe sin ánimos y avanza hasta la plaza junto a Ana. Magnus decide seguirla, preguntándose quién es el anciano al que lleva. Elena y Valentina lo siguen.

**-CORTE A**

**87. EXT- REINO DE VALCARIS: PLAZA CENTRAL -ATARDECER**

Los habitantes del reino se empiezan a reunir en la plaza central. Laura Baja del caballo y sujeta a Víctor con ayuda de Ana. Magnus la observa, preocupado, mientras la Reina continúa abrazando a su hija.

Laura y Ana se encuentran con la familia de Víctor, quienes lo reciben con tristeza. El abuelo de Laura llega a la plaza junto a Pinogal, quien ve a Víctor y le indica a su familia:

**PINO GAL**

¡Rápido! ¡Deben sumergirlo en la fuente!

**LAURA**

¿Eso funcionará de verdad?

**PINO GAL**

Es posible. Entre tu abuelo y yo hicimos varias pócimos que mezclamos en la fuente.

Es posible que todavía quede algo de la mezcla.

La familia de Víctor lo sumerge con cuidado en la fuente. Laura se acerca y le dice algo al oído. En ese momento empieza a recuperar su juventud. Su cuerpo vuelve a ser el mismo de antes, excepto por su cabello, que extrañamente se queda blanco. Víctor se sienta y Laura lo abraza con fuerza. Víctor sonríe y la besa. El abuelo de Laura sacude su pantufla en el aire mientras señala a Víctor, y sonríe. Todos aplauden y Víctor los saluda mientras abraza a Laura.

**FADE OUT**

**FIN.**

**.CRÉDITOS.**

*(Opcional)*

Todos comen en una elegante y suntuosa cena preparada por el Rey. Laura sacude la hoja del árbol sagrado frente a Lam, quien se cruza de brazos y le esquivo la mirada, molesto. Víctor llega por detrás de Laura y la abraza. Lam aprovecha que Laura se distrae, le quita la hoja y se va. Laura trata de perseguirlo pero Víctor se agarra de su brazo y no la deja ir. El abuelo de Laura habla con Pinogal.

**ABUELO**

Nada mal para una aprendiz, ¿no creen?

**PINO GAL**

De hecho, ya no es aprendiz. Oficialmente es una hechicera completa.

El abuelo observa a Pinogal, quien le sonríe ampliamente.

**ABUELO**

Pues ya era hora.

Por detrás de ellos pasa corriendo Ana con uno de los vestidos de Elena, quien la persigue con un tenedor en la mano.

## VIII. DESARROLLO DE PERSONAJES

### LAURA

La protagonista. Es una chica muy alegre, generosa y llena de energía. Su color favorito es el naranja, tiene 15 años y su cumpleaños es el 21 de octubre. Mide 1,40 cm y es zurda. Ella vive con su abuelo, quien se encarga de vender e intercambiar libros y con quien vive desde muy pequeña. Sus comidas favoritas son las arepas de queso que hace su abuelo. Es torpe y algo despistada, por lo que suele tropezar con las cosas por accidente. Vive en una casa de dos pisos, parecida a una caja de zapatos aplastada y colocada en forma vertical.

Laura es una hechicera aprendiz. A pesar de su talento y poder la joven frecuentemente duda sobre sus habilidades. Ella admira mucho a su hermano mayor, quien es un excelente mago que hace muchos años decidió viajar por el mundo para ayudar a quien lo necesite. Laura, inspirada por la valentía y solidaridad de su hermano, decide convertirse también en una gran hechicera para ayudar y proteger a los habitantes del reino, por lo que a veces suele involucrarse en problemas que van más allá de sus capacidades para resolverlos. Es así como desde muy pequeña conoce a Víctor, quien rápidamente se convertiría en su mejor amigo y compañero de aventuras. Él es quien le regala el cayado que ella usa como báculo mágico.

Cuando Laura tenía seis años, su hermano mayor se fue a viajar por el mundo para ayudar a otras personas. Laura no quería que se fuera, por lo que lo siguió. Sin embargo la niña se pierde al llegar a las afueras del reino. Trata de regresar pero no encuentra el camino. Se sienta en la grama a llorar y en ese momento escucha un balido. Laura sigue el sonido, se asoma a un agujero y ve a una oveja azul atrapada.

La pequeña entra al agujero y ayuda al animal a salir, pero queda atrapada en su lugar. Laura llora, asustada. Un niño la escucha y la saca de ahí usando un cayado que resulta muy grande para él, y luego se presenta. De esta forma Víctor y Laura se conocen y se hacen amigos desde ese día.

Ella suele ser muy obstinada, actúa sin pensar, dejándose llevar por las emociones. También es fácilmente impresionable, impaciente, curiosa y le fascina comer. A pesar de todo es una buena chica, ya que es compasiva, perseverante, generosa y se preocupa por ayudar a quien lo necesite. Su torpeza hace que en ocasiones en vez de ayudar a alguien termine complicándole aún más el trabajo. En muchas ocasiones Víctor es quien se encarga de arreglar sus desastres.

A Laura le encantan los animales, y se lleva muy bien con ellos. Sus animales favoritos son los gatos. Además le tiene temor a las arañas, le gusta bailar, cantar y leer. No sabe silbar y cree que cocina bien, pero no es así.

Laura se siente atraída por Víctor, pero no se percata de la naturaleza de sus emociones sino hasta el momento en el que Argos absorbe la energía de él. La familia de Víctor usualmente bromea con ella cada vez que llega al lugar. Ella no se da cuenta pero en raras ocasiones siente celos cuando una chica es muy amistosa con Víctor y se le acerca mucho.

El maestro de Laura es un viejo mago de nombre Pinogal, el cual se encarga de prepararla para convertirla en una buena hechicera. Laura vive en un mundo en el que hay muy pocos magos, ya que esos conocimientos no se han transmitido lo suficiente, lo que ocasiona que todos los magos y hechiceras del reino sean de edad avanzada.

En Valcaris Laura y su hermano son los únicos que decidieron aprender ese oficio, por lo que los habitantes suelen tener grandes expectativas en cuanto al desempeño de Laura con la magia. Ella suele sentir miedo por lo desconocido, pero sus amigos la ayudan a ver todo lo bueno que ella ha conseguido hacer, en contraste con las cosas en las que fracasó.

## VÍCTOR

El mejor amigo de Laura. Es un chico muy tranquilo, increíblemente paciente y suele pensar mucho las cosas. Su color favorito es el azul, tiene 16 años y su cumpleaños es el 8 de mayo. Mide 1,70 cm y es diestro.

Él suele ser la voz de la razón de Laura, aunque en la mayoría de las ocasiones ella no lo escucha y esto lleva a que él se haga cargo de enmendar los errores que ella haya cometido. Sin embargo, esto no le molesta, ya que le gusta acompañar a Laura en sus aventuras mágicas.

Víctor vive en una casa pequeña, cerca de los límites del reino Valcaris, junto a su madre Carmen, su tía Mercedes y su hermana pequeña Melisa. A menudo trata de evitar que Laura se involucre en un problema, sin conseguirlo la mayoría de las veces. Es pesimista y sobreprotector. Suele hacer lo que Laura le pide, pero tiende a ver siempre el lado negativo de las cosas que ella quiere hacer.

Él conoció a Laura una tarde en la que él salió a buscar a una oveja perdida, cuando apenas tenía siete años. Encontró a la oveja pastando por las colinas que quedan en las afueras del pueblo. Cuando está a punto de irse escucha el llanto de una niña. Víctor sigue el sonido y se encuentra Laura, atrapada en un agujero. Laura le explicó que trató de ayudar a la oveja a salir pero quedó atrapada en su lugar. Víctor ríe, la ayuda a salir y la acompaña hasta el reino, con lo que ambos se hacen amigos desde ese día.

Víctor irónicamente le teme a la magia. Sin embargo, gracias a la amistad que tiene con Laura, ha aprendido a convivir con eso. También le teme al rechazo, a la soledad y a no ser capaz de proteger a Laura. Por eso el joven hace todo lo que puede para evitar que Laura sufra. Él está enamorado de Laura. Ella no siente lo mismo al principio, pero con el tiempo el sentimiento se hace recíproco. Sin embargo no se da cuenta de los sentimientos de Laura hacia él. El joven suele sonrojarse cuando se encuentra en situaciones románticas o cuando está muy cerca de Laura, a quien ha intentado decirle lo que siente, pero nunca se atreve a

hacerlo por temor a la respuesta que ella le pueda dar, por lo que siempre se retracta al final, pensando en la manera más romántica y perfecta de decírselo.

Al igual que a Laura, a Víctor también le gustan mucho los animales. Esto se debe principalmente al entorno en el cual vive, ya que él cuida ovejas, las cuales son su animal favorito. Él tiene una vaca rosada y tres ovejas de colores: una amarilla, otra negra y una azul. En sus ratos libres, cuando no está con Laura, vende en el mercado lana o leche. En ocasiones Víctor visita a sus primos, quienes tienen una granja con árboles frutales en otro reino. A Víctor le gusta bailar cuando cree que nadie más lo está viendo, pero no lo hace bien. Sin embargo tiene buena voz para el canto. A diferencia de Laura él sí sabe silbar y cocinar, y lo hace muy bien. Su comida favorita es el pescado con papas.

Víctor es un joven sencillo y humilde, ya que su meta es simplemente disfrutar de la vida sin lastimar a nadie. Sin embargo sueña con conocer un poco más el mundo antes de establecerse en una vida tranquila. Es por esto que en el fondo a él le gustan las ideas y aventuras que tiene Laura, porque gracias a ellas él puede conocer nuevos lugares y nuevas personas.

La relación entre Víctor y el abuelo de Laura es curiosa, ya que este último le tiene en estima pero a la vez no le agrada que su nieta sea tan unida a él. En el fondo es porque le teme a que Laura deje de ser una niña, por lo que suele amenazar a Víctor con una de las pantuflas que usa. Generalmente, cuando Víctor visita la casa de Laura, el abuelo de ella prepara cosas dulces a sabiendas de que no le gustan. Por eso Víctor casi nunca come en casa de ella. Laura le dice que solo es una coincidencia, pero él sabe que no es así.

A pesar de ser una persona con mucha paciencia, Víctor no soporta que otras personas hablen mal de Laura o de su familia. Él también es muy ingenioso y es muy bueno tomando decisiones en situaciones de peligro o bajo presión. Además tiene conocimientos básicos de primeros auxilios gracias a todas las heridas que Laura gana en sus aventuras debido a su torpeza o inexperiencia.

## ARGOS

El antagonista. Él es un mago muy alto y poderoso. Nadie conoce su edad, pero aparenta unos 35 años. Su cumpleaños es el 5 de marzo. Es ambicioso, egoísta y orgulloso. Vive en una pequeña casa ubicada en un bosque muy lejano. No le gustan los colores, pero le gustan los animales. Tiene una salamandra gigante como mascota, ya que es su animal favorito.

Argos tiene ojos oscuros con ojeras pronunciadas, cabello corto de color negro, mide 1,80 cm y es ambidiestro. Usa una capa negra con capucha, un suéter gris de cuello alto, guantes negros, pantalón gris oscuro y botas del mismo color. Su capa está cerrada con un broche plateado, el cual tiene un ojo grabado encima.

Argos solía vivir en el reino Valcaris. En el pasado, cuando tan solo era un niño, tenía el mismo sueño de Laura. Soñaba con ser un héroe para los demás, sin embargo, nadie le agradecía nunca las cosas buenas que hacía, sino que le reprochaban las cosas que le salían mal. Constantemente se burlaban de él por ser incapaz de hacer los hechizos más sencillos, así como por su torpeza. Detesta a Laura porque en cierta forma ve reflejado su pasado en ella. Debido a las burlas y desprecios de los que era objeto constantemente, decide irse a los 16 años a un lugar lejano para no volver hasta hacerse suficientemente poderoso. El tiempo pasa y él cambia su nombre a Argos (antes era Adrián), y ejercita sus hechizos usando energía maligna.

Poco a poco su poder va creciendo al igual que su rencor, por lo que decide regresar al reino para robar la fuente de luz y protección, el Diamante Eterno, una joya indestructible con un inmenso poder en su interior. Argos estudió esa piedra a profundidad mientras estuvo en el bosque, por lo que desea obtenerla para usar su energía y convertirse en el mago más poderoso de todos. De esta forma planea tomar posesión del reino Valcaris y obligar a todos sus habitantes a obedecerlo y respetarlo. Luego de eso planea extender su poder a otros reinos, causando caos y destrucción a su paso.

Argos disfruta de leer en sus ratos libres. Es muy bueno en la cocina, pero es muy desordenado. Aparte de la salamandra gigante él también convive con un tucán, un oso frontino y un puma. Es vegetariano y su alimento favorito son las frutas, en especial el mango. El mago disfruta la meditación, los días lluviosos y nada en los ríos. Su animal favorito es la salamandra porque eran los únicos seres vivos que se acercaban a él cuando llegó al bosque por primera vez. Él no usa báculo, ya que entrenó en el bosque para no necesitarlo. Sin embargo, antes de perfeccionar esa técnica él usaba una rama tosca que arrancó de un árbol. Habla varias lenguas mágicas, incluyendo la lengua prohibida.

A diferencia de Laura él no se deja influenciar por las emociones de los demás. Detesta que las cosas no salgan como él las planea, por lo que decide vengarse de Víctor y Laura por arruinar sus planes. Argos no cree en la amistad, el amor o la bondad, ya que de pequeño nunca experimentó esas cosas. Él piensa que las personas solo persiguen sus propios beneficios sin importarles lo que le pueda suceder a los demás. Cree que el mundo es un lugar donde solo sobrevive el egoísta, por lo que para él solo existe la maldad o la indiferencia, pero nunca la bondad. Es bastante manipulador y cínico, con lo que consigue hacer dudar a Laura durante su primer encuentro. Además muestra un comportamiento cercano a la sociopatía, sin caer necesariamente en ella, debido a que disfruta de causar caos y destrucción a su alrededor. Si alguien sufre, a él le gusta ver sufrir a esa persona. Por el contrario, ver a alguien feliz lo confunde y lo enoja.

No obstante Argos es la muestra de lo que sucede cuando no se le da el apoyo adecuado a alguien. Él buscaba el reconocimiento de sus esfuerzos, y al no conseguirlo sintió frustración. Esto, unido a las burlas y maltratos que siempre le hacían, son los motivos por los que él se fue del reino cuando aún era bastante joven, generando rencor dentro del corazón del mago.

Argos deja un rastro de ceniza adonde quiera que vaya. Esto es debido al poder maligno que yace en su interior, el cual lo corrompe y fragmenta su bondad, quemándolo por dentro. Su ceniza es un reflejo del estado de su corazón, lleno de desesperanza y dolor, sentimientos que contagia a las personas que afecta.

## ELENA

Es la Princesa del Reino. Tiene 17 años y su cumpleaños es el 18 de agosto. Es una chica muy hermosa, tiene grandes ojos oscuros, una larga cabellera de color chocolate, mide 1,70 cm y es diestra. Usa un largo vestido blanco con detalles en color morado claro y oscuro, una pequeña corona sobre ella y unos zarcillos de cristal en forma de rombos. Su color favorito es el blanco y su comida favorita es la ensalada. Es la hija única del Rey Magnus y la Reina Valentina.

La Princesa es amada por todos en el reino. Ella es una chica muy elegante, tranquila, educada y bondadosa. Sin embargo puede llegar a molestarse cuando presencia actos de gran injusticia o maldad. A ella no le gustan las cosas que se salen de su rutina diaria. Tampoco le gusta la lluvia porque oscurece el hermoso cielo de Valcaris. Además es indecisa, por lo que la atormenta el hecho de saber que algún día será Reina y que deberá tomar decisiones con respecto al reino. Sus animales favoritos son las aves, le teme a los ratones y no sabe nadar.

A Elena le gusta tocar la flauta, el arpa y cantar. Tiene una voz muy dulce y bella. Además es muy buena en la pintura, llegando a crear varios cuadros que adornan al castillo Lukene, su hogar y el sitio en el que reposa el diamante. Sin embargo no le gusta mucho leer libros, pero lo hace si es necesario.

Ella es raptada por el malvado hechicero Argos, quien le revela que el verdadero Diamante Eterno se encuentra en su interior. El mago le explica que necesita extraer la joya en un momento específico, por lo que se la lleva y petrifica a todos lo que se atreven a desafiarlo. Elena aborrece a Argos y no comprende cómo Laura puede perdonarlo, pero respeta la decisión de su amiga.

Elena es un poco rencorosa, pero no es vengativa. También es extremadamente ordenada y limpia. Nunca ha cocinado nada pero le encanta mantener las cosas en orden..

## ANA

Es la nueva amiga que hacen Víctor y Laura durante su viaje. Tiene 13 años y su cumpleaños es el 26 de julio. Tiene ojos verdes, pequeñas y sutiles pecas sobre su nariz y sus hombros, cabello negro a la altura de las rodillas, con un pequeño lazo fucsia en la punta, mide 1,60 cm y es diestra. Usa una blusa rosada de cuello bandeja, mitones color beige, unas bermudas del mismo color y bailarinas (zapatos) de color fucsia. Su color favorito es el rosado.

Ana vive con sus padres y sus hermanos en una aldea cercana a un valle por el cual pasa un río. Desde pequeña le gusta mucho nadar, correr y explorar nuevos lugares. Es una chica alegre, humilde, enérgica y bastante ruda, por lo que su apariencia suele engañar a las personas cuando la conocen por primera vez. Es muy buena pescando y escalando. Le gusta la lluvia, pero prefiere ver los amaneceres. Le gusta madrugar y come bastante, incluso más que Laura. No le gusta pintar ni leer libros pero ama bailar. Además, adora escuchar y tocar música. Es muy buena tocando el cuatro, las maracas y el tambor. Su comida favorita son las sopas y cremas. Sus animales favoritos son los perros y le teme a las cabras.

Ana creció rodeada de chicos, por lo que ella terminó adoptando una actitud un poco ruda y varonil debido a que el entorno era de constante competitividad. A pesar de su rudeza a ella le gustan mucho las flores y disfruta de arreglarse con coquetería. Cuando su mamá está distraída ella toma su labial y se lo coloca. Es de carácter fuerte pero comprensivo y generoso. Le fascinan los arcoíris y sueña con ver el final de uno algún día. Nadie tiene corazón para decirle que eso simplemente no sucederá nunca, por lo que ella persiste en su sueño.

Ella tiene una colección de piedritas de colores que extrae del río cada mes. Disfruta escuchar a los cuentacuentos y admira profundamente a Laura por haberse enfrentado ante Argos y su mascota, a pesar de haber sentido miedo mientras lo hacía. Ve a Laura como una hermana mayor y ensalza todo lo que ella hace con su magia. En sus tiempos libres hace de niñera de sus hermanos menores. Sueña conocer y explorar nuevos lugares.

## PINO GAL

Es el maestro de Laura. Tiene 72 años y su cumpleaños es el 29 de febrero. Tiene ojos color ámbar, es calvo, tiene un bigote blanco y una barba frondosa del mismo color. Es ambidiestro, mide 1,90 cm, es encorvado y delgado.

Pinogal es un mago de la madera. Sus habilidades están relacionadas con los árboles, con los que trabaja constantemente. Todo lo que usa en su vida diaria lo construye o esculpe con diferentes tipos de maderas. Sus obras están llenas de detalles y la mayoría de las veces dota a sus creaciones de vida. Es así como tiene varias aves cantoras de madera, un gato hecho con madera de Ébano, al cual le colocó el mismo nombre del material, y una gallina de nombre Roblina, creada con madera de Roble. Detesta a los insectos y la encanta la miel. Tiene un humor peculiar, el cual comparte con Laura. Es un hombre sencillito y tranquilo. Suele estar descalzo en su casa y al salir usa sandalias. Le encanta la lluvia.

## ABUELO

Es un hombre de 64 años de edad. Su cumpleaños es el 1º de enero. Tiene ojos oscuros, cabello muy corto de color blanco y bigote del mismo color. Mide 1,50 cm, es algo gordo y es zurdo. Es un vendedor y cambalachero de libros. Cuida de Laura desde que ella era una bebé, pues su hija falleció durante el parto. Su esposa falleció por una enfermedad y su yerno desapareció misteriosamente en el primer cumpleaños de Laura. Alan, el único hermano de Laura, se marchó del reino a los 18 años para viajar por el mundo y ayudar a otras personas. Desde entonces el abuelo hace su mayor esfuerzo por cuidar y hacer feliz a Laura.

Su animal favorito es la ardilla. Le teme a las serpientes y detesta a los gusanos. Le encanta leer libros y es la actividad que más realiza durante el día. No le agrada mucho Víctor, pues le hace recordar constantemente que su nieta pronto será adulta. El abuelo de Laura es un hombre extremadamente paciente y tranquilo, aún más que Víctor. Le cuesta decirle que no a Laura, lo que a veces ocasiona que su nieta se meta en problemas innecesarios. En sus tiempos libres le gusta contar historias a los niños en la plaza central de Valcaris.

## IX. PROPUESTA VISUAL

### Aspectos cromáticos

Con el objetivo de presentar una estética uniforme, se propone trabajar con una paleta de colores que ayude a identificar cada uno de los personajes principales de la historia. Para esto se hará uso de la teoría del color y se tomará como guía la paleta de colores utilizada por la empresa PIXAR para la elaboración de las películas “Up” y “Toy Story”.



Como se puede apreciar, la predominancia cromática de estas películas se inclina hacia personajes y paisajes representados con colores brillantes, cercanos a la g

de los tonos primarios. Esto lo podemos observar claramente en la película Toy Story, donde incluso el logo está representado con los colores primarios. Estos son colores luz, ya que están dentro del marco del espectro RGB. Este esquema será el que se utilizará para dar color a los personajes buenos, en conjunto con un alto nivel de intensidad y brillo.

El personaje de Laura llevará un atuendo en tonos cálidos (en tonalidades de naranjas y marrones). Esto se decidió de esta manera ya que, de acuerdo con el libro “Psicología del Color”, de la autora Eva Heller, el naranja representa “el color de la diversión, de la sociabilidad y de lo alegre”, lo cual va en armonía con la personalidad de Laura: enérgica, alegre, optimista y amigable. A esto se le suman dos tonalidades de marrón para su atuendo y su cabello. Acerca de este color, Heller explica que se asocia con “lo tradicional, lo natural y lo acogedor”. Este color refleja la decisión de Laura de seguir la tradición de los hechiceros, así como el amor por la naturaleza y el hogar.

|                                                                                      |        |        |        |        |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------|--------|--------|
|  |        |        |        |        |
| FFF4EB                                                                               | 5C2A00 | FF5D0A | 784222 | EDD8A8 |

Paleta de colores: Laura. Tonos (en código hexadecimal)

El personaje de Víctor irá vestido con un tono complementario al de Laura, por lo que estará enmarcado por dos tonos de azul. Este color, de acuerdo a Heller es “el color de la simpatía, la armonía y la fidelidad”. El motivo por el cual se escogió un color complementario es porque crea un opuesto que contrasta de forma clara con la protagonista. Ambos personajes se muestran como

complementos del otro: Laura tiene el atrevimiento y la energía, mientras que Víctor es tranquilo y precavido.

|        |        |        |        |        |
|--------|--------|--------|--------|--------|
|        |        |        |        |        |
| FFF4EB | 64A9FF | 000080 | EDD8A8 | 00000F |

Paleta de colores: Víctor. Tonos (en código hexadecimal)

Para el vestuario del personaje de Ana se escogieron tonos suaves en la paleta de colores, en la cual se pueden apreciar diferentes tipos de rosado. Heller explica que el rosado constituye “el color favorito de lo dulce y lo delicado”. Este color representa la contradicción entre su rudeza y energía con su gentileza y coquetería. La razón por la que se escogieron estos colores se debe a que se desea presentar un personaje muy femenino pero fuerte e independiente a la vez.

|        |  |        |        |        |
|--------|--|--------|--------|--------|
|        |  |        |        |        |
| FFF4EB |  | FF69B4 | FF1287 | 050204 |

Paleta de colores: Ana. Tonos (en código hexadecimal)

Por otro lado, se escogieron tonos púrpuras para la vestimenta de la familia real, debido a que este color era usado antiguamente por los nobles y personas de gran poder adquisitivo. Este color es muy difícil de conseguir en la naturaleza, lo cual es un reflejo de la valiosa amistad de Elena, ya que aún en las situaciones más difíciles ella se preocupa por sus amigos. Heller señala este color como “el color de la magia, el poder y el feminismo”. En el personaje de Elena, este color se encuentra acompañando al blanco, el cual refleja la naturaleza pura y bondadosa de la Princesa. Según Heller, el blanco puede significar inocencia y espiritualidad. En la siguiente página se encuentra la paleta de colores del personaje.

|                                                                                   |                                                                                   |                                                                                   |                                                                                    |                                                                                     |
|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |
| 8E4EE8                                                                            | CAC9FA                                                                            | 947AFA                                                                            | FAF9FA                                                                             | 5C1F00                                                                              |

Paleta de colores:

Por otro lado, el vestuario de Argos se diferenciará del resto por estar enmarcado por tonos oscuros. Esto no solo representa su pérdida de alegría, bondad y optimismo, sino que también contribuye a que los niños lo identifiquen fácilmente como el malo. El gris es un color que en su connotación negativa puede representar el pasado, así como soledad, tristeza y vacío. Este color encierra la frustración y el dolor de Argos por su pasado, así como su afición a causar caos y destrucción. Acompañando al gris está el negro, color que contribuye a oscurecer aún más al personaje y enmarcarlo como el antagonista.

|                                                                                     |                                                                                     |                                                                                     |                                                                                      |                                                                                       |
|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |  |  |
| 8B95A1                                                                              | 69646B                                                                              | 404042                                                                              | 858489                                                                               | 111112                                                                                |

Paleta de colores: Argos. Tonos (en código hexadecimal)

Para el ambiente en general se propone trabajar con diferentes tonos de verdes, azules, amarillos y marrones, ya que los personajes realizan un viaje de aventura a través de la naturaleza. Asimismo para las flores se propone trabajar con colores cálidos que incluyan tonos como amarillo, rojo y magenta, acompañados de blanco. Cada vez que se presente una situación de peligro los colores del paisaje se opacarán. Con esto se propone añadir intensidad y dramatismo a las escenas de los enfrentamientos. De igual forma, al tratarse de una historia situada en un mundo de magia se propone atribuir a los animales de colores diferentes a los que tendrían en la naturaleza para afianzar el carácter fantástico de ese mundo.

|                                                                                    |        |        |        |        |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------|--------|--------|
|  |        |        |        |        |
| 064200                                                                             | 0A7800 | 00A13D | 6EBD4E | 7FDA11 |

Paleta de colores para el ambiente general de la historia. (Verde)

|                                                                                    |        |        |        |        |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------|--------|--------|
|  |        |        |        |        |
| 8BE6FF                                                                             | 42A8F5 | 3C84F5 | 53CDF5 | 03A5F0 |

Paleta de colores para el ambiente general de la historia. (Azul)

|                                                                                    |        |        |        |        |
|------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------|--------|--------|
|  |        |        |        |        |
| FFF800                                                                             | FEC304 | F5DB2C | D1AB00 | F0EF8B |

Paleta de colores para el ambiente general de la historia. (Amarillo)

|                                                                                      |        |        |        |        |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------|--------|--------|
|  |        |        |        |        |
| 4A1900                                                                               | 4C2F1B | 784A2B | 453203 | 785B36 |

Paleta de colores para el ambiente general de la historia. (Marrón)

|                                                                                      |        |        |        |        |
|--------------------------------------------------------------------------------------|--------|--------|--------|--------|
|  |        |        |        |        |
| FEC000                                                                               | C21600 | 780040 | C21D8B | FDFF00 |

Paleta de colores para las flores con tonos (en código hexadecimal)

## Iluminación

Para este proyecto se sugiere trabajar con elementos que le agreguen atributos de luz y sombras al entorno de la historia en general, de esta forma se generará profundidad en los ambientes y esto ayudará a discernir entre los diferentes momentos y lugares en los que se encuentran los personajes a través del uso de la iluminación global, así como la dispersión en superficies. Por este motivo es importante contar con un especialista con conocimientos físicos en el comportamiento de la luz. Esta herramienta permitirá una apreciación más fluida al momento de ver el resultado final de la animación y contribuirá a mejorar la estética general de las imágenes. Asimismo ayudará a reflejar el estado de

## Planos y Encuadres

En relación a este aspecto, se sugiere trabajar con una predominancia de planos generales y medios para el arco general de la historia, planos panorámicos para las escenas en las que destaquen los paisajes, planos detalles para las escenas en las que aparezca la ceniza, el diamante o comida, y primeros planos al final de los enfrentamientos. Asimismo se sugiere utilizar una angulación ligeramente picada para Laura y Víctor, y otra levemente contrapicada para la familia real y Argos, ya que son personajes que ostentan un poder mayor ante los demás. A medida que avance la historia se deberá ajustar esos planos para concordar con la situación planteada en el guion.

Sin embargo, este apartado solo representa una proposición a la manera de realizar la animación, ya que no se excluye el uso de planos diferentes siempre y cuando conserven una unidad de sentido dentro de la historia y con respecto a los personajes.

## Montaje

Con respecto al montaje se sugiere emplear una edición sencilla que acate el orden establecido previamente por el guion. Se propone hacer las transiciones entre escenas a través de cortes sin efectos, a excepción del inicio y el final, en los cuales se sugiere emplear *Fade In* y *Fade Out*.

Aparte de esto ha de tenerse especial cuidado con los sonidos y musicalización, ya que ambos elementos representan puntos clave en el desarrollo de los personajes y las diferentes situaciones por las que deben pasar. De igual forma aportan matices y emociones al ambiente, con los que se reforzaría el estímulo visual que recibirían los espectadores, creando de esta manera una experiencia mucho más completa y adecuada al guion.

## **X. PROPUESTA DE SONIDO**

Para la producción de este proyecto se ha realizado una propuesta sonora como guía para conseguir más precisión en la atmósfera que se plantea en el guion, así como en la naturaleza del formato de esta producción.

La banda sonora deberá grabarse previamente en estudio, mientras que todos los demás sonidos se captarán en post-producción, debido a que se trata de un largometraje animado. De esta manera se podrá contar con un nivel más profundo de inmersión por parte de los actores de doblaje.

### **Efectos y Diálogos**

Los sonidos diegéticos tendrán especial importancia ya que la historia cuenta con varias situaciones en las que la fuente sonora parte de la historia misma y las acciones que realicen los personajes. De igual forma, todos los diálogos presentes en el guion serán sonidos diegéticos.

### **Composiciones musicales**

Asimismo la historia contiene segmentos de música diegética, en los que los personajes interpretan una melodía dependiendo de las emociones que experimentan. Para esto se sugiere una mezcla entre música folclórica, música medieval y pop. Esto debido al hecho de que el guion está ambientado en un mundo de magia con elementos medievales, modernos y de la cultura venezolana.

En el guion se sugieren letras para composiciones originales. En cuanto a la música extradiegética se sugiere utilizar melodías extradiegéticas dentro del género de la música clásica y la tonada venezolana.

## Silencios

Los silencios constituyen una herramienta que contribuye a añadir comedia o tensión a la escena, intensificando la emoción presente en ella. Como explica Gustavo Montes:

“El silencio en el diálogo no es un vacío, ocupa tiempo en el discurso cinematográfico. El no hablar o el callar es su significante, que es plenamente percibido por el espectador a través de otros códigos – gestual, secuencial, fotográfico, pictórico, etc.- que intervienen en la imagen cinematográfica”. Montes, (2009) CES Felipe II [Página web en línea].

Con respecto al punto anterior se puede apreciar que en el guion se utilizará el silencio como un vehículo para reforzar la carga emocional de una escena.

## Grabación

Se recomienda el uso de un estudio de grabación para la grabación del sonido. Algunos efectos especiales podrán buscarse directamente de una audioteca. Se utilizará una canción como *leit motiv* cada vez que Laura se enfrente a Argos, y otra más para los momentos de celebración o tristeza.

Los sentimientos que se buscan plasmar con esta propuesta sonora son: amistad, alegría y esperanza (por Laura y sus amigos); miedo, ira y frustración (por parte de Argos). Todo esto es con el objetivo de plasmar de la forma más adecuada la atmósfera que estén experimentando los personajes. Asimismo se busca transmitir mensajes positivos que ayuden a reforzar valores en la audiencia.

## **XI. DESGLOSE DE NECESIDADES**

Toda producción audiovisual debe contar con los elementos necesarios para su correcta elaboración. Debido a que cada proyecto presenta diferentes demandas, se hace necesaria la identificación y organización de las necesidades durante la etapa de preproducción. Por ese motivo se presenta a continuación una lista de necesidades básicas para la realización cinematográfica de este proyecto.

Lista de necesidades (para animación 3D)

- Director
- Director de casting
- Productor General y Productor Ejecutivo
- Director de Fotografía
- Director de Arte
- Actores de doblaje
- Compositor musical
- Productor musical
- Intérpretes musicales
- Ingeniero de sonido
- Artistas de Storyboard
- Director de animación
- Animadores
  - Animador de efectos especiales
  - Animador de fondos
  - Modeladores 3D
  - Animador de personajes

- Animador de objetos y animales
- Animador de estructuras
- Iluminadores
- Colorista
- Editor de sonido
- Montajista
- Estudio de grabación
- Instrumentos musicales

#### Lista de necesidades (para animación 2D)

- Director
- Director de casting
- Productor General -Productor Ejecutivo
- Director de Fotografía
- Director de Arte
- Actores de doblaje
- Compositor musical
- Productor musical
- Intérpretes musicales
- Ingeniero de sonido
- Artistas de Storyboard
- Ilustradores
- Director de animación
- Animadores
  - Animador de efectos especiales
  - Animador de fondos
  - Animador de personajes
  - Animador de objetos y animales
  - Iluminadores
- Colorista
- Editor de sonido

- Montajista
- Estudio de grabación
- Instrumentos musicales

## XII. PRESUPUESTO

Con la finalidad de exponer la posibilidad de llevar este proyecto a la realidad, se expone un cuadro de presupuestos estimados. El mismo fue conseguido durante el mes de noviembre del año 2014.

| Presupuesto del servicio ofrecido por BMC- Studio |          |                  |
|---------------------------------------------------|----------|------------------|
| Nombre del servicio                               | Cantidad | Precio           |
| Preproducción y Postproducción                    | 1        | 5.333,00         |
| Edición de Audio                                  | 1        | 5.333,00         |
| Mezcla y Mastering                                | 1        | 5.333,00         |
| Grabación de Voces                                | 1        | 5.333,00         |
| Composición musical y letras                      | 1        | 5.333,00         |
| Horas en el Estudio                               | 1        | 5.333,00         |
| Arreglos musicales                                | 1        | 5.333,00         |
| <b>TOTAL</b>                                      |          | <b>32.000,00</b> |

Costo del servicio completo de sonido, edición y musicalización

Se escogió este estudio ya que ofrece un paquete completo que cubre todo lo concerniente al sonido en contraste con otros servicios consultados que solo

ofrecen parte de los servicios. Además se contactó con freelancers y casas productoras que tuviesen experiencia en la animación e ilustración.

|                                    |           |
|------------------------------------|-----------|
| Costo por segundo de animación 3D* | 3000 Bs.F |
| Costo por segundo de animación 2D  | 2000 Bs.F |
| Ilustraciones                      | 3000 Bs.F |

#### Costo del servicio de animación 2D y 3D

\* En cuanto a la Animación 3D, el set, modelado, rigging, render y composición varían de precio dependiendo del trabajo propuesto por el cliente.

Adicionalmente, el presupuesto por actor de doblaje se encuentra en los 10 Bs.F por cada línea de parlamento que tenga el personaje en el guion. Esta información se obtuvo a través de consultas realizadas por correo a experimentados actores del doblaje como Leisha Medina y Reinaldo Rojas, quienes han prestado su voz para producciones animadas de importantes canales de contenido animado como Cartoon Network, Nickelodeon, Disney Channel, Discovery Kids, entre otros.

## **CONCLUSIONES**

El presente Trabajo de Grado representó un desafío para su autor, ya que aún con los elementos necesarios para su elaboración el nivel de dificultad que presenta es bastante elevada. Más allá de las teorías, existe un conocimiento adicional, que va de la mano con la experiencia que tenga el guionista, que contribuye a discernir qué se debe eliminar, cambiar o conservar en el guion. Ciertamente el primer paso es realizar una documentación minuciosa sobre el tema que se desea tratar ya que mientras más información se maneje más fluido será el proceso de creación.

Este trabajo permitió comprobar la posibilidad de elaborar un guion para largometraje animado infantil en Venezuela. De esta manera se contribuye a la producción de películas animadas en el país, formato que aún espera por un crecimiento en su industria nacional.

Asimismo, se demostró la posibilidad de escribir una historia basada en el Paradigma de Syd Field, El Viaje del Héroe de Christopher Vogler y las 22 reglas de Pixar para contar historias.

De igual forma, en la investigación se trataron los aspectos concernientes al largometraje de animación y las producciones Pixar, gracias a los cuales se obtuvieron conocimientos generales de la realización cinematográfica que comprende estos

## **RECOMENDACIONES**

Con el objetivo de ayudar a todos los que estén interesados en la elaboración de guiones se ha preparado una serie de recomendaciones producto de la experiencia obtenida luego de finalizar este Trabajo de Grado.

La principal recomendación a quien esté interesado en escribir un guion es la de nunca dejar de buscar información relacionada al tema que se está tratando. En ocasiones un guion en una etapa avanzada puede ganar una perspectiva diferente solo por cambiar algunos detalles de su estructura narrativa.

Es importante seleccionar una o varias teorías fílmicas, debido a que estas representarán la columna vertebral del proyecto. En este trabajo se escogieron dos teorías fílmicas que van en conjunto con el uso de las 22 reglas de Pixar, una serie de recomendaciones preparadas por profesionales guionistas del medio. Sea cual sea el modelo o paradigma que el individuo decida seguir, debe tener en cuenta que estos solo representan guías y no cánones estrictos a seguir, ya que permiten cierta flexibilidad en sus elementos.

Al ser un elemento de naturaleza creativa, se recomienda probar varios estilos de narración, o incluso varios tipos de paradigma. Esto contribuirá a la formación de un estilo propio para el guionista.

## BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

### Referencias electrónicas

Alzqueta M - Berruete A, (2013) Instituto Ananda. Psicopatología y Trastornos de la personalidad. Consultado el 5 de Junio de 2014. <http://institutoananda.es/rasgos/>

Bugaj, V. (2013). PIXAR'S 22 RULES OF STORY: ANALYZED. [Libro en Línea].

Castro, M (2009), Clave Social, Consultado del 7 de Junio de 2014.  
<http://www.empresayeconomia.es/breves/valores-universales-cuales-son.html>

Coats, E. (2011). Pixar story rules. [Blog]. Consultado el 15 de Octubre de 2014 <http://www.pixartouchbook.com/blog/2011/5/15/pixar-story-rules-one-version.html>

Consultado el 20 de Octubre de 2014.

[http://static1.squarespace.com/static/52675998e4b07faca3f636a5/t/527f0a75e4b012bf9e7361c5/1384057461885/Pixar22RulesAnalyzed\\_Bugaj.pdf](http://static1.squarespace.com/static/52675998e4b07faca3f636a5/t/527f0a75e4b012bf9e7361c5/1384057461885/Pixar22RulesAnalyzed_Bugaj.pdf)

Martínez E - Salanova S. (s.f) El guion cinematográfico. Consultado el 10 de enero de 2014. <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/guionquees.htm>

Montes, G. (2009). El silencio en el diálogo cinematográfico. Centro de Estudios Superiores Felipe II. Universidad Complutense [Artículo en Línea]. Consultado el 3 de Febrero.

<http://www.cesfelipesecondo.com/revista/articulos2009/GustavoMontes.pdf>

The Pixar Timeline: 1979 -to present, (s.f), Pixar. [Página web del sitio oficial]  
Consultado el 5 de Junio de 2014. <http://www.pixar.com/about/Our-Story>

Velásquez, C. (2010). Los Valores Humanos. Slideshare, [Diapositivas]  
Consultado el 5 de Junio de 2014  
<http://es.slideshare.net/cmvelasquezcenteno/los-valores-humanos-3228697>

## Referencias bibliográficas

- Field, Syd. (2005) Screenplay: The Foundations of Screenwriting. Delta
- Klein, C. (2011) Second Sight: An Editor's Talks on Writing, Revising, and Publishing Books for Children and Young Adults. Asterisk Books.
- Kohan, S. (2006). Biblioterapia y cineterapia. Random House Mondadori, S.A
- Lamb, N. (2001) The Writer's Guide to Crafting Stories for Children (Write for kids library). Writers Digest.
- McGrath, D. y Mcdermott, F. (2003) Guionistas: Cine. Océano
- McKee, Robert. (1997) Story: Substance, Structure, Style and the Principles of Screenwriting. ReganBooks.
- Seeger, L. (1990) Creating Unforgettable Characters. Holt Paperbacks, 1st. Edition.
- Vogler, C. (2007) The Writers Journey: Mythic Structure for Writers. Michael Wiese Productions, 3rd Edition.

## Filmografía referencial

- Bichos: una aventura en miniatura*, (1998) [Película] Lasseter J, (dir.). Walt Disney Pictures; Pixar Animation Studios
- Toy story*, (1994) [Película], Lasseter J, (dir.) Estados Unidos; Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.
- Up*, (2009) [Película] Docter P – Peterson B. (dir.). Estados Unidos. Walt Disney Pictures, Pixar Animation Studios.