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

KAMALA:
GUIÓN DE CINE FANTÁSTICO INSPIRADO EN LA HISTORIA SOCIOPOLÍTICA DE VENEZUELA EN EL PERÍODO DE 1989-2014

LEÓN, Maura

Tutor:
AMUNDARAÍN, Javier

Caracas, Septiembre de 2015

A Dios, por ser lo más importante en mi vida

A mis padres y hermanos, por su apoyo incondicional.

AGRADECIMIENTOS

A Dios, por demostrarme que estás presente en todo momento, poniéndome pequeños milagros y mandándome ángeles a diario para que me ayuden a recorrer este camino llamado vida.

A mi madre, por apoyarme incluso cuando estoy equivocada. Gracias por acompañarme todas esas noches en las que debía estudiar durante toda la carrera e incluso en este momento mientras escribo mi tesis. Todos mis logros son tuyos.

A mi padre, por su apoyo incondicional, por darme todo el soporte que necesito y por ponerme los pies en la tierra cuando lo requería.

A mi hermano Maury, por comportarte como un segundo padre y por tratar de aligerar mi tensión mientras realizaba mi tesis, aunque no todo el tiempo me lo tomaba bien.

A mi hermano Mauro, por enseñarme a leer y por quedarte por más de seis meses sin computadora, cuando la mía se dañó, para que yo pudiera continuar mi tesis.

A mi hermano Marvin, por ser el único de mis hermanos que se comporta como un hermano en lugar de padre, por enseñarme, cada vez más, a ser una profesional responsable y por ayudarme a solucionar cada pequeño problema que tengo.

A mis cuñadas Erimar Contrera y Yesenia Torrealba, por ayudarme en todo lo que necesité en mi carrera.

A mi tía Marinela León, por acogerme en su hogar cuando salía muy tarde de la universidad.

A mi madrina de promoción y profesora Elisa Martínez, tú cambiaste mi opinión y me hiciste amar la escritura. Muchas gracias por introducirme en este mundo, por tantos consejos y por ayudarme en cada momento.

A mi amiga incondicional María Angélica Ramírez, por ser mi mentora a través de este proyecto. Gracias por acompañarme en cada paso y atender cada llamada. Incluso en medio

de tu ida del país estuviste dispuesta a corregir, cada error, desde un aeropuerto que sellaba tu nuevo destino. Este proyecto es tanto mío como tuyo. Todo lo malo es mío y todo lo bueno es tuyo.

A Sebastián Noguera, por ayudar a María Angélica mientras ella me ayudaba a mí. Ambos son seres excepcionales.

A mi mejor amiga Yuriví Acosta, por tratar de distraerme cuando estaba escribiendo la tesis y por comprenderme cuando te decía que no.

A mis compañeras y amigas de estudio: Hilary Sosa, Lorena Márquez, Heller Palma, María V. Solórzano, María V. Terán y Patricia Manzano; porque todas aportaron su granito de arena para llegar a esta etapa.

A mi *team* guión, Felitxay Gauna y Mariángel Ortega, por ayudarme cada vez que lo necesité mientras hacía mi tesis.

Al señor Pablo Cova, quien me facilitó y se puso a mi entera disposición para ayudarme con el presupuesto de mi guión.

Al personal de Biblioteca UCAB por ser tan comprensivos y amables.

¡Gracias Totales!

ÍNDICE GENERAL

Agradecimientos……3
Índice general……v
Índice de anexos……vii

INTRODUCCIÓN……...8
MARCO REFERENCIAL……..10

CAPÍTULO I: HISTORIA CONTEMPORÁNEA DE VENEZUELA……10
1.1 Antecedentes 1998……..10
1.1.1 Invasión Machurucuto……10
1.1.2 Caracazo……...11
1.1.3 Intento de golpe de Estado en 1992……13
1.2 Hugo Chávez……...19
1.2.1 Primeros años ……..19
1.2.2 Gobierno de Hugo Chávez……...24
1.2.2.1 Presidenciales 1998……24
1.2.2.2 La revolución ……...25
1.2.2.3 Abril de 2002……26
1.2.2.4 Referéndum revocatorio……27
1.2.2.5 Presidenciales 2006……...28
1.2.2.6 Cierre de RCTV……28
1.2.2.7 Presidenciales 2012……29
1.2.2.8 Muerte de Hugo Chávez……31
1.3 Gobierno de Nicolás Maduro……..35
1.3.1 Presidenciales 2013……..35
1.3.2 Febrero de 2014 ……...36

MARCO TEÓRICO ……39

CAPÍTULO II: CONCEPTOS DE GUIÓN ……39

2.1 El Guión ……39
2.1.1 Guión de cine fantástico ……..39
2.1.2 Temática……...41
2.1.2.1 El mal y la tiranía……..41
2.1.2.2 El desdoblamiento del doble……42
2.2 El viaje del héroe de Christopher Vogler ……..43

2.2.3 Arquetipos de Vogler ……43

CAPÍTULO III: SERES IMAGINARIOS SEGÚN BORGES Y GUERRERO ……45
3.1 El libro de los seres imaginarios ……45

MARCO METODOLÓGICO ……46

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA ……46
1. Problema ……..46
2. Delimitación ……47
3. Justificación ……..47
4. Objetivos ……..48
4.1 Objetivo General……48
4.2 Objetivos Específicos……..48
5. Fuentes de información ……49
6. Tipo y diseño de investigación ……49
7. Modalidad ……50
8. Limitaciones ……50

II. CREANDO UN MUNDO NUEVO ……50
1. Idea……50
2. Sinopsis ……50
3. Tratamiento ……..51
4. Personajes ……54
5.1 Personajes Principales ……54
5.2 Personajes Secundarios ……..57
5. Metodología para la construcción del guión: Paradigma de SydField ……59
6. Propuesta visual ……...62
7. Propuesta sonora ……..68
8. Desglose de Necesidades de Producción ……69
9. Presupuesto ……161
10. Guión Literario ……..170

CONCLUSIONES ……306
BIBLIOGRAFÍA ……308
ANEXOS ……315

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO A: Cuarto de Axel en el Palattio ……

ANEXO B: Cuarto de Anisa……

ANEXO C: Salón del Palattio……

ANEXO D: Axel ……

ANEXO E: Einar ……

ANEXO F: Salim joven……

ANEXO G: Salim ……

ANEXO H: Hugues ……

ANEXO I: Asryn ……

ANEXO J: Ciudad de los Girasoles ……

ANEXO K: Selva de las ninfas……

EN CD ROOM:

ANEXO A: End Credits - Hans Zimmer

ANEXO B: Hoist the colours - Hans Zimmer

ANEXO C: The Gladiator Who Defied An Emperor- Hans Zimmer

INTRODUCCIÓN

¿Quién en su rutina diaria, no se ha encontrado soñando? ¿Quién no se ha encontrado creando historias sobre un mundo distinto inspiradas en personas reales o irreales? Tener la capacidad de crear acontecimientos diferentes a lo vivido, de sumergirse en esta realidad alterna donde su autor se sienta protagonista o simplemente crear un lugar donde sus pensamientos no puedan ser censurados o restringidos.

¿Cuántos no desean contar una experiencia real a través de un mundo de ensueño? Donde sus personajes gocen de magia y su universo sea entero de fantasía. Y, ¿qué tal si se pudiera llevar estas historias a la realidad? Todo esto se puede hacer a través de un guión. El guión es el medio para convertir una idea en una realidad tangible.

El cine fantástico es capaz de llegar hasta donde la imaginación del guionista lo permita. El mundo ordinario con el fantástico se entremezclan para lograr un resultado increíble. Los personajes se sumergen en esta nueva realidad transgrediendo las reglas naturales.

Expresar el maravilloso sentimiento de crear un mundo fantástico, los personajes y seres imaginarios que habitan en él con sus respectivas personalidades. Colocarlos en diferentes escenarios y hacer que se relacionen entre sí, creando sentimientos de amistad, odio, amor, fraternidad, hostilidad entre ellos.

Guiado por los basamentos del libro de Christopher Vogler, *"El Viaje del Héroe"*, se muestra al personaje principal quien pasa, en el tiempo real imaginario, por varias etapas como lo son: separación — iniciación — retorno. Este proceso cambia radicalmente al héroe. Sin embargo el protagonista no es el único que pasa por este proceso, los demás personajes también lo hace pero a una escala menor.

Según Vogler, siempre se trata de la misma historia contada de distinta manera. Sin embargo, esto no es del todo cierto ya que el guionista construye las características de un héroe de manera tal que cumpla con las funciones y objetivos que su autor intenta expresar.

En la creación de un guión, la inspiración es un requisito indispensable. Un guionista debe inspirarse en algo para poder construir una historia. Cuando aparecen tiempos difíciles es cuando se realizan las mejores obras. El autor de un guión se ve influenciado por su entorno

y de ahí recibe una gran cuota de inspiración creando un mundo diferente para escapara de la realidad sin percatarse que el mundo que crea no es tan diferente del real.

En el periodo que ocupa los años 1989 a 2014, Venezuela sufría la decadencia de un proyecto político que ayudó a consolidar la democracia. Sus mandatarios decidieron que era hora de tomar un nuevo rumbo lo que trajo como consecuencia el mandato de un líder carismático que fue objeto de emociones apasionadas por parte del pueblo que estaba bajo su poder con veneración y admiración, así como también de odio.

Con este Trabajo de Grado se pretende ahondar una temática que no ha sido explotada a profundidad en el mundo, y mucho menos en Venezuela, como lo es la historia sociopolítica de un país contada a través del género de fantasía. Se pretende convertir una historia inspirada en la realidad en una fantástica.

MARCO REFERENCIAL

CAPÍTULO I: HISTORIA CONTEMPORÁNEA DE VENEZUELA

1.1 Antecedentes a 1998

1.1.1 Invasión Machurucuto

El 8 de mayo de 1967 ocurrió un intento de invasión a Venezuela conocido popularmente como el "incidente de Machurucuto. Un grupo de militares cubanos acompañados de guerrilleros venezolanos, armados y entrenados por el gobierno cubano, con el objetivo de sumarse a una amplia insurrección que buscaba como fin último hacerse con el poder del país por medio de un suceso parecido a la guerra cubana invadió por las costas de Machurucuto, estado Miranda a Venezuela. (Sánchez, 2015)

Anteriormente a este hecho, en noviembre de 1963, el gobierno del presidente venezolano Rómulo Betancourt, considerado por muchos como el padre de la democracia venezolana, presentó ante la Organización de Estados Americanos (OEA) pruebas en contra de Castro y su gobierno al descubrir cuatro toneladas de armas extranjeras en costas venezolanas. La OEA investigó y declaró, un año después, que Cuba era culpable de "agresión e intervención en asuntos venezolanos. Cuba fue expulsada de la OEA lo que trajo como consecuencia que los miembros de dicha organización rompieran relaciones diplomáticas y comerciales con dicho país a excepción de México. (Rojas, 2013)

Volviendo a mayo de 1967, Raúl Leoni, presidente de Venezuela en esa época, denunció el desembarco de guerrilleros y efectivos armados que había ocurrido en Machurucuto. Se capturaron a dos acompañantes cubanos, hubo ocho muertos, un ahogado y una persona que escapó. El incidente de Machurucuto se convirtió en el símbolo de la intervención del gobierno cubano en Venezuela. (Bautista, 2009)

El periodista Antonio Sánchez ejerció su opinión sobre la injerencia del gobierno cubano en el diario venezolano El Nacional (2015):

> Sin disparar un solo tiro ni poner un solo soldado cubano en suelo venezolano, cuatro décadas después Fidel Castro vería satisfechas sus ansias de posesión y cumplidos sus deseos de humillar, devastar y saquear a nuestra patria como si fuera territorio vencido. Y poner de rodillas a sus soldados, líderes y dirigentes, hombres y mujeres como si hubiera sido una tierra arrasada en el campo de batalla por un feroz ejército invasor. Se la entregó en bandeja de plata un militar golpista y traidor: Hugo Chávez. (párr.7)

Continúa diciendo:

> Machurucuto, la ofensa a la dignidad nacional que hoy recordamos, abrió las puertas a una catástrofe. Estamos muy lejos de haberla superado. Dios nos ayude a lograrlo. (párr.10)

1.1.2 Caracazo

La primera semana de febrero de 1989, el gabinete económico designado por el presidente Carlos Andrés Pérez, realiza su primer anuncio oficial, en el cual, declararon que el equipo consideraba la aplicación de un paquete de medidas económicas apoyados por el Fondo Monetario Internacional (FMI) justificado por los desequilibrios fiscales cambiarios y el endeudamiento externo. (Centro Nacional de Historia, 2009)

Mientras tanto, el Comité Ejecutivo de la Confederación de Trabajadores de Venezuela (CTV) denunció que no fue consultado sobre las medidas económicas y que de no aprobarse el 50% de aumento en el salario mínimo comenzarían a protestar en las calles. La crisis económica comenzó a mostrar sus primeros síntomas en forma de largas filas para comprar alimentos en los mercados populares.

En la segunda semana del mes de febrero el pueblo de Venezuela no había recibido ningún tipo de información oficial sobre las medidas económicas, lo que genera desconcierto en la población. Sin embargo, el 16 de febrero, el presidente Carlos Andrés Pérez informa al país sobre la puesta en práctica del paquete económico pero no aclara el contenido de las medidas.

El 26 de febrero el gobierno nacional decreta un aumento oficial del 30% en el pasaje del transporte público urbano e interurbano. Sin embargo, los transportistas no estuvieron de acuerdo y ellos mismos imponen un aumento del 100%. (Centro Nacional de Historia, 2009)

El 27 de Febrero de 1989, la protesta comenzó en Guarenas pero luego se contagió a los sectores más populares del país. El aumento del pasaje de transporte público fue el detonante de los conflictos ese día. Las personas se desbordaron por las calles a atacar los comercios, tomando todo lo que estaba en su camino, todo lo que necesitaban y lo que no. (Barrera y Marcano, 2005)

El gobierno nacional, incapaz de controlar la situación, suspende las garantías constitucionales, declara toque de queda y reprime al pueblo con la activación de efectivos militares.

El día 28 de febrero las personas aún siguen replegadas en las calles, empiezan a reportarse centenares de muertos y más de mil heridos. La morgue de Bello Monte está hasta el tope y las urnas escasean, así que improvisan fosas comunes. Cuando el día termina el país está desgarrado por el pánico y el dolor.

Después de dos fuertes días para el país, y mientras aún hay una intensa represión, el gobierno nacional firma una carta de intensión con el Fondo Monetario Internacional (FMI), en el cual, se solicitó un préstamo para estabilizar la aplicación del paquete económico. Así se activan planes de emergencia, se redefinen provisionalmente las tarifas del transporte se realizan estrategias de abastecimiento en las que el Estado se compromete a garantizar la seguridad además se crea un fondo de recuperación para los pequeños comerciantes.

Finalmente, el 7 de marzo se declara la suspensión del toque de queda en todo el país. Las aseguradoras afirmaron que las perdidas superaban los 2500 millones de bolívares. Aunque informaciones oficiales afirman que hubo unos 300 decesos y 1500 heridos, existen cifras particulares que afirman que el número de decesos en estos eventos llega al millar de venezolanos. (Centro Nacional de Historia, 2009)

1.1.3 Intento de golpe de Estado de 1992

A la temprana edad de 21 años, Hugo Chávez, comienza a flirtear con la idea de un golpe de Estado, según contó su amigo Rafael Simón Jiménez. Éste solía decirle que estaba contento, porque antes del nuevo milenio iba a ser general e iba a "explotar" algo en el país. (Barrera y Marcano, 2005)

La conspiración comenzó en el año 1977, cuando a Hugo Chávez lo trasladaron a Anzoátegui como oficial de comunicación a un Centro de Operaciones Tácticas (COT). Allí sostuvo una discusión con un coronel quien quería golpear con un bate a tres guerrilleros, a lo cual, Chávez se opuso.

Cuando termina el primer gobierno de Carlos Andrés Pérez (1974-1979), había rumores de corrupción, lo que hizo que la oposición se alzara con la victoria en las nuevas elecciones presidenciales. Luís Herrera Campins es el nuevo presidente, quien afirmó haber recibido un país hipotecado. La bonanza petrolera acabó y los precios del crudo caen de manera alarmante, se registra una fuga de divisas y la deuda externa alcanza los 30 mil millones de dólares. Debido a esto, el gobierno devalúa la moneda y restringe la venta de dólares al público. Este día, se le denominó como el viernes negro. (Barrera y Marcano, 2005)

En el período de 1984 a 1988, asumió el poder Jaime Lusinchi, cuyo gobierno quedó manchado como uno de los más corruptos de la historia política de Venezuela. Las decisiones que tomó este presidente estuvieron sumamente influenciadas por las opiniones de su secretaria, y rumoreada amante, Blanca Ibáñez, quien en un momento determinado decidió exhibirse con un uniforme militar, lo que irrita profundamente a la Fuerza Armada Nacional.

A mediados de 1984 se reúnen, en Maracay, los agentes más importantes de los grupos conspiradores de las tres fuerzas —el Ejército, la Marina y la Aviación—. Por el Ejército Bolivariano Revolucionario se encuentra Hugo Chávez y por la Alianza Revolucionaria de la Armada está William Izarra. Hugo tiene una meta muy clara este año, el asalto al poder.

Corre el año 1986 y se realiza la tercera reunión del Ejército Bolivariano Revolucionario en San Cristóbal. El capitán Hugo Chávez, ya tiene un poco de poder, ya puede movilizar

tropas. Por su parte, el recién ascendido a mayor, Francisco Arias Cárdenas se moviliza desde Bogotá donde realiza estudios en la Universidad Javeriana.

A finales de los años ochenta, William Izarra se había retirado de las Fuerzas Armadas ya que se le hizo difícil ascender porque estaba señalado como un oficial de tendencia comunista. Por lo que, los dos líderes del Ejército Bolivariano Revolucionario son Francisco Arias y Hugo Chávez. Estos dos eran los que tomaban las decisiones y hacían planes a largo plazo para el día D. Alrededor de los años 1986 y 1987 decidieron esperar hasta que el próximo gobierno, que tomaría posesión en 1989, tuviera la mitad de su periodo para así derrocarlo.

Transcurre el año de 1991 y el Movimiento Bolivariano Revolucionario —antiguamente llamado Ejército Bolivariano Revolucionario— empieza a contar los días para dar el golpe de Estado que tanto habían planificado durante mucho tiempo. (Barrera y Marcano, 2005).

Cuando Chávez asciende a comandante se activa el plan Ezequiel Zamora y a partir del 28 de agosto de 1991 estaría al mando de un batallón clave. El primer acontecimiento que pudo haber impulsado el plan fue el golpe de Estado en Haití a finales de septiembre pero no es sino hasta diciembre que resulta ser un mes agitado de intentos fallidos.

Al principio del año nuevo, Venezuela no estaba contenta pues el año 1991 había cerrado con 31 por ciento de inflación y el 1992 comenzó con el aumento de pasajes del transporte públicos y de las tarifas telefónicas además de protestas por falta de agua, huelga de médicos y maestros y disturbios en la Universidad Central de Venezuela.

El 2 de febrero, Hugo Chávez recibió una llamada de un contacto desde el palacio de Miraflores informándole la fecha y hora de llegada al país del presidente, Carlos Andrés Pérez, quien estaba en Europa.

El presidente, Carlos Andrés Pérez, llegó a Venezuela el 3 de febrero aproximadamente a las diez de la noche cuando se encontró al general Fernando Ochoa, ministro de Defensa, quien le informó que oyó un rumor que decía que no lo iban a dejar aterrizar y que por eso decidió esperarlo.

Como un viejo zorro que era, Carlos Andrés Pérez no se alarma, sólo se siente contrariado y le expresa a Ochoa que no le gustan los rumores que tienen que ver con las Fuerzas Armadas y pauta una reunión para el día siguiente a las ocho de la mañana con los Jefes militares. (Barrera y Marcano, 2005)

A esa misma hora, la gran noche de Hugo Chávez apenas comienza. Le tocaba activar la "Operación Zamora" a las 24 horas. Dio la orden para que 460 efectivos, del batallón de paracaidistas, aborden una docena de autobuses alquilados al estado llanero de Cojedes, donde tiene previsto un entrenamiento. Al menos, eso es lo que creen los conductores y los efectivos. Hugo Chávez, confirmó posteriormente sólo un grupo muy pequeño de oficiales sabía lo que en realidad iba a pasar esa noche.

Cuando sólo llevan veinte minutos de haber rodado, Chávez, quien va dentro de uno de los vehículos, da la orden para que regresen a Caracas. Sin embargo, el chófer le reclama diciendo que ese no era el destino pero Chávez muy firme le responde que hay disturbios en la capital y que se trata de una orden. El chófer le cree, ya que, en los tres primeros meses de gobierno se registraron 120 marchas y 46 huelgas en todo el país. Y sólo tres días antes, la policía amenazó con intervenir la Universidad Central de Venezuela (UCV) por los constantes disturbios estudiantiles. El presidente Carlos Andrés Pérez no goza de una buena popularidad, el 81% de la población ha perdido la confianza y aunque la mitad de los venezolanos decía sentir respeto hacia su figura, el 57% de estos deseaba un nuevo gobierno.

A diez minutos para las 12 de la noche, mientras el presidente Carlos Andrés Pérez dormía plácidamente en su habitación de La Casona, recibió un llamado del general Fernando Ochoa, interrumpiendo su sueño, este le anunciaba un alzamiento en la guarnición del Zulia. El presidente sale apurado en un auto hacia Miraflores, iba sin escoltas. Al minuto de llegar, detrás de él, llega su guardia presidencial, el vicealmirante Iván Carratú. A Pérez no le tiembla el pulso para aferrar una ametralladora.

En este momento, Hugo Chávez está a punto de llegar a su destino: el Museo Histórico Militar en La Planicie —A tan sólo dos kilómetros de Miraflores—, desde ahí se instaló

para comandar la insurrección en Caracas. A esa hora ya todos los golpistas han tomado posiciones en Maracaibo, capital del estado petrolero Zulia y segunda ciudad del país; en Valencia, la tercera; y en Maracay, ciudad clave por sus instalaciones militares. El comandante Chávez no sabe que Carlos Andrés Pérez estaba en Miraflores ya que este debía ser capturado en el aeropuerto de Maiquetía o en La Casona. Según el mismo Chávez el plan Zamora conllevaba un elemento importante y ese era la sorpresa pero esta resultó ser bidireccional. (Barrera y Marcano, 2005).

En La Casona se desarrollaba un combate entre golpistas desinformados y agentes de la Dirección de los Servicios de Inteligencia. La primera dama, Blanca Rodríguez de Pérez, junto a una de sus hijas, se sumó a las fuerzas que resistieron el embate. También había intercambios de disparos en la base aérea "Generalísimo Francisco de Miranda" mejor conocida como el aeropuerto de La Carlota. La instalación fue tomada por el comandante Yoel Acosta Chirinos. Chávez delegó el ataque frontal de Miraflores a dos capitanes, uno de ellos intentó entrar torpemente con un tanque Dragón por las escaleras del palacio. El presidente Pérez decidió hablar por televisión para calmar la situación y el canal que eligió para esto fue Venevisión.

Con los primeros caídos, Carlos Andrés Pérez escapó de Miraflores por el estacionamiento en un vehículo Ford LTD gris conducido por un Guardia Nacional. Faltando minutos para la una de la mañana llegan al canal, en el vecindario Las Palmas. A esta hora, Hugo Chávez, espera verse en pantalla pues parte de su juego era un llamado a la sublevación que había grabado en un VHS. El plan era tomar el canal del Estado y transmitir su proclama. El canal, efectivamente, estaba tomado pero los hombres de Chávez desconocían cómo transferir el video a formato U Matic y se conformaron con lo que dijo el personal técnico de la planta: no se puede.

De pronto, inesperadamente para Chávez, apareció en pantalla el entonces presidente Carlos Andrés Pérez, luciendo despeinado y desencajado, anunciando que había una asonada en el país; pedía que se rindieran los golpistas, que estaban rodeados, que entregaran las armas o si no, iba a empezar la "matazón" entre ellos.

Cuando el presidente apareció en pantalla, el comandante Francisco Arias Cárdenas ya tenía controlada la guarnición de Maracaibo y había arrestado al gobernador del estado de Zulia. Los comandantes Jesús Urdaneta y Miguel Ortiz batallaban en el eje industrial Maracay- Valencia. Por su parte, el comandante Acosta tenía tomada La Carlota. Todos los cabecilla pertenecían a la misma promoción de Hugo Chávez. Según la versión de este último, esperaba que aparecieran los medios de comunicación pero pasaron las tres de la mañana y no aparecieron, de aquí en adelante el plan empezó, supuestamente, a desmoronarse. (Barrera y Marcano, 2005).

En Caracas el plan Zamora no salió como se esperaba, ya todo el país estaba de pie, viendo los acontecimientos. Ya la asonada es noticia internacional. George Bush, el primero, contactó con Carlos Andrés Pérez; al igual que su homólogo cubano, Fidel Castro, quien redactó un efusivo telegrama mostrando una "profunda preocupación".

Alrededor de las 4 de la madrugada, Hugo Chávez se siente perdido pues el asalto a Miraflores fue completamente sofocado. Sin embargo, nadie sabe quién es el líder de la insurrección. Para ese momento, las comunicaciones no funcionaban, Chávez no supo cómo dirigir.

Amanece el 4 de febrero y el presidente Pérez, transmite un segundo mensaje televisivo informando que la asonada es cosa del pasado. No es cierto, para ese momento no se había podido recuperar la base aérea de La Carlota, ni las guarniciones de Maracaibo, Maracay y Valencia. El general Ochoa, quien había llegado a la conclusión de quién era el líder de la revuelta, se comunicó telefónicamente con el comandante Hugo Chávez para convencerlo de que deponga las armas.

Cerca de las 8 de la mañana llegan al Museo Histórico Militar el general Altuve y el general Santeliz—quien había sido enviado por el propio presidente por ser considerado amigo de Chávez—, este último se rinde y pide que se le garantice su vida y la de sus soldados, de hecho, no soltó su fusil porque estaba convencido que la orden era matarlo.

Los venezolanos estaban ávidos de información, muy pronto podrían ponerle rostro al alzamiento. Lo que no supieron en ese momento es que estaban a punto de ver cambiar la

historia. Hugo Chávez convirtió un mal golpe en el mejor spot publicitario de la época. (Barrera y Marcano, 2005).

La solución que encuentra el Ministerio de Defensa para neutralizar todo rastro de rebelión es hacer que Chávez inste a sus compañeros, por televisión, a rendirse. El presidente instó al ministro de Defensa que grabara a Chávez para poder editarlo pero cuando el ministro se comunicó con el vicealmirante Daniels, planteó la situación tan grave por los enfrentamientos que Ochoa pensó que no había tiempo admitió que fue un grave error.

Se llamó a todas las televisoras para que graben el mensaje. El vicealmirante Daniels Hernández le pidió que escribiera lo que iba a decir pero Chávez se negó y le dio su palabra que llamaría a la rendición. En la pantalla de televisión aparece un Chávez altivo con una mira de frente toma aire y suelta un discurso corrido de poco más de un minuto. (Barrera y Marcano, 2005).

> Primero que nada quiero dar buenos días a todo el pueblo de Venezuela, y este mensaje bolivariano va dirigido a los valientes soldados que se encuentran en el Regimiento de Paracaidistas de Aragua y en la brigada blindada de Valencia. Compañeros: lamentablemente, por ahora, los objetivos que nos planteamos no fueron logrados en la ciudad capital. Es decir, nosotros, acá en Caracas, no logramos controlar el poder. Ustedes lo hicieron muy bien por allá, pero ya es tiempo de reflexionar y vendrán nuevas situaciones y el país tiene que enrumbarse definitivamente hacia un destino mejor. Así que oigan mi palabra. Oigan al comandante Chávez, quien les lanza este mensaje para que, por favor, reflexionen y depongan las armas porque ya, en verdad, los objetivos que nos hemos trazado a nivel nacional es imposible que los logremos. Compañeros: Oigan este mensaje solidario. Les agradezco su valentía, su desprendimiento, y yo, ante el país y ante ustedes, asumo la responsabilidad de este movimiento militar bolivariano. Muchas gracias. (Barrera y Marcano, 2005, p. 125)

El primer destino de los golpista fue el cuartel San Carlos, de allí trasladan a Hugo Chávez y a otro grupo a la cárcel de Yare, donde permanece por dos años hasta que es sobreseído,

en conjunto con otro grupo de golpistas, por el presidente Rafael Caldera, quién lo hizo para lograr pactos políticos con partidos de la izquierda.

La cárcel fue la etapa de consolidación del movimiento y el lanzamiento público de su estrella: Hugo Chávez, quien comenzó a disfrutar de la audiencia (Barrera y Marcano, 2005).

1.2 Hugo Chávez

1.2.1 Primeros Años

Hugo Rafael Chávez Frías nació en Sabaneta, Estado Barinas el 28 de julio de 1954. Es el segundo hijo de seis hermanos nacidos bajo el concubinato de la pareja conformada por Hugo de los Reyes Chávez y Elena Frías. (Barrera y Marcano, 2005).

La situación de la familia era precaria, vivieron en una casa de palma donde nacieron todos los hijos a manos de una comadrona. La madre, Elena Frías, era muy joven —18 años— cuando dio a luz a su primogénito, Adán. Admitió que en un momento de su vida su único trabajo consistía en hacer crecer a la familia. Por su lado, el padre, Hugo de los Reyes, fue maestro de educación primaria.

Mientras iba creciendo la familia, lógicamente, iban creciendo las deudas. En este preciso momento entra la figura de Rosa Inés Chávez, la madre de Hugo de los Reyes. Debido a la situación económica de la familia, decidió encargarse de la crianza de los dos hijos mayores, Adán y Hugo. Así, estos dos últimos se fueron a vivir a casa de la abuela. Esto no significó mayor cambio económico para los nietos, pero al menos se pudieron repartir las cargas.

Pasado el tiempo, los padres de Adán y Hugo decidieron irse a vivir cerca de Rosa Inés por el empeño de Elena de querer recuperar a sus hijos pero ya era demasiado tarde. Los niños podían pasar muchas horas en casa de los padres pero siempre regresaban a dormir a la casa de la abuela. Debido a la separación temprana de la madre, se han abierto muchos especulaciones con respecto a la formación de la personalidad del antiguo presidente de la república (Barrera y Marcano, 2005).

Cuando Hugo Chávez tenía alrededor de unos 12 años se mudó con su abuela y su hermano a Barinas, la capital del estado, donde había un liceo grande, el Daniel Florencio O'leary. Su padre, el maestro Chávez, quiso que sus hijos estudiaran y logró conseguirles una casa. Al poco tiempo, el resto de la familia Chávez Frías se mudó a una casa cercana.

Ahí, en Barinas, el pequeño Hugo conoció a José Esteban Ruiz Guevara, comunista y preso político durante la dictadura de Marcos Pérez Jiménez (1952-1958) hasta que salió en libertad un año después de que ésta cayera. Chávez llegó a la vida del rebelde historiador por medio de los hijos de Ruiz Guevara, Vladimir y Federico. Los tres muchachos se sentaban en la alfombra de la biblioteca de la casa de José Ruiz, quien les recomendaba libros clásicos de política, muy propios para entender el comunismo. También los introdujo en el pensamiento político venezolano.

"En el liceo, fue uno más del montón. No fue un vago, pero tampoco un prodigio como estudiante. Fue un joven alegre y educado, tímido pero con cierta seguridad en sí mismo", según uno de sus profesores. (Barrera y Marcano, 2005, p.62)

Así pasan los años y Hugo logra salir de la secundaria. Al salir de esta, se alista para irse a Caracas, la capital del país, a estudiar en la Escuela Militar. Según sus propias palabras, su plan consistía en retirarse al poco tiempo de conocer la ciudad y quedarse.

Una de sus grandes pasiones fue el béisbol, en aquel momento el pitcher venezolano Isaías Látigo Chávez tenía un futuro prometedor en las ligas de los Estados Unidos. Hugo Chávez se sintió inmediatamente identificado y comenzó a admirarlo como un modelo profesional.

En 1971, con 17 años recién cumplidos y con sueños aún de ser pelotero de las grandes ligas, ingresa a la Academia Militar. Gracias a que fue un buen deportista, logró entrar con una materia del bachillerato reprobada, química.

El aspirante a cadete Hugo Chávez Frías destacó en su primer semestre por ser muy bueno en el béisbol y por su sentido del humor. La lectura que lo acompañó en sus primeros años fue el diario del Ché Guevara. (Barrera y Marcano, 2005).

Pertenecía a la promoción de 1971-1975, caracterizada por ser la primera en graduarse con un nuevo programa académico que los hizo licenciados en Ciencias y Artes Militares. Es la primera generación que estudia Ciencias Políticas.

Según el general Alcides Rondón, compañero en la Academia Militar de Chávez, el nuevo programa resultó ser complicado pero este último supo adaptarse rápido debido a su temprana exposición con libros clásicos de teorías políticas. Hugo se convirtió en un hombre muy competitivo y en ocasiones rebelde, ya que le gustaba defender su perspectiva.

Para este momento, Chávez Frías sigue jugando al béisbol pero ya no se trata de un sueño a seguir sino que se convirtió en un hobby. Él mismo relata que la Academia Militar hizo que brotaran en él las motivaciones políticas. También es ahí donde empezó a sentirse atraído por regímenes militares de izquierda de América Latina.

Cuando Chávez regresaba a Barinas de vacaciones seguía frecuentando la casa de los Ruiz Guevara. Según ellos, se encerraban por horas en la biblioteca de la casa a hablar de comunismo.

Alrededor de los años de 1971 a 1973 llegó un grupo de cadetes panameños que, según palabras del antiguo presidente, dejaron una gran huella en él. Entre estos muchachos se encontraba el hijo del general Omar Torrijos, quien había llegado al poder por medio de un golpe de Estado. A su vez, el derrocamiento de Salvador Allende dejó una marca en él. Sin embargo, el modelo que más lo influenció fue el del general peruano Juan Velasco Alvarado.

En 1971, los amigos de la infancia de Hugo, Vladimir y Federico Ruiz, colaboraron en las creación del partido izquierdista La Causa R, R por radicales, que estuvo vinculado a las luchas sindicales. La personalidad de este partido fue Alfredo Maneiro, filósofo y ex guerrillero comunista, con quien Chávez se encontraría en el futuro. (Barrera y Marcano, 2005).

A los 21 años, en 1974, obtuvo su título de Licenciado en Ciencias y Artes Militares. Rama: Ingeniería. Mención: Terrestre. Estuvo entre los primeros diez mejores de su

promoción, ocupando el octavo lugar de setenta y cinco alumnos. Se especializó en comunicación y pertenecía al servicio de transmisiones.

Según su diario personal, "se sentía impotente, quería actuar, quería despertar a un pueblo pasivo pero era muy temprano para esto. Las condiciones no estaban dadas para producir un alzamiento. Venezuela vivía un entorno político y económico estable. Había una bonanza petrolera, la moneda (el bolívar) era fuerte, los dólares baratos y había movilidad social." (Barrera y Marcano, 2005, p.77)

Al poco tiempo formó un núcleo conspirativo en conjunto con tres soldados llaneros llamado Ejército de Liberación del Pueblo de Venezuela. Un mes después de este acontecimiento, su amigo de la infancia, Federico Ruíz, le arregló una reunión con el secretario general de la Causa R, Alfredo Maneiro y con Pablo Medina, quien era dirigente en ese partido.

Los tres se reunieron clandestinamente en apartamento que Hugo Chávez tenía alquilado en Maracay, Maneiro le trató de meter en la cabeza que se debía crear primero un movimiento revolucionario antes de dar el paso. Le aconsejó que no se desesperara. Se comprometieron para que este plan no fuera para el ahora, sino para mediano plazo, para una década.

A sus 23 años, Chávez era un modelo en el Ejército, fingía obediencia a sus superiores, llevaba una doble vida donde se relacionaba con gente de la izquierda y buscaba reclutar, con su elocuencia, adeptos en los cuarteles. Pasó madrugadas enteras estudiando cómo prender el fuego popular.

Para el año 1978 ya era teniente y lo trasladaron a Maracay, donde participó fugazmente en un acto de proselitismo, pegando panfletos del MAS, un partido socialista democrático cuyas siglas significaban Movimiento Al Socialismo. (Barrera y Marcano, 2005).

En el año 1983, Hugo Chávez se reunió con el oficial Francisco Arias Cárdenas y el mayor de la Fuerza Aérea William Izarra. Este último, a su regreso a Venezuela, en 1979, después de haber estudiado una maestría en Harvard, creó una célula conspirativa con cuatro oficiales del ejército llamada R-83, Revolución de 1983 con el objetivo de implantar un

sistemas socialista. Este grupo pasó a llamarse, hacia 1980, ARMA, Alianza Revolucionaria de Militares Activos.

Recibieron ayuda de Douglas Bravo, creador de la Fuerza Armada de Liberación Nacional (FALN), quién le proporcionó, a William Izarra, nombres de oficiales para que se unieran a la conspiración y lo acercó a sectores políticos tanto nacionales como internacionales. Debido a esto, Izarra viaja clandestinamente a Cuba para poder nutrirse de este sistema, que tanto admiraba, y realizar el desarrollo del próximo gobierno.

Por su parte, Francisco Arias Cárdenas, en la Escuela Militar donde era instructor, ejecutaba un trabajo de captación. Así pues los oficiales conspiradores se mantuvieron en contacto a través de Douglas Bravo. Para ese entonces, decidieron crear una organización para propulsar cambios en la Fuerza Armada y en el país. Fue entonces cuando se unieron al Ejército Bolivariano Revolucionario (EBR). (Barrera y Marcano, 2005)

A través del partido—MIR— donde militaba su hermano mayor, Adán, Hugo Chávez se une a los oficiales rebeldes que ya venían trabajando en la Fuerza Armada Nacional.

A Hugo Chávez, con el grado de mayor, los transfirieron a Caracas en 1987. Terminó justo en el Palacio de Miraflores donde es ayudante del general Arnoldo Rodríguez Ochoa, quién se encarga de la Secretaria del Consejo Nacional de Seguridad y Defensa (Seconasede). Chávez está ahí cuando Carlos Andrés Pérez recibe por segunda vez la presidencia de Venezuela. (Barrera y Marcano, 2005).

Para el momento en que Carlos Andrés Pérez recibió su segunda oportunidad como presidente del país, esta Venezuela no era la misma de su primer periodo. Si ni siquiera haber cumplido un mes en el poder, hace un ajuste económico que provocó masivos desórdenes sociales.

Para ese momento, Hugo Chávez no se encontraba en la ciudad capital. Según cuenta, fue diagnosticado de lechina y se encontraba con su esposa en su casa en Maracay; aunque aseguró que este problema ayudó a que se acelerarán las cosas ya que, lo militares jóvenes vivieron el terror de cerca y se sensibilizaron. Hubo muchos más oficiales interesados en unirse a la conspiración.

A finales de 1989, se descubrió que había disconformidad en la Academia Militar y detienen a los verdaderos cabecillas, Hugo Chávez, Yoel Acosta, Jesús Urdaneta, Miguel Ortíz, entre otros —a excepción de Arias Cárdenas que, según Chávez, era muy hábil para ocultarlo todo—. Todos acusados de hacer un complot para asesinar al presidente de turno. No pudieron hacerles nada porque capturaron cerca de quince mayores quienes resultaban ser los primeros de sus promociones. No se imputan cargos por falta de pruebas. (Barrera y Marcano, 2005).

1.2.2 Gobierno de Hugo Chávez

1.2.2.1 Presidenciales 1998

En el año 1996 se perfilaba, con cada vez más fuerza, como una posible candidata a las presidenciales de 1998 a la alcadesa del municipio Chacao y ex reina de belleza, Irene Sáez, quien con la eficacia en su gestión sorprendió al país al punto de que en La Gran Caracas la zona se conocía popularmente como "Irenelandia". (Bautista, 2009)

El cuadro electoral para 1998 quedó de la siguiente manera, Irene Sáez fue la candidata por los partidos: La Causa R, Factor Democrático, Movimiento Irene y de COPEI. El candidato por Acción Democrática fue Luís Alfaro Ucero. El entonces gobernador del estado Carabobo, Enrique Salas Römer, fue el candidato de Proyecto Venezuela, y finalmente, Hugo Chávez Frías, quien fue lanzado por el Movimiento Quinta República, MVR, y por una coalición de partidos de izquierda llamados Polo Patriótico.

A comienzos del año 1998 se apreciaba cómo Irene Sáez punteaba alto en las encuestas mientras que las demás candidaturas no estaban todavía dilucidadas. Sin embargo, en la segunda mitad del año, la candidatura de Irene Sáez empezó a decaer gradualmente en las encuestas. Mientras tanto, la candidatura de Hugo Chávez empezó a ascender sostenidamente al igual que la candidatura de Salas Römer, aunque esta última en un menor grado. Por su parte la candidatura de Luís Alfaro Ucero se ubicaba en un porcentaje bajo.

Los partidos tradicionales AD y COPEI intentaron detener el ascenso de las candidatura de Hugo Chávez y Salas Römer, para eso estos partidos decidieron adelantar las elecciones

parlamentarias, municipales y gubernamentales, que estaban previstas para el 6 de diciembre de 1998, y así realizarlas el 8 de noviembre del mismo año.

Los resultados fueron difíciles de interpretar. Los partidos que apoyaron a Hugo Chávez obtuvieron 1 750 985 votos mientras que los partidos contrarios obtuvieron un total de 2 700 000 votos. Por su parte, Salas Römer obtuvo 520 000 votos. Estos resultados trajeron como consecuencia que los partidos tradicionales, para impedir el ascenso de Chávez, retiraran el apoyo a Irene Sáez y a Alfaro Ucero y respaldar a Salas Römer.

Sin embargo, los resultados favorecieron a Hugo Chávez quien obtuvo 3 673 685 lo que significó un 56,2%, por encima de Salas Römer, quien obtuvo 2 613 161 votos, lo que significó un 39,7%. (Bautista, 2009)

1.2.2.2 La revolución

El gobierno de Hugo Chávez consideró que eran un gobierno revolucionario esto quiero decir que con el fin de alcanzar la meta, esta no se puede poner en riesgo, por más respetable que ese elemento resulte para los no revolucionarios. (Bautista, 2009)

Con la llegada al gobierno de Hugo Chávez, junto con él, llegó un grupo de partidos de izquierda que fueron relegados de la política a partir del momento en que el puntofijismo empezó a tomar fuerza. Así, los partidos radicales de izquierda comenzaron a tomar relevancia.

El primer cambio que hizo Chávez para lograr los objetivos que deseaba fue aprobar una nueva Constitución, de hecho, en su juramentación presidencial, no juró proteger la Constitución del año 1961, en cambio juró por hacer los cambios que a su juicio eran los correctos.

Para lograr dichos cambios se aplicó una Asamblea Nacional Constituyente pero esta forma de cambiar la Constitución no estaba prevista en la Constitución vigente para el momento. Así pues, la Corte Suprema de Justicia hizo una interpretación extensiva del artículo 4 que le da la soberanía última la pueblo y así convocar un referéndum consultivo para que el pueblo decidiera si querían adoptar una nueva Constitución.

Gracias a este acontecimiento, se vivió el primer episodio de la sumisión de los poderes del Estado a la voluntad del jefe del Poder Ejecutivo. Algo que se acentuó con el tiempo. También, el tema de la revolución hizo que intentara con mucha fuerza ligar la identificación de la Fuerza Amada Nacional con el modelo político de Chávez, haciéndola una fuerza personalista.

Tanto el elemento norteamericano como el revolucionario llevaron a Chávez a establecer una estrecha relación con Fidel Castro y su gobierno, quien le brindó una valiosa tutoría en varias materias, mientras que recibió, del gobierno venezolano, una ayuda económica importante. (Bautista, 2009)

1.2.2.3 Abril de 2002

Gracias a una Ley Habilitante aprobada por la Asamblea Nacional, el presidente Hugo Chávez sin mediar, en noviembre de 2001, aprobó un paquete de 49 leyes. Esto provocó que se produjera un paro empresarial poderoso en diciembre de 2001 que fue considerado como exitoso según sus organizadores.

El paro empresarial logró que se intensificara la confrontación que se condensaría en la empresa petrolera estatal, PDVSA. La confrontación se fue acentuando para convertirse en un arma para el movimiento opositor que produjo grandes manifestaciones en el año 2002.

El 11 de abril de 2002 se realizó una enorme marcha opositora que fue desviada al palacio de gobierno en Miraflores, la cual, tenía como uno de sus propósitos exigirle la salida del poder al presidente Hugo Chávez. En su camino al palacio los opositores se encontraron con grupos oficialistas que se reunieron para enfrentarlos. Intervinieron francotiradores, Policía Metropolitana y Guardia Nacional, hubo muertos de lado y lado. (Bautista, 2009)

El Alto mando militar retiró su apoyo al presidente, el general en jefe Lucas Rincón dijo en la madrugada del 12 de abril que se le había solicitado la renuncia y que Chávez había aceptado. Este último fue detenido en la base naval de Turiamo.

El nuevo responsable del gobierno fue Pedro Carmona Estanga, quien era el presidente de Fedecámaras. Sin embargo, decidió adoptar medidas que violaban en muchos aspectos a la Constitución de 1999 lo que ocasionó que la coalición militar que apoyó la salida de

Chávez se desmoronara rápidamente y así Chávez regresó al poder el día 13 de abril. (Bautista, 2009)

Aún con la vuelta de Chávez al gobierno el clima de confrontación siguió lo que produjo un paro petrolero, en diciembre de 2002- enero de 2003, ungido por los sectores más radicalizados de la oposición y medios de comunicación adversos al gobierno. Los actores principales en este paro fueron los gerentes, empleados y la marina mercante de PDVSA. Los objetivos que tenían fueron provocar una acción militar o provocar la renuncia del presidente. El paro no tuvo éxito en ninguno de sus objetivos.

Una de las consecuencia que trajo este paro petrolero al finalizar fue la decisión de despedir a unos 20 000 empleados y gerentes de PDVSA, esto implicó que esta empresa se convirtiera en un instrumentos de las políticas del gobierno. Sin embargo el clima conflictivo siguió intacto. (Bautista, 2009)

1.2.2.4 Referéndum Revocatorio

La Carta Magna de 1999 establece que después de cumplida la mitad del período de gobierno, los funcionarios electos pueden ser sometidos a un referéndum revocatorio. (Bautista, 2009)

Para agosto de 2003 se manejaba la información de que la popularidad de Chávez estaba muy baja por lo que para esa fecha el presidente comenzó un plan de políticas sociales llamadas misiones, que según varias versiones esta idea se la sugirió Fidel Castro, para subir su popularidad.

Para alcanzar su objetivo de subir popularidad se necesitaba tiempo para que las políticas sociales surtieran efecto en la población. Chávez había consolidado el control de los poderes, en este caso sería el del Poder Electoral. Con el control de este poder Hugo Chávez realizó la recolección de firmas que se exige para hacer el revocatorio pero hizo que este proceso durara casi un año entero. Así que el referéndum se realizó el 14 de agostos de 2004.

Los resultados oficiales permitieron que Hugo Chávez continuara con su gobierno que terminaría en enero de 2007. El NO obtuvo 5 619 954 votos, lo que representó un 58, 9% y el SÍ obtuvo 3 872 951 lo que equivalía a un 40.6%.

Para la oposición este referéndum fue catalogado como fraudulento lo que trajo como consecuencia la pérdida de confianza del Consejo Nacional Electoral (CNE). (Bautista, 2009)

1.2.2.5 Presidenciales 2006

A mediado del año 2005 empezó a tomar relevancia el socialismo como ideología del régimen. En los primeros años se habló de tres figuras emblemáticas la de Simón Bolívar, quien representaba la liberación sudamericana contra el Imperio, la figura de Simón Rodríguez, quien representaba la la necesidad de originalidad en los proyectos del país, y por último Ezequiel Zamora, quien representaba el igualitarismo. Este proyecto fue denominado como Socialismo del Siglo XXI.(Bautista, 2009)

El Socialismo del Siglo XXI se extendió como campaña política en todo el 2006 para las presidenciales de ese año. También se mantuvo el clima confrontacional interno y externo.

Además, se iba a poner en práctica por primera vez la posibilidad de la reelección inmediata ya que Hugo Chávez fue el candidato del partido de gobierno. Por su parte, la oposición lanzó la candidatura del gobernador del estado Zulia, Manuel Rosales.

El triunfo de estas elecciones fue para Hugo Chávez con 7.309.080 votos que representó un 62,84%. Por su parte Manuel Rosales obtuvo 4.292.466 que significó un 36,9%. La abstención fue de un 25,3%. (Bautista, 2009)

1.2.2.6 Cierre de RCTV

El 28 de diciembre de 2006, en su programa dominical de televisión, el presidente de Venezuela, Hugo Chávez, expresó que no renovaría la concesión del canal Radio Caracas Televisión (RCTV), la cual terminaba el 27 de mayo de 2007. Esta decisión se debió a la posición que tomó este medio durante el Golpe de Estado de 2002. (El Universal, 2015)

Miembros de la planta televisiva consideraron el hecho como un "cierre" y que a partir de ahí se inició una "etapa oscura contra los medios libres del país". Por su parte voceros del gobierno de Chávez estuvieron en desacuerdo con la palabra "cierre" y alegaron que se aplicó la ley y por eso no se renovó la concesión. (El Universal, 2014)

Debido a este acontecimiento, se realizaron una serie de protestas en todo el país. La oposición venezolana se aprovechó de este hecho para realizar manifestaciones alegando el cierre del canal y el despido de empleados.

Sin embargo, con un video en el cual se mostraba a empleados, actores y otras figuras cantando el himno nacional de Venezuela, el domingo 27 de mayo a las 11:59 pm Radio Caracas Televisión se despidió de su audiencia después de 53 años al aire. Al momento de su cese de transmisiones, RCTV, era el el segundo canal con mayor audiencia en Venezuela, después de Venevisión.

Este hecho tuvo diversas reacciones internacionales a favor y en contra de la decisión tomada por el entonces presidente de Venezuela.

En el 2015 el Venezolano News realizó una encuesta para conocer la opinión de los venezolanos con respecto a la negativa de la renovación de la concesión. La pregunta fue "¿Por qué el régimen chavista decidió acabar con RCTV?". Los resultados fueron, el El 57.69% estuvo de acuerdo con que el cierre fue para demostrar su poder e intimidar a los demás medios de comunicación, el 23.08% opinó que fue para comenzar a crear una red de medios a disposición de su Gobierno y el 19.23% consideró que fue por miedo a quien piensa distinto. (Rodríguez, 2015)

1.2.2.7 Presidenciales 2013

Un informe que dió la embajada de la República Bolivariana de Venezuela en octubre de 2012, relató el día de las elecciones presidenciales. El 7 de octubre de 2012 se celebraron las elecciones en Venezuela con una tasa de participación del 80 por ciento de la población, una de las tasas más altas de participación electoral de la historia de Venezuela. En esta ocasión, los candidatos más populares fueron Hugo Rafael Chávez Frías —actual presidente—, quién iba a competir por su tercer mandato consecutivo como presidente, y

Henrique Capriles Radonski —gobernador del estado Miranda—, quién fue el abanderado por una coalición de partidos políticos opositores al gobierno chavista. Ambos invictos en cada proceso electoral en el que habían participado en los últimos 14 años antes del 2012. (Embajada de la República Bolivariana de Venezuela en Estados Unidos, 2012)

El 1 de julio de 2012 comenzó la campaña presidencial en las cuales los candidatos realizaron actividades para dar a conocer sus propuestas políticas. El diario El Universal realizó un día a día de estas campañas para narrar los actos desarrollaron los candidatos, Hugo Chávez y Henrique Capriles. Los cuales recorrieron Venezuela buscando nuevos seguidores y realizando marchas masivas alrededor del país.

Hugo Chávez ganó con un porcentaje un poco más alto al 55 por ciento, lo que significó un total de 8.136.964 votos. Por su parte, el candidato Henrique Capriles Radonski obtuvo un 44,13 por ciento que representó 6.499.575 de votos, quedando 11,12 puntos porcentuales por detrás del primer candidato. La tasa electoral fue de un 80,67 por ciento de los 96,5% de adultos que están inscriptos en el registro electoral, lo que significó que de 27 millones de habitantes, votaron 15 millones.

En una noticia publicada el 9 de octubre de 2012 por el diario El Nacional relata que los estados claves para el triunfo de Chávez fueron los llaneros. También la oposición perdió entidades precisas que se caracterizaban como adversarias al gobierno, como: Zulia, Carabobo, Distrito Capital y Miranda. Esta última considerada como tradicional bastión de la oposición. (Embajada de la República Bolivariana de Venezuela en Estados Unidos, 2012)

Según el diario El Universal, Henrique Capriles visitó 208 municipios de Venezuela, cifra que significa el 65 por ciento de los existentes en el país, en una campaña “cara a cara” en la cual logró el triunfo en 28 de ellos. A pesar de que no logró triunfar en la mayoría de estos municipios, aumentó el caudal opositor en un 1,93 millones de votos de un total de 2,2 millones con los que no se contaron el proceso electoral de 2006. El número de sufragios contra Hugo Chávez creció un poco más del 50% en los municipios escogidos por el Comando Venezuela para la campaña de Capriles. Aunque los números crecieron no fue

suficiente para cambiar de presidente y así Hugo Chávez fue reelecto por segunda vez. (González, González, 2012)

1.2.2.8 Muerte de Hugo Chávez

En el periódico El Nacional, de la mano del periodista Maru Morales, anunció el 6 de marzo de 2013 la noticia de que el actual presidente Hugo Chávez Frías había fallecido después de una lucha contra el cáncer que se había extendido desde el año 2011 al presente año. (Morales, 2013)

Para el 6 de marzo ya la noticia era el titular principal de los periódicos venezolanos como también de algunos extranjeros debido a la importancia del liderazgo de este presidente. La información la dio a conocer el vicepresidente ejecutivo Nicolás Maduro por medio de una cadena de radio y televisión desde el Hospital Militar Dr. Carlos Arvelo, donde permanecía Chávez Frías desde su retorno a Venezuela el 18 de febrero desde Cuba.

Nicolás Maduro expresó la noticia de la siguiente manera: "Hoy 5 de marzo, luego de la reunión del Consejo de Ministros y de la dirección político-militar de la revolución, nos dirigimos a las instalaciones del hospital militar para seguir la secuencia de salud de nuestro comandante. En el momento en que nos encontrábamos recibiendo el parte, acompañando a su hija, hermanos, familiares, recibimos la información más dura y trágica que podamos transmitir: a las 4 y 25 de la tarde de hoy 5 de marzo ha fallecido el comandante presidente Hugo Chávez Frías".

Todo comenzó el 6 de enero del 2011 cuando el presidente de la República Bolivariana de Venezuela, Hugo Chávez Frías, emprende una gira por varios países en la cual, la última parada era Cuba, lugar donde se quedó para someterse a exámenes médicos. A los pocos días el gobierno bolivariano anunció que Chávez habría sido operado de un absceso pélvico en un hospital de Cuba. EL 20 de junio vuelve a ser operado. (El Universal, 2013)

El 29 de junio se suspendió la Cumbre de la Comunidad de Estados Latinoamericanos y Caribeños (CELAC) en Caracas por enfermedad del presidente y al día siguiente el presidente confirmó que sus intervenciones quirúrgicas tuvieron que ver con un tumor

cancerígeno en área pélvica y que se estaría sometiendo dentro de poco tiempo a tratamiento.

Desde el 16 de Julio al 22 de septiembre de 2011 pasa su tiempo yendo y viniendo de Cuba por las varias sesiones de quimioterapia como parte del tratamiento para vencer al cáncer. El 25 de septiembre —días después de su regreso a Venezuela— enunció que aunque su fuerza física había disminuido, se estaba recuperando favorablemente.

El 16 de octubre, el médico Salvador Navarrete, quien dice haber formado parte del equipo médico presidencial, dio unas fuertes declaraciones en las que afirmó que la esperanza de vida del presidente Chávez podría llegar a ser de hasta dos años. Este mismo día Hugo Chávez viajó, de nuevo, a Cuba para realizarse algunos exámenes de revisión integral para regresar cuatro días después afirmando que había ganado su lucha contra el cáncer.

Comenzó el año nuevo 2012 y Hugo Chávez presentó su informe de gestión de gestión anual de gobierno, en el cual lo que más resaltó no fue el informe sino, las nueves horas y media que pasó hablando mientras estaba de pie.

El 21 de febrero de 2012 Chávez anunció que días anteriores había estado en Cuba donde le fue detectado una lesión que podría ser cancerosa. A los pocos días viajó a la Habana donde el 26 de febrero fue operado del nuevo tumor canceroso, que fue confirmado por él mismo, el 4 de marzo, que era una recurrencia del cáncer y que empezaría un nuevo tratamiento con radioterapia.

A partir del 24 de marzo al 11 de mayo de 2011 realizó viajes de ida y vuelta entre Cuba y Venezuela para realizarse el tratamiento con radioterapia. En ese período de tiempo, uno de los acontecimiento más destacados, que impactó a la comunidad, fue el momento en el que estando en su tierra natal, en el estado Barinas, hizo pidió vida en una misa de Semana Santa. Después de días de convalecencia reapareció en público el 22 de mayo. (El Universal, 2013)

En medio de la incertidumbre del pueblo de Venezuela, el 1ero de julio Hugo Chávez comenzó su campaña política para buscar su tercer mandato y el 7 de octubre ganó con un 55 por ciento de los votos frente a un 44 por ciento de su contrincante Henrique Capriles.

El 27 de noviembre el Congreso autorizó a Chávez para viajar a Cuba y recibir un tratamiento de oxigenación hiperbárica. Luego de nueve días de tratamiento regresó a Venezuela y el 8 de diciembre, un día después de su llegada, anunció en cadena nacional que debería someterse a una nueva cirugía y sugirió que en caso de no poder asumir el nuevo mandato el 10 de enero y se tuviera que ir a nuevas elecciones, su vicepresidente Nicolás Maduro era el adecuado para su sucesión.

En una noticia publicada por el diario El Universal el 14 de diciembre se expresa que Chávez tuvo complicaciones en su cirugía según las palabras del entonces Ministro de Comunicaciòn e Información (Minci) Ernesto Villegas, el cual, anunció que el presidente se encontraba en una progresiva y favorable recuperación, sin embargo, iba a tomar un tiempo prudencial como consecuencia de la cirugía. (Da Corte, 2012)

María Corina Machado, diputada de independiente, le exigió al Gobierno Nacional dar a conocer los planes que se tenían para los siguientes días, ya que, la fecha de la toma de posesión del presidente, el 10 de enero, estaba cerca.

Seis días después, el mismo diario publica la exigencia que hace la Mesa de la Unidad Democrática (MUD), de que el presidente Chávez debía juramentarse el 10 de enero o sino, se estaría violando la Constitución. (El Universal, 2012)

El abogado constitucionalista Jesús Rondón Nucete expresó que el nuevo periodo presidencial no era continuación del anterior que en eso consiste la alternabilidad, que el poder se ejerce por períodos, de lo contrario sería una fraude a la voluntad popular. (De La Rosa, 2012)

El artículo 231 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999), expresa:

> El candidato elegido o candidata elegida tomará posesión del cargo de Presidente o Presidenta de la República el 10 de Enero del primer año de su período constitucional, mediante juramento ante la Asamblea Nacional. Si por cualquier motivo sobrevenido el Presidente o Presidenta de la

> República no pudiese tomar posesión ante la Asamblea Nacional, lo hará ante el Tribunal Supremo de Justicia. (p.112)

Un día antes de la fecha pautada para la toma de posesión del tercer mandato de Chávez se expresa que Hugo Chávez no asistirá a la toma de posesiòn por su delicado estado de salud. Ante esta decisión, la presidente del Tribunal Supremo de Justicia (TSJ), Luisa Estella Morales, aseguró que a pesar de iniciarse un nuevo período constitucional no era necesaria una nueva juramentación en su condición de Presidente electo porque no había interrupción en el ejercicio del cargo. (De La Rosa, 2013)

Hugo Chávez no se presentó a la toma de posesión, ni lo hizo en los siguientes tres meses hasta que fue anunciada su muerte. Nicolás Maduro siguió gobernando hasta que se realizaron nuevas elecciones presidenciales. Haciendo uso del artículo 233 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999):

> Serán faltas absolutas del Presidente o Presidenta de la República: la muerte, su renuncia, la destitución decretada por sentencia del Tribunal Supremo de Justicia, la incapacidad física o mental permanente certificada por una junta médica designada por el Tribunal Supremo de Justicia y con aprobación de la Asamblea Nacional, el abandono del cargo, declarado éste por la Asamblea Nacional, así como la revocatoria popular de su mandato. Cuando se produzca la falta absoluta del Presidente electo o Presidenta electa antes de tomar posesión, se procederá a una nueva elección universal, directa y secreta dentro de los treinta días consecutivos siguientes. Mientras se elige y toma posesión el nuevo Presidente o Presidenta, se encargará de la Presidencia de la República el Presidente o Presidenta de la Asamblea Nacional. Cuando se produzca la falta absoluta del Presidente o Presidenta de la República durante los primeros cuatro años del período constitucional, se procederá a una nueva elección universal y directa dentro de los treinta días consecutivos siguientes. Mientras se elige y toma posesión el nuevo Presidente o Presidenta, se encargará de la Presidencia de la República el Vicepresidente Ejecutivo o Vicepresidenta Ejecutiva. En los casos anteriores, el nuevo Presidente o

> Presidenta completará el período constitucional correspondiente. Si la falta absoluta se produce durante los últimos dos años del período constitucional, el Vicepresidente Ejecutivo o Vicepresidenta Ejecutiva asumirá la Presidencia de la República hasta completar el mismo. (p.112)

El cuerpo de Hugo Chávez descansa en el Museo Histórico Militar, mejor conocido como el Cuartel de la Montaña, ubicado en el sector de la planicie en la parroquia 23 de enero del Municipio Libertador en el Distrito Capital, al oeste de la ciudad de Caracas, en Venezuela. En este lugar puede ser visitado el cuerpo del mandatario de martes a domingo. (Informe 21 2013)

1.3 Gobierno de Nicolás Maduro

1.3.1 Presidenciales 2013

El 14 de abril de 2013 fue la fecha acordada por los rectores del Consejo Nacional Electoral (CNE) para realizar los comicios electorales y así elegir al sucesor del ex presidente Hugo Chávez. (De la rosa, 2013)

En 35 días se elegiría al nuevo presidente de Venezuela con una campaña electoral que sólo duraría 9 días. En esta elección los candidatos más populares fueron Henrique Capriles y Nicolás Maduro, quién era el presidente encargado del país.

Según el artículo 229 de la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela (1999) :

> No podrá ser elegido Presidente o Presidenta de la República quien esté en ejercicio del cargo de Vicepresidente Ejecutivo o Vicepresidenta Ejecutiva, Ministro o Ministra, Gobernador o Gobernadora y Alcalde o Alcaldesa, en el día de su postulación o en cualquier momento entre esta fecha y la de la elección. (p.112)

A pesar que la Constitución de la República Bolivariana de Venezuela dicta que la personas que estén en los cargos nombrados en el artículo anterior no pueden ser elegidos presidente o presidenta, el Tribunal Supremo de Justicia (TSJ) permitió que el presidente encargado, Nicolás Maduro, se postulara alegando que en el momento en que se conoció la muerte de

Hugo Chávez, Maduro dejó ser el Vicepresidente Ejecutivo y que por lo tanto se podía postular.(Alonso, 2013)

En el portal web del Consejo Nacional Electoral se publicó el resultado de las elecciones, quedando como ganador el candidato del Partido Socialista Unido de Venezuela (PSUV) Nicolás Maduro, tan sólo 1.49% por encima de su contrincante más fuerte, el candidato de la Mesa de la Unidad Democrática (MUD), Henrique Capriles Radonski. (Consejo Nacional Electoral, 2013)

El candidato de gobierno, Maduro, obtuvo un total de 7.587.579 votos, lo que significó un 50,61% y el candidato de la oposición, Capriles, obtuvo 7.363.980 votos, un 49,12%.

En medio de una crisis política por el desconocimiento de los resultados electorales por parte del candidato opositor Henrique Capriles, Nicolás Maduro, toma posesión del gobierno de Venezuela para el mandato que durará hasta el 2019. (El Universal, 2013)

1.3.2 Febrero de 2014

En febrero de 2014 se iniciaron una serie de protestas, en todo el país, en contra del mandato del actual presidente Nicolás Maduro.Protestas que se extendieron hasta mediados de junio.

Las protestas se iniciaron el 4 de febrero de 2014 en los estados Mérida y Táchira como protestas estudiantiles motivadas por el constante problema de inseguridad personal, detonadas por el robo e intento de violación de una estudiante universitaria en el estado Mérida. Además el país se encontraba especialmente sensibilizado por el asesinato de la actriz y modelo venezolana Mónica Spear y de su esposo Thomas Berry en un asalto en la autopista Valencia-Puerto Cabello, dejando huérfana, de padre y madre, a su hija de 5 años de edad, quien presenció la muerte de ambos. (López, 2014)

La respuesta que tuvo el poder hacia las protestas en Los Andes fue la represión que acostumbraba el chavismo con las protestas opositoras pero esta vez se presentó de una forma más autoritaria debido a que no estaba el "carisma" del presidente Chávez. Además de esto, se presentaron denuncias de parte de los líderes estudiantiles alegando que dos de sus compañeros, quienes resultaron detenidos, sufrieron torturas en el calabozo por parte de

la Policía Nacional Bolivariana. Esto convergió en un mayor descontento estudiantil, por lo que líderes opositores, Leopoldo López dirigente del partido Voluntad Popular y la parlamentaria independiente María Corina Machado Ambos pertenecientes a la Mesa de la Unidad Democrática (MUD), se unieron a la lucha y convocaron una marcha para el 12 de febrero, Día de la Juventud.

El 12 de febrero se transformó en una manifestación masiva de los opositores por todo el territorio nacional. El evento se convirtió en una especie de clímax en la crisis de las relaciones entre opositores y chavistas debido a la represión que hubo ese día. (Prodavinci, 2014)

Según un informe llamado La masacre del 12 de febrero o del día de la juventud expresa que sabiéndose de la marcha nacional convocada por los estudiantes, el Gobierno llamó a marchar en paralelo a los militantes del oficialismo y el resultado fue de 3 muertos, 66 heridos y 69 detenidos, según el parte oficial, en que el mismo Gobierno acusa a la oposición de la violencia registrada ese día. (Observatorio Iberoaméricano de la Democracia, 2014)

Los fallecidos fueron Juan Montoya, miembro de un colectivo del 23 de Enero, y Basil Da Acosta, estudiante de Mercadeo en la universidad Humboldt y más tarde, en la noche, resultó muerto Robert Redman, estudiante que cargó con el cuerpo de Bassil Da Costa cuando fue disparado.

Leopoldo López en una rueda de prensa emitida el mismo 12 de febrero en la noche, dijo que todos sabíamos quiénes eran los armados, que gracias a este día se reconocía el hecho de que había colectivos armados se preguntaba porqué el gobierno financiaba a grupos armados. (López, 2014)

Mientras sucedían estos hechos estaba al aire de las televisoras y radios venezolanas el desfile por el día de la juventud, en el cual, el afamado Gustavo Dudamel dirigió la Orquesta Sinfónica Simón Bolívar, hecho que le trajo muchas críticas al final del día. A lo que este respondió que sabía que había una manifestación pero que no supo nada de la violencia.

La marcha que tenía como fin entregar un documento en la Fiscalía General de la República, en el cual, se hacían denuncias de violaciones de los Derechos Humanos por parte de las fuerzas de seguridad del Estado y también exigían la liberación de los estudiantes detenidos en los estados Táchira y Mérida, terminó siendo una tragedia. (López, 2014)

A los pocos días, por medio de cámaras celulares se hicieron público videos y fotografías de grupos paramilitares actuando violentamente en complicidad de los cuerpos de seguridad, quienes en un Estado de Derecho deben proteger a los civiles.

La jueza 16 de Control de Caracas, Ralenys Tovar Guillén, aceptó la petición que le hiciera el Ministerio Público (MP) para detener a Leopoldo López, líder fundador y dirigente del partido Voluntad Popular, y ordenó al al Servicio Bolivariano de Inteligencia (Sebin) aprehenderlo y allanarle su residencia por la presunta responsabilidad de los hechos violentos ocurridos el 12 de febrero de 2014. (Alonso y Reyes, 2014)

Leopoldo López la noche del sábado 15 de febrero publicó un video en el cual convocaba a una nueva marcha el 18 de febrero al Ministerio de Interior, Justicia y Paz, en la cual, exigiría que el Gobierno asumiera la responsabilidad en homicidios del 12 de febrero, la liberación de todos los detenidos, el cese la represión y que se asumiera el desarme de grupos paramilitares y colectivos. Además de esto iría a dar la cara porque no tenía nada que temer. (Arenas, 2014)

En su artículo titulado El viacrucis de Leopoldo, el periodista Roberto Giusti analiza los hechos ocurridos en la marcha convocada por Leopoldo López para el 18 de febrero. En este artículo expresa que nunca nadie exigido por la justicia había sido tan aclamado en el momento de su entrega. Leopoldo López se entregó a la justicia en el medio de una multitud que trató, pacíficamente, de impedir su aprehensión. (Giusti, 2014)

El mes de febrero en Venezuela captó la atención mundial compitiendo con países como Ucrania, quienes tienen un nivel de violencia galopante. El Foro Penal Venezolano manejó hasta el 2 de marzo una cifra de 970 detenidos y 30 denuncias de torturas y tratos degradantes. Para finales del mes la cifra oficial de fallecidos según la Fiscalía alcanzó a dieciocho, siete con tiros en la cabeza. (Prodavinci, 2014)

MARCO TEÓRICO
CAPÍTULO II: CONCEPTOS DE GUIÓN

2.1 Guión

Un guión es el instrumento perfecto para mostrar de manera segura un mundo creado a partir de la realidad o de la imaginación del autor. Una de las mejores definiciones de guión la hace SydField (1995) al decir que es un oficio que de vez en cuando se eleva hasta categoría de arte.

Fernández-Tubau, por su parte, lo define como: "lo que se puede ver en imágenes y no divaga sobre cualidades o matices que no puedan ser materializados físicamente en el rodaje" (Fernández-Tubau, 2005).

Linda Seger lo describe como "una criatura que cobra vida propia", un proyecto que integrará a un sinfín de personas, directores, productores, creativos, actores, quienes se embarcaran en una aventura al realizar la película. (Seger, 2004)

Jean-Paul Torok (1986) propuso considerar el guión como un proceso de elaboración que va desde la idea primaria hasta el *script* final. (Vanoye, 1996)

Un guión no conlleva una elaboración de la escritura por lo que no puede ser situado entre la literatura y el cine, ni siquiera como un texto. Para realizar un guión se debe eliminar las consideraciones reflexivas y el estilo narrativo. Tampoco es el filme porque no conlleva verdaderas imágenes, ni efectos, ni sonidos, ni voces. Por lo que el guión es la base de algo que está por llegar, es un modelo, es el modelo de la película que se está por realizar. (Vanoye, 1996)

2.1.1 El guión de cine fantástico

El cine fantástico se ha caracterizado por ser un cruce entre los mundos ordinarios y extraordinarios. Se define por presentar hechos de extrañamiento de la realidad. (Urrero, 2009)

Para Tolkien (1994) “la sorpresa y el asombro ante lo maravilloso sólo es posible cuando un personaje humano o una criatura humanizada atraviesa los límites de fantasía, provocando un encuentro entre los mundos primario y secundario.” (Sánchez-Escalonilla, 2009)

Maria Niklolajeva destacó la necesidad de elementos mágicos e identifica la fantasía con “la presencia de la magia, es decir, de seres y acontecimientos mágicos, en un mundo realista alterno, el sentido de lo inexplicable, de la maravilla, y las violaciones de las leyes naturales”. (Sánchez-Escalonilla, 2009)

El héroe en el cine fantástico puede verse transformado físicamente, inmerso en un mundo que le es ajeno o llevado a un territorio de ensueño. (Urrero, 2009)

Para crear un mundo fantástico se debe crear un mundo ordinario, este último es el lugar donde el héroe procede. A medida que atraviesa estos mundo, el protagonista, se va transformando. (Vogler, 1992)

Sánchez Escalonilla (2009) analizó las posturas de Mathews, Manlove, Tolkien y Nikolajeva y dedujo que los guiones fantásticos debían tener personajes humanos con conflictos creíbles. Personajes “desgarrados por el dolor, acuciados por problemas y tensiones o quizá henchidos de entusiasmo y alegría por la vida; estables o inclinados a la demencia, carentes de valentía o dotados de fortaleza y arrojo; prudentes, conocedores o no del auténtico amor; libres o encadenados a la pasiones...” (p.117).Según él, la fantasía soporta cualquier tipo de personajes con tal de que tenga personalidad, que sean verosímiles con sus acciones.

Sánchez Escalonilla citó a la estudiosa cinematográfico de fantasía, Sable Jak, para acreditar la humanidad en los personajes fantásticos, ella explica:

> Las historias de fantasía –como dirán los más devotos– no tratan sobre efectos especiales, gente exótica y bestias voladoras. Las historias tratan sobre personajes por completo desarrollados, con trazos humanos (e incluso cuando ni siquiera sean humanos), y envueltos en dilemas humanos. (Sánchez Escalonilla, 2009, p117).

Esta autora norteamericana considera dos características que son fundamentales a la hora de definir la fantasía como lo son la existencia de los imposible dentro de la historia y la magia como suceso indemostrable por la ciencia. (Sánchez-Escalonilla, 2009)

2.1.2 Temática

La palabra tema representa un conflicto debido a que se puede confundir con la representación o resumen de la historia o con la ideología o punto de vista del autor o realizador de la película. (Vanoye, 1996)

Para Vogler (1992) el tema de una historia "es un enunciado o asunción subyacente sobre un aspecto de la vida" (p. 128). Generalmente, el tema, se presenta en el primer acto cuando el héroe está en el mundo ordinario.

Vanoye (1996) expresa que la temática de los guiones, normalmente, es de tres tipos:

- Referente a una historia: real o ficticia. En este punto está contenida cualquier historia, anécdota, relato, suceso, acontecimiento histórico, novela o inspiración en otra película.
- Referente al cine como institución. Se trata de aquellos guiones que surgen a partir de un encargo del productor, una reunión de estrella, una nueva versión o por el cumplimiento de un contrato.
- Referente a un *tema*. Son aquellos guiones que sus contenidos son de orden social. Aquí entran todos aquellos de orden político, moral, sociológico, psicológico o estético. (p.23)

2.1.2.1 El mal y la tiranía

En cada historia debe haber una "dualidad moral" entre el bien y el mal. Crear un concepto del Mal es difícil ya que tiene muchas formas de aparecer. Puede desarrollarse como una idea en la mente de un humano representarse como un personaje que realiza actos crueles y horrorosos. (Lenne, 1970)

Lenne (1970) considera la Edad Media como "la época diabólica por excelencia"(p.75). Los mitos en esta época tenían que ver con el cristianismo, por lo tanto, se creaban todo tipo de cuentos terroríficos haciendo referencia a las personificaciones y encarnaciones de

Satán. La aparición de seres endemoniados se combate con crucifijos, exorcismos, estacas o balas de plata bendecidas.

Todas estas características y objetos pueden ser utilizadas, en la actualidad, literal o metafóricamente. Lo importante es el trasfondo que tengan estos personajes malvados. El cine fantástico busca utilizar el miedo en esencia.

Las diferencias entre el cine fantástico y el cine de terror es que en el primero lo que importa es el acontecimiento y no la atmósfera, al igual que lo sensorial sobre lo cerebral.

Lenne (1970) expresa que hay varias formas en que el mal se presenta, aloja "el mito de la sociedad secreta que pone en peligro la sociedad oficial" (p.77). En este mito, el enemigo se infiltra en el interior de una forma muy cercana a la realidad que no se diferencia de esta. También incluye el mal que parte del bien.

El mal se puede presentar por cualquier ser malvado, sea que viole los valores de la sociedad que se relata, aunque esta sea malvada por naturaleza o que el personaje se haya convertido en malvado por varios hechos dentro de la historia. (Lenne, 1970)

2.1.2.2 El desdoblamiento del doble

La aparición de un doble provoca alteraciones e incluye sentimientos relacionados con la frustración que parten de su yo original, es una multiplicación de la personalidad, una fragmentación. Es un personaje que se divide en dos individuos diferentes pero que se originan uno del otro.

"El desdoblamiento implica un desgarramiento de la conciencia, una grave perturbación que puede conducir a la locura" (Lenne, 1970, p.86)

Se puede presentar cuando un personaje atraviesa ciertos acontecimientos y se convierte en un ser malvado o por una extensión física, un clon o algún ser creado con sus moléculas, que resulta ser todo lo contrario en personalidad.

2.2 El viaje del héroe

El viaje del héroe nos cuenta la puesta en marcha de un personaje para dar cumplimiento a una "gran tarea". Es un conjunto de acciones entretejidas. En el camino este héroe se encuentra con adversidades y/o adversarios que debe afrontar y, con la ayuda de ciertos personajes, vencer. Este camino lo marca profundamente y hace que el personaje cambie en algún rasgo para luego regresar a casa. Después de esto, hay una ascensión, la restauración del orden perdido o el regreso al paraíso. (Caprarulo, 2008)

Vogler (1992) lo define como "un patrón que parece extenderse y adentrarse en muchas dimensiones..." (p.12). "Todas las historias están compuestas por unos pocos elementos estructurales que encontramos en los mitos universales, los cuentos de hadas, las películas y los sueños. Comúnmente se los conoce por el nombre de el viaje del héroe." (p.31)

2.2.1 Arquetipos según Vogler

Cuando nos adentramos en el mundo de la fantasía encontramos una serie de relaciones que se repiten como héroes que anhelan algo, heraldos que lo llaman a la aventura, ancianos que los dotan de poderes mágicos. Vogler (1992) cita al psicólogo Carl G Jung al emplear el concepto de arquetipo para definir los modelos de personalidad que se repiten. (Vogler, 1992)

El concepto de arquetipo es indispensable al momento de comprender el propósito de los personajes de una historia. Si comprendemos la función del arquetipo, sabremos si el personaje desarrolla todo su potencial. Vogler (1992) cita a Joseph Campbell al decir que los arquetipos están enraizado en lo más hondo del ser humano.

El arquetipo no necesariamente debe ser rígido y mantenerse en su papel durante toda la historia, si puede ser flexible le aportará libertad a la historia.

Los arquetipos más comunes según Vogler (1992) son: el héroe, el mentor (anciano o anciana sabia), el heraldo o mensajero, el guardián del umbral, la figura cambiante o shapeshifter, la sombra y el embaucador o bufón. Existen más arquetipos pero la mayoría son variantes o versiones refinadas de estos arquetipos.

3.2.1 El héroe

Un héroe es alguien capaz de sacrificarse por los demás. Hace un sacrificio personal. Representa lo que Freud denominó como ego, que es una parte de la personalidad que se considera distinta al resto de los seres humanos. Es capaz de trascender los límites del ego y esto es lo que se describe en su viaje, la búsqueda de la identidad e integridad.

3.2.1.1 El Antihéroe

Un antihéroe no es lo opuesto a un héroe, sino que es un héroe bien definido que puede crear confusión y pudiera ser considerado como villano debido a que su manera de actuar esta fuera de la ley (Vogler, 1992).

Existen dos tipos de antihéroes, los heridos que podrían ser un caballero pero son personajes rechazados por la sociedad. Pueden vencer a última instancia y gozar siempre de la simpatía del público pero a ojos de la sociedad no son aceptados. A menudo, son hombres honorables que se han separado de la corrupción de la sociedad como antiguos policías o detectives que ahora trabajan en la sombra de la ley. Por su parte, el antihéroe trágico, son héroes imperfectos que nunca superan sus demonios. Pueden ser admirables pero al final siempre vence su imperfección. Al público les fascina ver su caída. (Vogler, 1992)

3.2.3 El mentor: anciano o anciana sabios

En general es un figura positiva que ayuda al héroe. Es aquel personaje que enseñan y protegen a los héroes y les proporcionan ciertos dones.

3.2.4 El guardián del umbral

Existen poderosos guardianes que cuidan el umbral de cada puerta que da acceso a un nuevo mundo, su finalidad es evitar que pasen aquellos que no lo merezcan.

3.2.5 El heraldo

Aparecen en el primer acto y su cometido es plantear desafíos y anunciar un cambio significativo en la vida del héroe. Es el que llama al héroe a la aventura. Pueden ser positivos, negativos o neutrales.

3.2.6 La figura cambiante o shapeshifter

Es un personaje poderoso para entender la historia. Es una figura inestable y cambiante. Es voluble, posee dos caras. Es generalmente el compañero del héroe o su amor. Cambian su ánimo, humor y talante de tal manera que tanto al héroe como al espectador se le hace difícil interpretarlo.

3.2.7 La sombra

Representa la energía del lado negativo. A menudo es el reflejo de los monstruos reprimidos en el interior del personaje. Puede ser todo lo que le disgusta al héroe de sí mismo o que no quiere admitir. Es el poder de los sentimientos reprimidos. (Vogler, 1992)

CAPÍTULO III: SERES IMAGINARIOS SEGÚN BORGES Y GUERRERO

3.1 El libro de los seres imaginarios

Jorge Luís Borges y Magarita Guerrero publicaron un libro en el cual hacen un recuento de todas las criaturas fantásticas de "la mitología, la leyenda y la literatura, pero también las páginas de naturalistas, filósofos o científicos que llegaron a creerlos reales". (González, 1996, p.1)

Es una compilación de los extraños seres que se han engendrado a lo largo del tiempo y espacio por la fantasía de los hombres. (Martínez en Borges y Guerrero,1967)

Borges (1967) lo describe como una enciclopedia que no tiene como finalidad la lectura sino una consulta rápida.

En este libro desfilan criaturas concebidas por las numerosas mitologías y doctrinas que han dado forma a los sueños, deseos y miedos de los hombres. (Urrero, 2011)

La mayoría de estos seres presentados en el libro de seres imaginarios son de carácter maléfico, muy pocos son benéficos. Representando así los miedos de las personas que lo crearon o soñaron. (Borges y Guerrero, 1967)

MARCO METODOLÓGICO

I. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1. Problema

El cine fantástico es tan amplio como lo quiera llevar la creatividad de una mente humana. Es el encuentro de un mundo ordinario con uno extraordinario. Enfrenta las situaciones comunes contra lo sorprendente. Todo esto lo logra un héroe a través de un viaje que emprende a través de estos mundos. Un héroe que busca vencer el mal con poderes mágicos inherentes a él.

Personajes que poseen poderes sobrenaturales que luchan contra el mal. Como personajes que también tienen poderes y luchan contra el bien. Criaturas fantásticas que tienen sentimientos.

A partir de una base real y creíble se crean personajes humanos que tienen conflictos que en el mundo ordinario parecerían imposibles pero en el mundo fantástico tendrían un completo sentido.

El cine fantástico inspirado en un tema como la historia sociopolítica de un país es algo que poco se ha hecho. Un ejemplo de este tema fue la película de Guillermo del Toro titulada El laberinto del fauno.

Sin embargo, en Venezuela el género fantástico ha sido muy poco explotado y mucho menos cuando se trata de un guión inspirado en su historia sociopolítica.

Sentirse identificados mientras se descubre poco a poco un mundo fantástico que está inspirado en una realidad puede resultar atractivo para la audiencia venezolana.

Vivir parte de la historia venezolana que se ha venido desarrollando desde el año 1989 hasta el presente fue la motivación necesaria para este proyecto audiovisual. Convertir una realidad en una fantasía, en un mundo insólito. Tratar de contar una historia a través de la magia del cine fantástico.

2. Delimitación

Este proyecto está basado en la elaboración de un guión de cine fantástico para largometraje inspirado en la realidad sociopolítica de Venezuela

La historia de Venezuela es muy amplia es por esto que ha tomado como inspiración para la realización de este proyecto el período comprendido desde el año 1989 hasta el 2014, haciendo una pequeña mención de un acontecimiento ocurrido en 1967 denominado la invasión de Machurucuto.

Se considera que la historia de Venezuela dio un giro a partir del año 1999 pero este giro viene como consecuencia de años anteriores. Estos inspiraron a que la trama se desarrollara en un mundo mágico que está bajo un hechizo de sumisión.

Los tópicos que se usarán en cuanto a elementos fantásticos son: el mal y la tiranía, el desdoblamiento del doble y la utilización de seres fantásticos.

El guión va dirigido a un público mayor de quince años, lo cual se considera que es la edad propicia para su entendimiento.

3. Justificación

En los últimos 25 años, que ocupa el periodo entre los años 1989 a 2014, Venezuela sufría la decadencia de un proyecto político que ayudó a consolidar la democracia. Sus mandatarios decidieron que era hora de tomar un nuevo rumbo lo que trajo como consecuencia el mandato de un líder carismático que fue objeto de emociones apasionadas por parte del pueblo que estaba bajo su poder con veneración y admiración, así como también de odio. Citando a Moisés Naím (2013) en su artículo “Lo bueno, lo malo y lo feo”:

> Lo bueno. La consecuencia más duradera y positiva del mandato de Chávez es que hizo añicos la pacífica coexistencia de Venezuela con la pobreza, las desigualdades y la exclusión social. No fue el primer líder político que convirtió a los pobres en el centro de la conversación nacional. Ni tampoco fue el primero que aprovechó el aumento de los ingresos del petróleo para ayudar a esos pobres. Pero ninguno de sus antecesores lo había hecho de manera tan agresiva ni con un sentimiento de apremio tan apasionado como Chávez. Y nadie tuvo tanto éxito como él a la hora de fijar esta prioridad en la mentalidad colectiva e incluso exportarla a los países vecinos y más allá. (párr. 3)

Este líder murió y su legado comenzó a perderse con un sucesor que no tiene las características de un líder carismático. Hugo Chávez fue reconocido como un líder a nivel mundial por sus obras sociales como también por el deterioro de la democracia y economía en Venezuela que dejó al morir, legándole estas responsabilidades a Nicolás Maduro.

El guión que se presentará será de cine fantástico inspirado en la historia sociopolítica de Venezuela en los últimos cinco años. Se pretende cubrir una temática que no ha sido explotada a profundidad por medio de un género que no ha sido frecuente en el cine venezolano. Se tomará como referencia comercial la película "El laberinto del fauno" , la serie "*Games of thrones"* y las películas de *Harry Potter;* y como apoyo metodológico el trabajo de grado de Ruth Muñoz "*un guión de cine fantástico inspirado en Tsubasa Reservoir Chronicles"*.

4. Objetivos

4.1 Objetivo General

- Realizar un guión de cine fantástico inspirado en la realidad sociopolítica de Venezuela en los últimos cinco años.

4.2 Objetivos específicos

- Conocer sobre las características de cine fantástico

- Conocer sobre las características del guión de cine fantástico
- Conocer sobre la historia de Venezuela en el período 1989-2014

5. Fuentes de información

Una fuente básica que ayudó al autor de este trabajo especial de grado para el debido desarrollo del guión fue el *Viaje del héroe de Christopher Vogler*, que ayudó al entendimiento de los arquetipos o de los distintos tipos de personajes que se pueden crear en un guión, como también sus distintas funciones dentro del mismo.

La información correspondiente a la historia sociopolítica de Venezuela fue tomada principalmente de dos fuentes importantes como la biografía del presidente Hugo Chávez realizada por Cristina Marcano y Alberto Barrera Tyzka llamada *Hugo Chávez sin uniforme: una historia personal (2005)* y del recuento histórico que hizo Diego Bautista Urbaneja llamado *La política venezolana desde 1958 hasta nuestros días (2009)*. También se obtuvo mucha información por parte de la prensa digital.

Con respecto al género fantástico sirvió de mucha ayuda el libro presentado por Gerard Lenne en 1970, *el cine fantástico y sus mitologías*, como también el texto de Sánchez Escalonilla, *Fantasía de aventuras: La exploración de universos fantásticos en literatura y cine (2009).*

La serie *Games of thrones* fue una fuente de inspiración para realizar este guión, como también las películas de cine fantástico de los últimos tiempos.

6. Tipo y diseño de investigación

El tipo de investigación de este proyecto será la exploratoria ya que tiene la finalidad de escribir un guión sobre la realidad de la historia sociopolítica venezolana en un período específico.

El diseño de investigación fue de tipo no experimental debido a que no manipuló ninguna variable. Las herramientas de investigación para realizar este trabajo fueron la revisión de material bibliográfico, periodístico, audiovisual y de páginas web.

7. Modalidad

Al tratarse de la elaboración de un guión, el proyecto entra en la modalidad de *producciones*, más específicamente en la *sub-modalidad* de producciones audiovisuales.

8. Limitaciones

La principal limitación que se tuvo que afrontar se presentó a la hora de conseguir la bibliografía que trataba sobre el cine fantástico y algunas que trataban sobre el período sociopolítico de Venezuela desde 1989 hasta 2014.

Sin embargo la limitación más importante que se tuvo que afrontar fue la subjetividad en el tema. En un país donde reina la polarización, un guión inspirado en la realidad sociopolítica de Venezuela debe tener un mínimo de objetividad para poder realizarlo.

II. CREANDO UN MUNDO NUEVO

1. Idea

En el fantástico país de Kamala, un grupo de personas buscan combatir contra una gran conspiración malvada que se gesta en su universo mágico.

2. Sinopsis

La historia se desarrolla en el mundo mágico de Kamala un lugar muy mágico en el que sus habitantes viven muy felices .Cerca de este lugar, se encuentra Coabana, una pequeña isla que ha perdido poco a poco su magia y ansía los poderes que tiene Kamala. Hace muchos años, intentaron arribar a este lugar y obtener el ansiado poder, sin embargo no obtuvieron éxito. Por esta razón, crean una conspiración para que el futuro gobernador de esta tierra sea un aliado a ellos. Ahora, este lugar está gobernado por Hugues, quien bajo la tutela de Salim, un poderoso hechicero proveniente de Coabana, tienen a las personas sumidas bajo un hechizo. Axel y Einar han crecido con Hugues y lo admiran como a un padre, pero cuando Axel descubre que Hugues tuvo que ver con el asesinato de su verdadero padre y que planea tener a la ciudad de los girasoles bajo un hechizo, decide enfrentarse a Hugues

quien le quita sus poderes. Axel escapa hacia la selva de las ninfas y se une a los hombres azabache.

Axel después de su huida regresa formando parte de los hombres azabache y se rebelan en contra del jefe Hugues. Su rebelión no tiene éxito. A partir de esto, Salim hace un ritual para hacer a Hugues invencible, no sin antes advertirle sobre las consecuencias. Hugues goza de un poder insuperable por un tiempo hasta que enferma repentinamente. Así deja encargado a su hijo Klaus. Salim viendo que Hugues estaba muy mal, lo asesina con una poción. El hechizo que tenía este último en el pueblo de Kamala se comienza a debilitar, esto perjudica a Klaus, quien ocultar la muerte de su padre mientras crea un plan para mantener el poder. Salim le ofrece su ayuda, le recomienda hacer un nuevo hechizo sobre el pueblo. Klaus se enfrenta a Einar, quien a su vez es aconsejado por Axel, a unas votaciones por el poder de Kamala. Con la ayuda de Salim, Klaus gana. Sin embargo, el hechizo muestra no ser tan fuerte como el anterior. Mientras el hechizo se debilita, Axel, ahora como líder los hombres azabache, planea entrar a la ciudad de los girasoles con sus hombres. Los hombres azabache, apoyados por los hechiceros y las ninfas, se enfrentan en una gran batalla en contra de los protectores del jefe, donde amenazan a la madre de Axel y él decide entregarse para ser encerrado en Nixenian, la parte de Kamala que siempre está nevada, en la prisión que tiene el mismo nombre del lugar, donde los hechiceros mueren de frío y hambre. Einar se va la selva de las ninfas y se une a los hombres azabache. Sin embargo , hay una vieja profecía, sobre un salvador, que cuelga sobre ellos.

3. Tratamiento

Cerca de un país muy mágico llamado Kamala, se encuentra Coabana, una pequeña isla que poco a poco se ha quedado sin magia y ansía los poderes que tiene esta tierra. Hace muchos años, los más poderosos de esta isla quisieron arribar a este lugar y obtener el ansiado poder, sin embargo no obtuvieron éxito. Por esta razón, crean una conspiración para que el futuro gobernador de esta tierra sea su aliado. La historia de Hugues comienza cuando apenas era un joven con sed de fama y poder, se involucró con personas valerosas, en especial, con Filipo, líder de un pequeño grupo que consideraban que el jefe de ese momento era un completo tirano y usaba magia oscura para dominar a las personas. Este grupo de compañeros se embarca en una rebelión, infundada por ellos mismo al pueblo,

para terminar con la autoridad del gobernante y devolverle la felicidad al pueblo pero en un giro inesperado de los hechos, Filipo fue asesinado en los eventos por una centella fatal. Lo que las personas no saben es que la centella fatal provino de dos de sus aliados, Hugues y Salim, este último, hechicero poderoso proveniente de Coabana, se convierte en el guía espiritual de Hugues.

Axel y Einar, hijos de Filipos, han crecido junto a su madre bajo el ala protectora de Hugues. Desde que murió su padre cuando estaban muy pequeños Hugues los ha cuidado como si fueran sus hijos y estos lo han aprendido a querer como padre. En la conmemoración anual de los caídos en el día de la rebelión Axel se entera de un hechizo de sumisión que planea hacer Hugues con Salim, a través de un prendedor con forma de león, y de la verdad del asesinato de su padre y decide escapar, no sin antes toparse con Hugues, quien le quita los poderes. En medio de una persecución logra salir la ciudad de los girasoles a la selva de las ninfas, donde se une a los hombres azabache. En este momento, Anisa tiene una profecía sobre un salvador que vendrá en tiempos oscuros.

Luego de unos años Axel regresa a la ciudad de los girasoles formando parte de los hombres azabache quienes pretenden liberar a las personas del gobierno en el que están. Apoyados por infiltrados dentro del gobierno y algunas personas resistentes al hechizo, decidieron formar una rebelión. Axel, sin sus poderes, es dominado fácilmente, estuvo a punto de ser asesinado, cuando se dió cuenta que su verdugo es su hermano Einar hechizado por los prendedores. A raíz del caos dado, el jefe es llevado a un lugar neutral para su protección, donde sus poderes no funcionan y sus hechizos se paralizan.

Paralelamente, Einar despierta de su estupor, se percata que estuvo a punto de matar a su hermano, se lo lleva a cuestas y lo esconde en su casa. Allí tienen una larga conversación en la que se enteran que el jefe no ha claudicado, que atraparon a Edortas, líder de los hombres azabache y que estaban en la búsqueda de Axel. Con la ayuda de su hermano, Axel regresa a la selva de las ninfas, donde toma el liderazgo de los hombres azabache. Einar se queda como infiltrado en la ciudad de los girasoles.

Después de la ruptura del hechizo, Hugues, influenciado por Salim, quieren realizar un nuevo hechizo para hacer a Hugues invencible. Aun así, Salim le advierte a Hugues que puede haber consecuencias.

Así, Hugues y Sailm viajan a Tepuyan, una montaña sagrada, donde realiza una promesa a la reina, diosa de Kamala, de hacer un sacrificio para que le otorguen más poder y así restituir el hechizo y recuperar la fuerza en su posición.

Los mitjans son unas criaturas pequeñas con cara parecida a un rombo pero con la cabeza plana, piel verde grisácea y grandes ojos de colores brillantes, encargados de transmitir cualquier tipo de información a la personas. Cuando algunas de estas criaturas transmitieron el caos que estaba pasando el día en el que los hombres azabache decidieron hacer la rebelión, en lugar de transmitir una melodía mágica que mandó a transmitir el jefe, Hugues los asesina por desobedecer. Todo esto tenía un fin, usar la sangre plateada de los mitjans para cumplir la promesa que Hugues le hizo a la reina y así volverse invencible.

En una conferencia, dada por Hugues, a este le sale un hilito de sangre de su nariz, alguien le avisa y se limpia. El jefe está enfermo, muy enfermo, a partir del ritual a los dioses, al ser magia tan negra, esto lo dejó agotado, y dañó su salud física. Decide abandonar su cargo por un tiempo, mientras restablece su salud, y deja a encargado a su hijo Klaus.

El Jefe está tan enfermo que no puede valerse por sí mismo, apenas ve rastro del poderoso gobernante que solía ser. Salim le había advertido de las consecuencias, así que decide asesinarlo con una poción, ya que, ya no le sirve para sus fines.

Al momento de morir, muchas personas comienzan a despertar, poco a poco, de su hechizo. Klaus oculta la muerte de su padre por un tiempo, mientras crea un plan para mantenerse en el poder. Salim le ofrece su ayuda, le recomienda hacer un nuevo hechizo sobre el pueblo pero para que este funcionara necesitaba admitir la muerte de su padre y luego exhibir el cuerpo de su padre en un funeral muy grande para que el hechizo funcione.

Cuando el hechizo está andando, Klaus decide acatar la ley y llama a elecciones. Einar es el único que se presenta como su contrincante. Einar gana por muy poco pero con la ayuda de

Salim, se da a conocer al pueblo de Kamala que Klaus es el vencedor. Sin embargo, el hechizo muestra no ser tan fuerte como el anterior.

Mientras el hechizo se debilita, Axel, ahora como líder los hombres azabache, planea entrar a la ciudad de los girasoles con sus hombres. Los hombres azabache, apoyados por los hechiceros y las ninfas, se enfrentan en una gran batalla en contra de los protectores del jefe, donde amenazan a la madre de Axel y él decide entregarse para ser encerrado en Nixenian, la parte de Kamala que siempre está nevada, en la prisión que tiene el mismo nombre del lugar, donde los hechiceros mueren de frío y hambre. Einar se va la selva de las ninfas y se une a los hombres azabache.

4. Personajes

4.1 Personajes Principales

Axel

Axel es un personaje muy inteligente pero muy rebelde. No piensa mucho las cosas antes de hacerlas. Se entusiasma muchísimo cuando se enfrenta a situaciones nuevas, es muy valiente. Le gusta la aventura y arriesgarse. Piensa que es estúpido no hacerlo. Es muy curioso y por esto siempre está tratando de aprender más. Sabe perfectamente cuáles son sus puntos débiles y fuertes. No le gusta perder. No le gusta sufrir, ni que nadie sufra. Le gusta que los demás estén felices.

Axel tiene un hermano morocho, Einar, el cual, nació 8 minutos antes que él. Es bastante alto, como su hermano, pero a diferencia de este, Axel es mucho más delgado, no significa que no tenga un cuerpo atlético.Tiene barba y cabello largo, que le llega por debajo de sus orejas. Viste ropa muy casual. Sus gestos son vigorosos cuando está emocionado por algo, es enérgico. Tiene un caminar decidido y proyecta una imagen juvenil.

Cuando tenía cuatro años, Axel perdió a su padre, por lo que fue criado por su madre en compañía de Hugues, el jefe de Kamala. A pesar de crecer en un lugar rodeado de lujos es un muchacho muy sencillo, cordial y amistoso.

El suceso político que dejó más huella en él fue la batalla en la que luchó su padre y todo el proceso político que vivió con el gobierno del Jefe, pero una de las mayores decepciones de su vida fue darse cuenta que todo por lo que luchó su padre y todo lo que él creía, era una mentira. Por esto, no cree en el actual gobierno del país, lucha en contra de él, debido a que sabe la verdad del hechizo. Necesita libertar a su país para poder vivir en él con su madre y su hermano. Está dispuesto a todo por la causa.

Cuando Axel descubre la verdad sobre la muerte de su padre y el hechizo de sumisión que planea hacer Hugues, fiel a sus ideales, decide huir a la selva de las ninfas, no sin antes toparse con Hugues, quien le extrae sus poderes. En la selva de las ninfas, obligan a Axel a unirse a los hombres azabache, un grupo que protege a las ninfas, quienes están en contra del gobierno central, por lo que deciden hacer planes para deshacerse de ellos y de su magia oscura.

Poderes

Antes de que le extrajeran sus poderes, Axel tenía el poder de la centella fatal, un poder que muy pocos lo tienen, con este poder puede asesinar a quien sea. Las personas sin este poder pueden asesinar pero manualmente. Esto es lo que le pasa a Axel cuando no tiene sus poderes. Sus demás poderes consistían en los poderes básicos que le permiten a cualquier hechicero defenderse pero sin matar. Además de esto, posee un entrenamiento en defensa personal sin magia, por lo que es muy capaz de defenderse sin sus poderes, excepto cuando se topa con personas con poderes más fuertes como el de la centella fatal.

Hugues

Hugues es un personajes muy inteligente y avaricioso. Es el padre de Klaus y el padrastro de Axel y Einar. También es el jefe del maravilloso país de Kamala. Se muestra como una persona muy feliz y simpática al frente de su público pero en privado es un ser que está constantemente enfadado. Se molesta muchísimo si las cosas no salen de la manera en que él lo desea. Tiene confianza en sí mismo, demuestra una actitud altanera y de superioridad con los demás.

Desde muy temprano empezó a demostrar deseos de gloria, de ser reconocido. Debido a sus ansias de poder y a su avaricia, con el tiempo, se vuelve una persona muy manipuladora y controladora. Para llegar a ser jefe y ganarse la fama que tanto deseaba, no le importó pasar por encima de cualquier persona que se opusiera en su camino, llegando a asesinar a su mejor amigo, Filipo, quien era el que estaba destinado a obtener la gloria.

Físicamente, es un hombre alto, de contextura media, de tez morena. Tiene el cabello corto y no usa barba. Siempre viste de traje excepto cuando se muestra a su pueblo, cuando se muestra a este usa ropa mucho más sencilla. Vive en el Palattio, desde donde gobierna. Está acostumbrado a los lujos y le gustan, aunque lo niegue ante su pueblo.

Cuando llega a ser jefe de Kamala, comienza a ejecutar un hechizo de sumisión en con la ayuda de su guía espiritual y amigo, Salim. Sin embargo la ambición de Hugues empezó a crecer mucho más y no soportaba perder en ningún momento por lo que decidió, mentoreado por Salim, hacer un hechizo mucho más fuerte que lo llevó a su perdición.

El hechizo fue tan fuerte que incluso después de su muerte persiste en ciertas personas del pueblo de Kamala, y tarda un tiempo en desaparecer.

Poderes

Hugues tiene poderes de defensa y posee la tan ansiada centella fatal. También tiene poderes de manipulación, que los fue mejorando, gracias a los hechizos de Salim. También es un muy bueno en defensa sin magia.

Salim

Salim es uno de los personajes más inteligentes que hay en Kamala, es un muy poderoso hechicero, quien desde muy temprano se entrenó en ese campo. Es un personaje muy confiado, calmado y sarcástico. Lo más importante para él es cumplir con su deber, que es obedecer las órdenes que le envían desde la isla de Coabana, su país de origen. Es un personaje que a pesar de ser controlador y manipulador, es capaz de querer, a pocos seres. Sin embargo, nunca dejará que sus sentimientos interfieran con sus objetivos.

Salim sabe todos los trucos de cómo convencer a una persona que haga lo que él quiera, sabe como controlarlos perfectamente, averiguando sus deseos y sentimientos más profundos. Desde que llega a Kamala, comienza a experimentar y a aprender más de hechicería hasta convertirse en el hechicero tan poderoso que es hoy.

Salim es un hombre alto, calvo, con barba que viste unas especies de túnicas de colores muy claros. No tiene un lugar fijo donde vivir, se queda donde lo necesitan. Tiene una habitación en el Palattio, donde permanece la mayoría del tiempo para ayudar a Hugues, donde crea y guarda pociones. También es propietario de un palacio de arena que está en la playa de la sirena Kasilda, es un lugar muy lujoso, decorado con piezas de oros y alfombras rojas. También tiene un refugio donde realiza sus hechizos.

Fue enviado a Kamala, hace muchos años atrás, desde Coabana, una isla que se estaba quedando sin magia, para adueñarse de la magia de Kamala. Para realizar esto necesitaba a alguien tan ansioso de gloria, que cayera con sus hechizos, y así poder lograr que el jefe de Kamala fuera su aliado.

Poderes

Salim es un muy poderoso hechicero, que fue bendecido con centella fatal, y puede hacer muchas cosas con los trucos que ha aprendido. Tiene los poderes básicos de defensa, sabe ejecutar hechizos a la perfección y sabe hacer pociones. Tiene poderes que van mucho más allá de los básicos. También aprendió a cambiar de físico para cuando le hiciera falta.

5.2 Personajes Secundarios

Einar

Einar es un personaje muy inteligente, simpático y educado. Muy atenido a las reglas. Es muy valiente pero a diferencia de su hermano, Axel, le falta confianza en sí mismo. Siempre viste muy formal. Tiene cabello corto y siempre anda rasurado. Camina muy erguido, estirado. Es una persona muy buena y siempre está pensando en el bien de los demás y de cómo lograrlo, siguiendo las reglas. Fracasar es un golpe duro a su autoestima

ya caída pero sabe muy bien cuáles son sus puntos débiles y los fuertes. En un momento determinado su hermano le inyecta confianza y lo ayuda a enfrentarse a Klaus.

Poderes

Tiene los mismo poderes que Axel tenía, poderes de defensa y el poder de la centella fatal. También tiene un amplio entrenamiento en defensa personal sin magia.

Klaus

Klaus es un personaje muy tonto, poco inteligente y ridículamente avaricioso. Tiene mucha confianza en sí mismo, a pesar de demostrar, repetidamente, su falta de inteligencia. Es hijo de Hugues y creció en el Palattio, rodeado de lujos, al lado de Einar y Axel, es mayor que estos dos. Es muy alto, algo rechoncho y tiene una sonrisa permanentemente en su cara, que lo hace lucir muy tonto.

Poderes

A pesar de que luzca muy tonto, Klaus también tiene el poder de la centella fatal y los poderes de defensa básica. Sin embargo, a diferencia de Axel, Klaus no podría defenderse sin sus poderes, ya que, no le gustan las defensas personas sin magia.

Asryn

Asryn es una ninfa joven y rebelde. Es muy amable, graciosa e inteligente, tiene mucha confianza en sí misma. Asryn hace lo que quiere, le gusta luchar, aunque esto no sea bien visto por las ninfas, y siempre está en el árbol de los hombres azabache, queriendo aprender a ser más como ellos. Como todas las ninfas, vive en la selva de las ninfas, dentro de un árbol, estos árboles significan su vida, si son talados, ella muere. También reflejan su vitalidad, su salud. Asryn tiene cabellos negros que le caen por los hombros. Viste casi siempre de negro, como los hombres azabache.

Poderes

Como todas las ninfas, tiene la capacidad de sanar a los hechiceros. Sin embargo, Asryn también tiene la capacidad de defenderse, ya que ha aprendido cómo luchar, en todo el tiempo que ha pasado con los hombres azabache.

Anisa

Anisa es una mujer muy dulce y amorosa. Es la madre de Axel y Einar. Es una mujer fácilmente manipulable por su gran corazón. Siempre ha buscado de proteger a sus hijos, son principal razón de existir, por eso decidió irse a vivir con Hugues cuando su esposo fue asesinado.

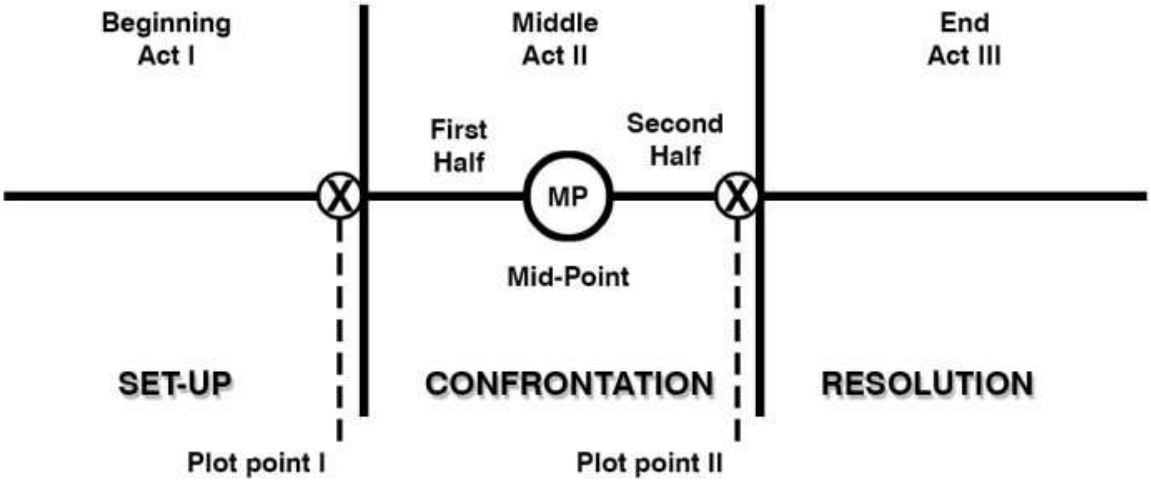
Poderes

Anisa es una oráculo, posee el poder de mirar el futuro pero no cuando ella quiere. En el pasado era constantemente atacada por profecías pero estas fueron disminuyendo hasta no tener ninguna por algunos años. Sin embargo, cuando se le presenta una nueva profecía, esta fue muy reveladora.

5. Metodología para la construcción del guión: Paradigma de SydField

La metodología que utilizó para la construcción del guión fue el paradigma de Syd Field. El paradigma es la estructura dramática. Es una herramienta, una guía, un mapa para encontrar el camino en el proceso de escritura del guión. (Syd Field, 1995)

En el Manual del guionista, Syd Field (1995) dice que un guión es un sistema abierto. El escritor proyecta lo que va a escribir, como por ejemplo: “Bill sale del departamento de Grace y da un largo paseo por la ciudad”, pero es posible que las cosas no salgan así. Es posible que Bill “le diga” que no quiere irse a dar un paseo por la ciudad: quiere música, baile, drogas, mujeres. Cuando cosas como estas ocurren el escritor debe escuchar. Es una aventura, y nunca se está seguro de qué es lo que va a ocurrir.



Es un todo que está formado por partes, el principio corresponde al Acto I, el medio al Acto II y el final al Acto III. El Acto I, el principio, es una mitad o bloque de acción dramática (o cómica), de treinta páginas de extensión. Comienza en la página uno y se prolonga hasta el plot point del final del Acto I. Se enmarca en el contexto dramático conocido como el planteamiento. El Acto II es una unidad o bloque de acción dramática (o cómica), que va desde la página treinta hasta la noventa, desde el plot point del final del Acto I hasta el plot point del final del Acto II. Tiene sesenta páginas de extensión y se enmarca en el contexto dramático conocido como confrontación. El Acto III es también una unidad de acción dramática (o cómica); va desde la página noventa hasta la ciento veinte, o desde el plot point del final del Acto II hasta el final del guión. Es una unidad de treinta páginas de extensión, que se enmarca en el contexto dramático conocido como resolución. (Syd Field, 1995)

El paradigma de Syd Field según el guión que se está escribiendo en este proyecto será el siguiente.

Acto 1:

- *Planteamiento:* Una gran conspiración se gesta en un universo lleno de magia. En un país fantástico llamado Kamala, un grupo logra ostentar el poder para robar la energía vital de su pueblo, a través de un encantamiento que los mantiene sumisos. Axel es el hijastro del jefe, quien se entera del hechizo y decide luchar con un grupo de personas en contra de este grupo malvado y así encontrar el equilibrio en Kamala.

- *1er Plot point:* Después de ganar el poder, Hugues, el jefe, en conjunto con su guía espiritual, Salim, crea un hechizo que hace a las personas sumisas. En la conmemoración anual de los caídos en el día de la rebelión, Axel se entera del hechizo y decide escapar a las selvas de las ninfas y unirse a los hombres azabache, no sin antes haberse topado con Hugues y Salim quienes le extrajeron sus poderes.

Acto 2:

- *1era pinza:* Apoyados por algunos infiltrados pertenecientes al gobierno central de Kamala. Axel regresa a la ciudad de los girasoles formando parte de los hombres azabaches, quienes buscan enfrentarse al jefe, y logran que se rompa el hechizo por un breve momento.

- *Núcleo/ Pto de no retorno:* Debido al debilitamiento del primer hechizo, el jefe acude a su guía espiritual, Salim, para realizar un hechizo que lo haga invencible mediante un sacrificio.

- *2da pinza:* El jefe enferma gravemente, deja a su hijo encargado del poder y luego es asesinado por su guía espiritual mediante una poción. El nuevo Jefe gobierna bajo la influencia de su padre pero el hechizo que tenía este último desaparece poco a poco.

- *2do plot point:* Axel regresa a la ciudad de los girasoles, siendo el líder de los hombres azabache. Apoyado por las ninfas y los hechiceros del lugar, se enfrentan en una batalla en contra de los protectores del jefe, quienes está apoyados por la tropa Fidelis. Capturan a Axel.

Acto 3:

- *Resolución:* Einar se une a los hombres azabache.

6. Propuesta visual

Se describen los distintos y diferentes lugares que forman parte del país de Kamala, donde se desarrolla la lucha que tienen los personajes entre sí. Se le da mayor importancia a los lugares donde los protagonistas habitan y donde realizan un mayor número de acciones.

Esta propuesta visual incluye descripciones de las locaciones, iluminación y paleta de colores que resalta cada uno de ellos.

6.1 Kamala

El cielo en Kamala es muy claro, sus días son casi siempre brillantes. Sus noches son estrelladas. La playa tiene agua de un color azul claro y arena dorada que comunica con una selva de árboles frondosos que varían de verdes claros y brillantes a verdes oscuros y opacos. Hay un desierto donde el sol parece ser aún más brillante. También hay una tierra donde está la más blanca nieve. En el centro de todo este lugar está la ciudad de los girasoles, una ciudad muy colorida y vibrante donde se encuentra el mejor ambiente para que habiten los hechicero.

6.1.1 Ciudad de los girasoles.

La ciudad de los girasoles es una ciudad muy colorida, vibrantes. Las personas son muy alegres y amables. Un amplio palacio de metal brillante sobresale por sobre todos los demás edificios y casas, es el lugar de gobierno. Las casas y edificios están adornadas con flores de colores. En este lugar la luz es muy importante, es muy brillante. El clima siempre

está claro, lo que lo hace el sitio ideal para la sobrevivencia de los hechiceros y diversas criaturas.

Palattio

Es un palacio que sobresale por encima de las demás casas y edificios en el lugar. Está hecho de metal plateado brillante. En su exterior, tiene un jardín gigante muy verde, también tiene un escenario que está rodeado de gradas y el piso es de tierra. El frente del Palattio tiene unas escalinatas que llevan a un portón de madera. Es un lugar muy lujoso en su interior. Sin embargo, tiene un pasadizo secreto debajo de la tierra que está en decadencia.

Oficina

La primera vez que aparece esta oficina en el guión tiene una paleta de colores en azul, gris y blanco. Tiene una pequeña sala con muebles de color gris de tela, antiguos. En el medio de estos hay una mesa de café negra de vidrio, debajo de esta hay una alfombra. Atravesando esta pequeña sala está un escritorio negro con dos sillas al frente de este y una detrás de él, detrás de él hay una ventana con cortinas blancas y sus paredes son azules. Sin embargo, cuando gobierna Hugues esta oficina tiene la misma disposición pero con muebles y una paleta de colores diferentes. La paleta de colores que domina en esta época, en la oficina, es rojo oscuro, blanco y marrón. Lo muebles son de cuero negro con una mesa marrón oscuro de madera en el medio de ellos y una alfombra roja. El escritorio es marrón oscuro de la misma madera de la mesa de café. Las paredes son rojas oscuras, casi llegando al vinotinto, combinadas con blancos y en la ventana hay una cortina blanca.

Salón

El salón del Palattio es un lugar muy lujoso donde Hugues tiene reuniones o donde pasa el rato con sus compañeros. Es un espacio grande y rectangular, muy lujoso, con sillones de colores rojos y dorados, alfombras rojas y paredes blancas. En un extremo del lugar, hay un escritorio blanco con ribetes dorados desde donde Hugues suele transmitir sus discursos por medio de los mitjans.

Escenario

El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean. En el medio se forma un círculo donde las personas suelen estar de pie. El piso de este lugar es de tierra. En este lugar se suelen realizar asambleas con el pueblo y demás eventos públicos.

Jardínes

El Palattio en su parte trasera consta un gigante jardín, muy verde, lleno de árboles y de pasadizos.

Techo

El techo del Palattio en una de sus torres es plano, asfaltado. En este lugar suelen aterrizar los hipogrifos.

Habitación de Axel

Es una habitación con una cama muy grande con dosel. Tiene un armario de un lado y una ventana. Está adornada en tonos azules, grises y blanco.

Habitación de Anisa

Es un espacio rectangular muy grande. Es una habitación muy lujosa con una cama con dosel adornada en tonos amarillos, mostaza y morados. Tiene un armario a un lado. Al frente de la cama tiene una especie de sala de estar pequeña.

Casa de Filipo

La casa que Filipo comparte con su esposa e hijos es una casa muy sencilla y humilde. Tiene paredes blancas y puerta de madera. En su interior tiene una sala que conecta a la cocina, a un baño y a tres cuartos. La iluminación en esta casa es un poco oscura.

Sala

La sala en la casa de Filipo es una sala muy básica con muebles de madera, untelevisor y una alfombra. Sus paredes son blancos

Cuarto

Filipo tiene un cuarto, en el cual, hay una mesa de madera con sillas a su alrededor. Aquí realiza sus planes y se reúne con sus compañeros.

Apartamento de Einar

El apartamento de Einar es un lugar muy sencillo, tiene una sala que conecta a la cocina y a un pasillo donde están dos habitaciones y un baño.

Cuarto de invitados

Es un cuarto sencillo, pequeño, de color blanco, con una cama individual de madera, con sábanas blancas y cobijas azules. Tiene dos mesas de noche y un closeth. En el lado derecho hay una ventana.

Cuarto de Einar

Es un cuarto sencillo, un poco más grande qu su cuarto de invitados, tiene una cama doble, de madera, con sábanas blancas y cobijas grises, el cuarto es de color blanco, tiene dos mesas de noche y un closeth. Tiene una ventana en el lado derecho.

Sala

Es una sala pequeña con un sofá azul, una mesa de vidrio al frente de él, una alfombra gris oscuro debajo de la mesa de vidrio y un televisor.

Cocina

Es una cocina sencilla y básica, donde en el lado derecho están las encimeras de madera, la cocina y el fregador y del lado izquiero hay un pequeño comedor.

6.1.2 Selva de las ninfas.

La selva de las ninfas es una selva que tiene árboles frondosos que varían de verdes claros y brillantes a verdes oscuros y opacos. La iluminación en este lugar está hacia los tonos amarillos. Es un lugar en el que su magia se nota en el ambiente, hay mucha magia pura. Los árboles refleja la vida de las ninfas y su salud. Si un árbol es talado la ninfa muere, si

está enfermo el árbol, la ninfa está enferma. Por eso ellas viven dentro de sus árboles, para protegerlos.

Árbol de los hombres azabache

El árbol de los hombres azabache, es un árbol muy grande en comparación a muchos otros, tiene hojas muy frondosas de un tono verde oscuro y tronco es de un marrón oscuro.

Comedor

El comedor dentro del árbol es muy amplio, sus paderes son de madera, debido a que están dentro del tronco del árbol. Hay muchas mesas de madera, al frente de estas mesas hay una tarima, hecha de madera.

Dormitorio

Es un conjunto de literas con sábanas blancas en un cuarto amplio con paredes de madera.

Oficina

Es una oficina con paredes de madera, tiene un escritorio hecho de troncos que salen del suelo. Tiene una silla de madera parecida al escritorio que va detrás del escritorio y dos sillas de madera más pequeñas al frente. La iluminación en este lugar es más oscura.

Cuarto del líder

Es un cuarto pequeño, sencillo, con una cama individual, sábanas blancas y una mesa de noche.

Palacio de Syke

Es un árbol con forma de palacio que sale desde el suelo y va tomando froma de palacio a medida que alcanza altura, hasta llegar a sus ramas y hojas verdes brillantes. Está lleno de musgo y flores que salen de su tronco. En su interior, en la entrada, hay un gran pasillo que tiene una alfombra verde con dorado, que lleva directo a una habitación muy grande y abierta, donde hay unos escalones en el medio, y arriba en lo alto de estos escalones, hay un

trono muy alto hecho de troncos que salen desde el suelo. Tiene un iluminación muy clara, llegando a los tonos amarillos.

Árbol de Asryn

El árbol de Asryn es un árbol de tamaño medio, el cual, tiene hojas verdes claras y brillantes, también tiene flores de colores por todo su tronco. En su interior, en las paredes de madera se puede apreciar de vez en cuando un flor regada por el lugar. Hay una sala que conecta con la cocina sin separación de paredes. Por dentro el mobiliario se ve como un apartamento común, tiene un sofá y una mesa. Una cocina con un mesón que conecta con la sala. Hay un pasillo que lleva a dos habitaciones y un baño. La iluminación en este lugar es muy clara, muy natural.

Habitación de invitados

La habitación es pequeña hecha con troncos de madera, tieene una cama individual con cobijas violetas. Dos mesas de noche, una ventana natural del árbol en la pared. Hay flores de colores que adornan las paredes.

Sala

La sala tiene flores en sus paredes naturales de madera, un sofá y una mesa pequeña al frente de él. Esta sala conecta con la pequeña cocina que está en el lugar.

6.1.3 Playa de la sirena Kasilda

La playa de la sirena Kasilda tiene agua de un color azul claro y arena dorada que comunica con la selva de las ninfas. La arena es tan brillante que parece olvo de oro, se pega a los pies de las personas. Tiene algunas cuevas en los lugares más recónditos de la playa.

Cueva

Es una cueva natural con una avertura por donde se puede entrar. El suelo es de arena y está oculta cerca de los árboles de la selva de las ninfas.

Palacio invisible de arena

Es un palacio hecho enteramente de arena que no se puede ver en la playa. Está en un lugar recóndito de la playa. En su interior hay muchos lujos, sus paredes están hechas con la arena que es brillante como el oro. Tiene muchas alfombras rojas con detalles en dorado. Los muebles también son rojos con dorado. Hay muchas cosas de oro.

6.1.4 Nixenian

Es la parte de Kámala que está cubierta de la más blanca nieve. El lugar está deshabitado,no hay mucho, excepto por la prisión Nixenian.

Prisión Nixenian

Es un establecimiento, muy grande y alto, hecho con muros de nieve. Ahí están encerrados los peores criminales, muchos de ellos mueren de frío y hambre.

7. Propuesta sonora

La propuesta sonora estará inspirada en algunos *soundstracks* realizados por el compositor de bandas sonoras alemán Hans Zimmer, compositor de películas muy conocidas como lo son Piratas del Caribe, Inception, Misión Imposible, Gladiador, Interstellar.Temas que inspiren a la aventura, el riesgo que implica sumergirse en una aventura, las esperanzas que se tienen y la decepción de fracasar constantemente. Melodías inspiradas en temas como: *End Credits* en *Pirates of the Caribbean On Stranger Tides* que automáticamente sumerge al espectador en el sentimiento de enfrentarse en una batalla, la valentía de lanzarse a una aventura con The *Gladiator Who Defied an Emperor* en *Gladiator* la resignación después una batalla perdida con *Hoist the Colours* en *Pirates of the Caribbean At World's End.* La inspiración en estas obras servirán para momentos determinados de la historia.

Sin embargo, cada localidad poseerá características sonoras distintas. En la Ciudad de los girasoles debe poseer música contemporánea que resalte la alegría de las personas. En la selva de las ninfas reinarán tonos más suaves que inspiren la magia del lugar. En la playa de la sirena Kasilda dominarán los ritmos más tropicales con instrumentos de percusión y viento. Y pó último, en Nixenian reinarán los tonos y sonidos oscuros que den la sensación de incertidumbre y terror.

8. Desglose de Necesidades de Producción

ESC. 1	**DÍA**	**EXT.**	***Setting:* Kamala**
Descripción de la escenas: Anisa hace una descripción, en voz en off, del país de Kamala. Se muestra los distintos escenarios de Kamala.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Anisa	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El país de Kamala y sus escenarios.	

ESC.2	**NOCHE**	**EXT.**	***Setting:*** Playa de la sirena Kasilda.
Descripción de la escenas: Anisa describe cómo años atrás llegó una embarcación que quiso robar la magia de Kamala. Se ve una embarcación llegar desde el mar.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Anisa	--	Embarcación	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: Neblina		***Escenografía***	
		--	

ESC.3	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Camarines

Descripción de la escenas: Manwel entra al lugar a decirle a su tropa que se prepare.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Manwel Salim (joven)	10 hombres	Embarcación	Audífonos Bolsos
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de la tropa Fidelis. Verde militar. Ropa cómoda blanca Gorros del uniforme	--	--	Olas de mar
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía:***	
		Camarines con sábanas blancas y una almohada.	

ESC.4	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Cubierta del barco Fidelis
Descripción de la escenas: Los hombres salen a cubierta para desembarcar. Ahí aparece una sirena, quien atrae a un soldado y lo hala al oceáno.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Manwel Salim (joven) Pieter	9 Hombres	--	Bolsos
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de la tropa Fidelis. (Verde)	--	--	Olas de mar Canto de sirena

Efectos visuales o especiales: Neblina	***Escenografía***
	La cubierta del barco es plana, está vacía, no tiene nada que estorbe.

ESC.5	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Selva de las ninfas
Descripción de la escenas: Anisa describe la selva de las ninfas			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Anisa	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Selva de s con muchos árboles frondosos, los cuales, sus hojas y troncos varían de muy claros a oscuros.	

ESC.6	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Árbol de los hombres azabache
Descripción de la escenas: Se ven las características del árbol de los hombres azabache.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
--	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	

--	El árbol de los hombres azabache tiene un tronco que es de un color marrón oscuro y sus hojas son verde oscuras.

ESC.7	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres azabache
Descripción de la escenas: Aldarón está dormido y entra Karya acompañada de tres ninfas.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Aldarón Karya	3 mujeres	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Vestidos de colores pasteles Una camisa y un short de pijama.	Maquillaje sencillo, cabello suelto.	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un cuarto pequeño, sencillo, con una cama individual, sábanas blancas y una mesa de noche.	

ESC.8	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Cubierta del barco Fidelis
Descripción de la escenas: Los hombres colocan unas tablas para bajar del barco.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Manwel Salim (joven) Pieter	8 hombres	--	Bolsos Tablas Cuerdas
Vestuario	***Maquillaje y***	***Animales***	***Sonido / Música***

	peluquería		
Uniforme de la tropa Fidelis. (Verde)	--	--	Olas de mar
Efectos visuales o especiales: Neblina que rodea el barco. Eclipse de luna		***Escenografía***	
		La cubierta del barco es plana, está vacía, no tiene nada que estorbe.	

ESC.9	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Frontera de la selva de las ninfas
Descripción de la escenas: Aldarón está escondido detrás de un árbol viendo como los hombres de la tropa Fidelis desembarcan.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Aldarón Manwel Salim (joven) Pieter	8 hombres	--	Bolsos Cuerdas
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de la tropa Fidelis. Verde Gorros del uniforme Uniforme negro de los hombres azabache	--	--	Olas de la playa Viento de los árboles
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Toda la playa luce muy solitaria, el mar está algo agitado.	

ESC.10	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Selva de las ninfas

Descripción de la escenas: La tropa Fidelis llega a un lugar profundo en la selva y comienza a armar el campamento.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Manwel Salim (joven) Pieter	8 hombres	--	Carpa Bolsos Cuerdas Ramas
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de la tropa fidelis.	Hombres cabello corto	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Lugar dentro de la selva que luce muy oscuro y está escondido entre los árboles.	

ESC.11	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Selva de las ninfas
Descripción de la escenas: Aldarón corre por la selva y se encuentra con Karya y un grupo de ninfas.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Aldarón Karya	3 mujeres	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de los hombres azabache Vestidos de colores pasteles	Maquillaje sencillo, cabello suelto	--	--
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	

--	Camino en lo profundo de la selva, rodeado de árboles y piedras.

ESC. 12	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Cuarto del líder
Descripción de la escenas: Aldarón recoge de su cuarto algunas cosas en un morral de lona.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Aldarón	--	--	Morral de lona Navaja Frascos pequeños
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de los hombres azabache (negro)	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un cuarto pequeño, sencillo, con una cama individual, sábanas blancas y una mesa de noche.	

ESC.13	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Palacio de Syke
Descripción de la escenas: Aldarón llega al palacio de la reina Syke.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Aldarón	--	--	Morral de lona
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme hombres azabache (Negro)	--	--	--

Efectos visuales o especiales:	***Escenografía***
--	Es un árbol con forma de palacio que sale desde el suelo y va tomando forma de palacio a medida que alcanza altura, hasta llegar a sus ramas y hojas verdes brillantes. Está lleno de musgo y flores que salen de su tronco.

ESC.14	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Palacio de Syke
Descripción de la escenas: Aldarón entra al Palacio de Syke para avisarle de la invasión de la tropa Fidelis.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Syke Aldarón Karya	Ninfas	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Vestido colores pasteles Vestido azul cielo largo (reina Syke) Uniforme de los hombres azabache (negro)	Reina Syke con cabello rizado, recogido en un moño. Cabello suelto (Ninfas)	--	--
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	
--		En la entrada, hay una alfombra verde con dorado, que lleva directo a una a unos escalones en el medio, del lugar, y arriba en lo alto de estos escalones, hay un trono muy alto hecho de troncos que salen desde el	

	suelo. Tiene un iluminación muy clara, llegando a los tonos amarillos.

ESC.15	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Árbol de Karya
Descripción de la escenas: Aldarón va a buscar a Karya a su árbol.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Karya Aldarón	Ninfas	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Vestido colores pasteles (ninfas) Uniforme de hombres azabache (negro)	Ninfas, cabello suelto Cabello corto (Aldarón)	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		La sala es un lugar espacioso y lujoso para una ninfa. La iluminación está un poco oscura.	

ESC.16	**DÍA**	**EXT**	***Setting:***Ciudad de los Girasoles
Descripción de la escenas: Karya y Aldarón llegan a la ciudad de los girasoles.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Karya Aldarón	--	--	Morral de lona
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***

Vestido de color pastel Uniforme de los hombres azabache	Cabello suelto (Karya)	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Las casas y edificios están adornadas con flores de colores. En este lugar la luz es muy importante, es muy brillante. Hay un palacio de metal brillante que sobresale por encima de todo las casas y edificios.	

ESC.17	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Selva de las ninfas.
Descripción de la escenas: Kara y Aldarón hablan con Raoul			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Karya Aldarón Raooul	2 protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una oficina redonda de color marrón, azul y blanco	

ESC.18	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Selva de las ninfas.
Descripción de la escenas: Salim está escondido viendo cómo se llevan a sus compañeros Bordea el lugar y llega a una cueva.			

Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (joven)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Panatalón Tropa Fidelis Camiseta	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Un lugar muy escondido de la selva. La iluminación es muy oscura.	

ESC.19	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Carpa Fidelis
Descripción de la escenas: La Tropa Fidelis son sorprendidos por los protectores del jefe			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Manwel Pieter	20 protectores 6 Fidelis	--	Sangre artificial
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Camisa cómoda Pantalón de uniforme de la tropa Fidelis	Maquillaje de heridas en los hombres muertos	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		La carpa es un lugar grande, muy espacioso, donde hay camas pequeñas armables. La iluminación es oscura. Hay sangre por todos lados.	

ESC.20	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Cueva
Descripción de la escenas: Salim se encuentra con un mitjan y comienzan a hablar.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim Caelum	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Pantalón Tropa Fidelis Camiseta	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Interior de una cueva. La iluminación es oscura, aunque se cuelan pequeños rayos de sol.	

ESC.21	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Cueva
Descripción de la escenas: Salim recibe un mensaje de Fidelis.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (joven) Caelum Fidelis	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Pantalón Tropa Fidelis Camiseta Uniforme tropa Fidelis	--	--	--
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	

Mitjan.	Interior de una cueva. La iluminación es oscura.

ESC.22	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Cuarto de casa de Filipo
Descripción de la escenas: Están reunidos Salim, Hugues, Frano y Salim hablando y viendo un mapa de Kamala.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (Adulto) Hugues (Adulto) Frano Filipo	--	--	Mapas Fichas Banderines
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Informal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Un pequeño cuarto con una mesa de madera.La iluminación es oscura.	

ESC.23	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Sala de la casa de Filipo
Descripción de la escenas: Frano, Filipo, Hugues y Salim se despiden. Axel y Einar entran al lugar y saludan.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (Adulto) Hugues (Adulto) Frano Filipo Axel (Niño) Einar (Niño) Anisa (Adulto)	--	--	--

Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Informal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Sala muy básica con muebles de madera, un televisor y una alfombra. Sus paredes son blancos.	

ESC.24	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Calle/ Ciudad de los girasoles.
Descripción de la escenas: Hugues y Salim tiene una conversación mientras caminan.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Frano Hugues (Adulto) Salim (Adulto)	Personas caminando en la calle.	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Informal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		--	

ESC.25	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Oficina
Descripción de la escenas: Charles está en su oficina y recibe una noticia			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Charles	--	--	--

Consejero			
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Trajes formales	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		La oficina tiene una pequeña sala con muebles de color gris de tela, antiguos. En el medio de estos hay una mesa de café negra de vidrio, debajo de esta hay una alfombra. Atravesando esta pequeña sala está un escritorio negro con dos sillas al frente de este y una detrás de él, detrás de él hay una ventana con cortinas blancas y sus paredes son azules.	

ESC.26	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Colina/ Ciudad de los girasoles.
Descripción de la escena: Hugues está con su tropa y les muestra el camino			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues	40 protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes de protectores (gris)	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Una colina desde donde se puede ver por completo el Palattio y la ciudad de los girasoles. Se ve el colorido de la ciudad.	

ESC.27	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles/ Centro
Descripción de la escenas: Caos en la ciudad.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
--	Civiles protestando	--	Objetos Comida
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El centro de la ciudad es un lugar plano, en forma circular, desde donde se puede ver, a lo lejos el Palattio.	

ESC.28	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Palattio
Descripción de la escenas: La tropa de Hugues y Hugues. Lanzan cuerdas a las paredes del Palattio.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues	40 protectores	--	Cuerdas Materiales para escalar
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes de protectores	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Las paredes del Palattio son muy altas y brillantes.	

ESC.29	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles/ Centro
Descripción de la escenas: Los protectores del jefe atacan a las personas.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
--	Civiles y prtectores en la calle	--	Escudos Rolos
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual Uniformes de protectores (gris)	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		--	

ESC.30	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Palattio
Descripción de la escenas: Salim llama a Hugues para que vaya con él.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de Protector (Gris)	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Las paredes del Palattio son altas y plateadas	

ESC.31	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles/ Callejón
Descripción de la escenas: Hugues y Salim lanzan una centella fatal fuera del callejón			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes de protectores (gris)	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Las paredes del callejón están viejas, sin pintura y con algunos ladrillos a las vista.	

ESC.32	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles
Descripción de la escenas: Filipo tarta de defender a algunas personas cuando recibe una centella fatal por la espalda y muere.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Filipo	Personas y protectores del jefe.	--	Escudos Rolos
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual Uniformes de protectores (gris)	--	--	--
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	

--	--

ESC.33	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles/ Callejón
Descripción de la escenas: Hugues le recrimina a Salim haber matado a Filipo			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (Adulto) Hugues (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes de protectores (gris)	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Las paredes del callejón están viejas, sin pintura y con algunos ladrillos a las vista.	

ESC.34	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/ Entrada
Descripción de la escenas: Un hombre de la tropa de Hugues intenta entrar al Palattiio estrellando un hipogrifo en el portón. Lo capturan los protectores.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
--	20 Tropa Hugues 40 Protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes de protectores (gris)	--	--	--
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	

--	Hay una escalera inmensa en la entrada del Palattio que lleva a un portón de madera.

ESC.35	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Frente del Palattio
Descripción de la escenas: Hugues se entrega a los protectores			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues	20 protectores	--	Esposas
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes de protectores (gris)	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El frente del Palattio tiene unas escalinatas que llevan a un portón de madera. Sus paredes son altas, plateadas.	

ESC.36	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles/ Centro
Descripción de la escenas: Las personas tratan de huir de los protectores. Hay muchos muertos en el suelo.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
--	Protectores, personas y muertos	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual Uniforme de los protectores (gris)	Sangre artificial	--	--

Efectos visuales o especiales: --	***Escenografía***
	El centro de la ciudad es un lugar plano, en forma circular, desde donde se puede ver, a lo lejos el Palattio.

ESC.37	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Salón/Palattio
Descripción de la escenas: Hugues y Charles tiene una conversación			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Charles Hugues (Adulto) Consejero	6 protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de los protectores (gris) Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un espacio grande y rectangular, muy lujoso, con sillones de colores rojos y dorados, alfombras rojas y paredes blancas.	

ESC.38	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Frente del Palattio
Descripción de la escenas: Hugues dice un discurso. Anisa narra lo que pasó con él.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues Anisa	Protectores Mitjans	--	--
Vestuario	***Maquillaje y***	***Animales***	***Sonido / Música***

	peluquería		
Uniformes de protector (gris)	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El frente del Palattio tiene unas escalinatas que llevan a un portón de madera. Sus paredes son altas, plateadas.	

ESC.39	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Casa de Filipo/Sala
Descripción de la escenas: Anisa recibe a Hugues en su casa y se ponen al día			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Anisa (Adulto) Hugues (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Sala muy básica con muebles de madera, un televisor y una alfombra. Sus paredes son blancas	

ESC.40	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Refugio de Salim
Descripción de la escenas: Salim está haciendo un hechizo dentro de una vasija para Hugues			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Adulto)	--	--	Vasija Ingredientes Paleta de madera

			Mezcla Estatua de la reina Dos estatuas de hombres
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: Fuego y viento.		***Escenografía***	
		Un lugar cuadrado, muy pequeño, de bloques de cemento	

ESC.41	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Escenario
Descripción de la escenas: Hugues y su familia celebran con el pueblo de Kamala su victoria como jefe			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Adulto) Anisa (Adulto) Axel (Adolescente) Einar (Adolescente) Klaus (Joven)	10 personas detrás de ellos en el escenario. Público	--	Podio con micrófono
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal Traje casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un lugar muy espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean.	

ESC.42	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Oficina/Palattio
Descripción de la escenas: Hugues tiene una conversación con Klaus, Axel y Einar			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Klaus (Adulto) Axel (Joven) Einar (Joven)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		La oficina, es rojo oscuro, blanco y marrón. Lo muebles son de cuero negro con una mesa marrón oscuro de madera en el medio de ellos y una alfombra roja. El escritorio es marrón oscuro de la misma madera de la mesa de café.	

ESC.43	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Cuarto de Anisa
Descripción de la escenas: Hugues discute con Anisa			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Anisa (Adulto) Hugues (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal Pijama	--	--	--
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	

--	Es una habitación muy lujosa con una cama con dosel adornada en tonos amarillos, mostaza y morados

ESC.44	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Cuarto de Salim
Descripción de la escenas: Anisa entra en el cuarto de Salim y le roba una poción			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Anisa (Adulto)	--	--	Frasquito de vidrio
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un cuarto oscuro, con una cama sencilla. Tiene estantes con frascos pequeños.	

ESC.45	**NOCHE**	**INT**	***Setting:***Habitación de Axel/ Palattio
Descripción de la escenas: Anisa entra al cuarto y le da una poción a Axel			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Anisa (Adulto) Axel (Adulto)	--	--	Frasquito de vidrio
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Pijamas	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una habitación con una cama muy grande	

	con dosel. Tiene un armario de un lado y una ventana. Está adornada en tonos azules, grises y blanco.

ESC.46	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Habitación de Axel
Descripción de la escenas: Axel agarra unas carpetas y sale apresurado			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven)	--	--	Carpetas
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una habitación con una cama muy grande con dosel. Tiene un armario de un lado y una ventana. Está adornada en tonos azules, grises y blanco.	

ESC.47	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Pasillo/Palattio
Descripción de la escenas: Axel escuchas las voces de Hugues, Salim y Klaus			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven)	--	--	Carpetas
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El pasillo tiene paredes blancas y una alfombra. Tiene varias puertas a los lados.	

ESC.48	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Salón del Palattio
Descripción de la escenas: Hugues, Salim y Klaus hablan sobre el hechizo y la muerte de Filipo			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Anciano) Klaus (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un espacio grande y rectangular, muy lujoso, con sillones de colores rojos y dorados, alfombras rojas y paredes blancas.	

ESC.49	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Pasillo / Palattio
Descripción de la escenas: Axel escucha a escondidas una conversación de Hugues, Salim y Klaus.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto)	--	--	Carpetas
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El pasillo tiene paredes blancas y una alfombra. Tiene varias puertas a los lados.	

ESC.50	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Salón
Descripción de la escenas: Hugues discute con Klaus			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Anciano) Klaus (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un espacio grande y rectangular, muy lujoso, con sillones de colores rojos y dorados, alfombras rojas y paredes blancas.	

ESC.51	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Pasillo
Descripción de la escenas: Axel se tropieza haciendo mucho ruído			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (joven)	--	--	Carpetas
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El pasillo tiene paredes blancas y una alfombra. Tiene varias puertas a los lados.	

ESC.52	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Salón

Descripción de la escenas: Klaus, Salim y Hugues se sorprenden por un ruído y salen corriendo a la puerta			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Anciano) Klaus (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un espacio grande y rectangular, muy lujoso, con sillones de colores rojos y dorados, alfombras rojas y paredes blancas.	

ESC.53	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Pasillo
Descripción de la escenas: Axel corre por el pasillo con Hugues, Salim y Klaus atrás pero les saca ventaja y entra en un pequeño cuarto.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven) Hugues (Adulto) Salim (Anciano) Klaus (Adulto)	--	--	Carpetas
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El pasillo tiene paredes blancas y una alfombra. Tiene varias puertas a los lados.	

ESC.54	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Cuarto de limpieza
Descripción de la escenas: Axel se esconde de Klaus, Hugues y Salim			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven)	--	--	Carpetas
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El cuarto en el que entró Axel es pequeño y está oscuro	

ESC.55	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Salón
Descripción de la escenas: Hugues discute con Salim y Klaus. En eso entra una mujer y los llama			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Anciano) Klaus (Adulto)	Mujer	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un espacio grande y rectangular, muy lujoso, con sillones de colores rojos y dorados, alfombras rojas y paredes blancas.	

ESC. 56	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Habitación de Axel

Descripción de la escenas: Axel se cambia de ropa y mete algunas cosas en un morral.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven)	--	--	Frasquito de vidrio
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal (saco)	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una habitación con una cama muy grande con dosel. Tiene un armario de un lado y una ventana. Está adornada en tonos azules, grises y blanco.	

ESC.57	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Salón principal/Palattio
Descripción de la escenas: Anisa y Einar esperan por Hugues, Klaus, Salim y Axel. Cuando llegan todos tienen un conversación			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Anciano) Klaus (Adulto) Axel (Joven) Einar (Joven) Anisa (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal	Formal	--	--
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	

--	En un salón enorme, lleno de lujos, con colores rojos y dorados.

ESC.58	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Escenario
Descripción de la escenas: Al frente del escenario hay hipogrifos y protectores. Hay personas en las gradas.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
--	Portectores Público	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean.	

ESC.59	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Escenario
Descripción de la escenas: En el escenario está Hugues con su familia. Este da un discurso			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Anciano) Klaus (Adulto) Axel (Joven) Einar (Joven) Anisa (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal	Formal	--	

Efectos visuales o especiales: ---	***Escenografía***
	El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean.

ESC.60	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Cielo
Descripción de la escenas: Los hipogrifos hacen un espectáculo aéreo			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
--	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	
Efectos visuales o especiales: ---		***Escenografía***	
		El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean.	

ESC.61	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Escenario
Descripción de la escenas: Hugues da un discurso sobre personas deshonestas. Axel se va.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Anciano) Klaus (Adulto) Axel (Joven) Einar (Joven) Anisa (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***

Formal	Formal	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean	

ESC.62	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Detrás del escenario
Descripción de la escenas: A Axel lo agarran dos protectores y se lo llevan.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Klaus (Adulto) Axel (Joven)	2 protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal Uniforme de protectores (gris)	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El lugar es oscuro y cerrado.Tiene un sofás y unas mesas con comida.	

ESC.63	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Escenario
Descripción de la escenas: Anisa sale del escenario rápidamente seguida por Einar y por Hugues			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Anisa (Adulto) Einar (Joven) Hugues (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y***	***Animales***	***Sonido / Música***

	peluquería		
Formal	Formal	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean.	

ESC.64	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Derás del escenario/ Palattio.
Descripción de la escenas: Anisa se siente muy mal. Hugues se va por otro lado.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Anisa (Adulto) Einar (Joven) Hugues (Adulto)	6 protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal	Formal	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El lugar es oscuro y cerrado.Tiene un sofás y unas mesas con comida.	

ESC.65	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Salón
Descripción de la escenas: Hugues comienza a interrogar a Axel pero es interrumpido.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Anciano) Klaus (Adulto) Axel (Joven)	10 Protectores	--	--

Vestuario	*Maquillaje y peluquería*	*Animales*	*Sonido / Música*
Formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un espacio grande y rectangular, muy lujoso, con sillones de colores rojos y dorados, alfombras rojas y paredes blancas.	

ESC.66	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Detrás del escenario
Descripción de la escenas: Anisa comienza a decir una profecía			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Anisa (Adulto) Einar (Joven)	6 Protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal	Formal	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El lugar es oscuro y cerrado.Tiene un sofá y unas mesas con comida.	

ESC.67	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Oficina
Descripción de la escenas: Klaus le cuenta a Hugues y a Salim sobre la profecía.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Anciano) Klaus (Adulto)	--	--	--

Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un espacio grande y rectangular, muy lujoso, con sillones de colores rojos y dorados, alfombras rojas y paredes blancas.	

ESC.68	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Salón/ Palattio
Descripción de la escenas: Hugues interroga a Axel			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Salim (Anciano) Klaus (Adulto) Axel (Joven)	10 Protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un espacio grande y rectangular, muy lujoso, con sillones de colores rojos y dorados, alfombras rojas y paredes blancas.	

ESC.69	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Habitación de Axel
Descripción de la escenas: Axel busca en su habitación un morral.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven)	--	--	Morral

Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una habitación con una cama muy grande con dosel. Tiene un armario de un lado y una ventana. Está adornada en tonos azules, grises y blanco.	

ESC.70	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Habitación de Anisa
Descripción de la escenas: Axel entra a despedirse de su madre y se esconde cuando aparece Hugues furioso.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto) Axel (Joven) Anisa(Adulto)	--	--	Cosas de habitación
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal Pijama	--	--	Cosas rompiéndose
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una habitación muy lujosa con una cama con dosel adornada en tonos amarillos, mostaza y morados.	

ESC.71	**NOCHE**	**INT**	***Setting:***Habitación de Anisa /Debajo de la cama
Descripción de la escenas: Axel está escondido debajo de la cama y se toma una poción. Hugues revisa debajo de la cama			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***

Axel (Joven) Hugues (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Debajo de la cama.	

ESC.72	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Habitación de Anisa
Descripción de la escenas: Anisa escucha la voz de Axel despidiéndose.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Anisa (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Pijama	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una habitación muy lujosa con una cama con dosel adornada en tonos amarillos, mostaza y morados.	

ESC.73	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Selva de las ninfas
Descripción de la escenas: Axel choca con Asryn de frente. Conversan			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven) Asryn	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y***	***Animales***	***Sonido / Música***

	peluquería		
Ropa oscura Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Selva de las ninfas	

ESC.74	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Árbol de Asryn/Sala
Descripción de la escenas: Axel y Asryn tienen una conversación			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven) Asryn	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Ropa oscura Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		En las paredes de madera se puede apreciar de vez en cuando un flor regada por el lugar. La sala conecta con la cocina sin separación de paredes. El mobiliario se ve como un apartamento común, tiene un sofá y una mesa.	

ESC.75	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Árbol de Asryn/Habitación de invitados
Descripción de la escenas: Asryn despierta a Axel y le dice que se aliste.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***

Axel(Joven) Asryn	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual Ropa oscura (Asryn)	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		La habitación es pequeña hecha con troncos de madera, tiene una cama individual con cobijas violetas. Dos mesas de noche, una ventana natural del árbol en la pared. Hay flores de colores que adornan las paredes.	

ESC.76	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palacio de Syke
Descripción de la escenas: Asryn y Axel visitan a la reina Syke. Conversan			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel(Joven) Asryn Syke	Ninfas	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Vestidos pasteles (ninfas) Ropa oscura (Asryn) Casual (Axel) Syke (Vestido azul cielo)	Sencillo	--	--
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	

--	Tiene una alfombra verde con dorado que lleva directo a unos escalones en el medio, y arriba en lo alto de estos escalones, hay un trono muy alto hecho de troncos que salen desde el suelo. Tiene un iluminación muy clara, llegando a los tonos amarillos.

ESC.77	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palacio de Syke
Descripción de la escenas: Axel y Edorta tiene una conversación			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven) Edorta	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme Azabache (negro) Casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Tiene una alfombra verde con dorado que lleva directo a unos escalones en el medio, y arriba en lo alto de estos escalones, hay un trono muy alto hecho de troncos que salen desde el suelo. Tiene un iluminación muy clara, llegando a los tonos amarillos.	

ESC.78	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres azabache/Comedor
Descripción de la escenas: Edorta presenta a Axel a los hombres azabache.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven)	50 hombres	--	--

Edorta			
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes de los hombres azabache Ropa casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El comedor dentro del árbol es muy amplio, sus paderes son de madera. Hay muchas mesas de madera, al frente de estas mesas hay una tarima, hecha de madera.	

ESC.78	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres/Dormitorio
Descripción de la escenas: Edorta llama a Axel y este lo sigue			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven) Edorta	50 hombres azabache	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Ropa cómoda Uniformes de hombres azabache	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un conjunto de literas con sábanas blancas en un cuarto amplio con paredes de madera.	

ESC.79	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres/Pasillo

Descripción de la escenas: Axel sigue a Edorta por un pasillo			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel Edorta	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes de azabache (negro)	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El pasillo es oscuro, tiene varias puertas de madera a sus lados.	

ESC.81	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres/Oficina
Descripción de la escenas: Axel y Edorta entran a la oficina. Edorta le presenta a Gabros			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven) Edorta Gabros	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme hombres azabache	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una oficina con paredes de madera, tiene un escritorio hecho de troncos que salen del suelo. Tiene una silla de madera parecida al escritorio que va detrás del escritorio y dos	

	sillas de madera más pequeñas al frente. La iluminación en este lugar es más oscura.

ESC.82	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Escenario
Descripción de la escenas: Hugues da un discuro y saca un objeto en forma de león			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Adulto)	Hombres azabache	--	Prendedor de león de cristal
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean.	

ESC.83	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres/Oficina
Descripción de la escenas: Axel confirma que ese es el hechizo.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven) Edorta Gabros	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme hombres azabache	--	--	--
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	

--	Es una oficina con paredes de madera, tiene un escritorio hecho de troncos que salen del suelo. Tiene una silla de madera parecida al escritorio que va detrás del escritorio y dos sillas de madera más pequeñas al frente. La iluminación en este lugar es más oscura.

ESC.84	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Sala de juntas
Descripción de la escenas: Hugues está sentado con Salim, Einar, Klaus y Carmino. Dsicute con Carmino.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano) Klaus (Adulto) Einar (Adulto) Carmino	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una sala de color rojo y dorado, que tiene una gran mesa ovalada de madera pulida con ribetes dorados.	

ESC.85	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres/Oficina
Descripción de la escenas: Edorta y Gabros le presentan a Carmino a Axel.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto) Carmino	--	--	--

Edorta Gabros			
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes de hombres azabache Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una oficina con paredes de madera, tiene un escritorio hecho de troncos que salen del suelo. Tiene una silla de madera parecida al escritorio que va detrás del escritorio y dos sillas de madera más pequeñas al frente. La iluminación en este lugar es más oscura.	

ESC.86	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Escenario
Descripción de la escenas: Carmino convoca una movilización			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano) Klaus (Adulto) Einar (Adulto) Carmino	10 personas detrás 200 personas de público Protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de protector (gris) Ropa Casual Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	

--	El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean.

ESC.87	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres/Oficina
Descripción de la escenas: Axel, Edorta, Gabros y Carmino están con un mapa de la ciudad de los girasoles que tienen encima de una mesa.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel Carmino Edorta Gabros	--	--	Mapa Banderines
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme azabache (negro) Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una oficina con paredes de madera, tiene un escritorio hecho de troncos que salen del suelo.	

ESC.88	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres/Comedor
Descripción de la escenas: Edorta, Gabros y Axel le avisan a los demás hombres azabache cuándo partirán a la ciudad de los girasoles.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto) Edorta Gabros	50 hombres azabache	--	--

Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme hombres azabache	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Hay muchas mesas de madera, al frente de estas mesas hay una tarima, hecha de madera.	

ESC.89	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles/Centro
Descripción de la escenas: Las personas están aglomeradas en la calle. Axel y un grupo de hombres azabache, sin uniformes, están con ellas.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto)	Personas protestando Hombres azabache	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El centro de la ciudad es un lugar plano, en forma circular, desde donde se puede ver, a lo lejos el Palattio.	

ESC.90	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Callejón
Descripción de la escenas: Gabros y Edorta están escondidos en un callejón y reciben un mensaje de Carminos			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Edorta Gabros	Mitjan	--	--

Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		--	

ESC.91	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles/Centro
Descripción de la escenas: Axel recibe a un mitjan y anima a las personas a ir al Palattio			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto)	Mitjan Cientos de personas 50 Hombes azabache	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El centro de la ciudad es un lugar plano, en forma circular, desde donde se puede ver, a lo lejos el Palattio.	

ESC.92	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles/Centro
Descripción de la escenas: Salim, en otro cuerpo, habla con Caelum, en medio de la multitud			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Caelum	Hombre Cientos de personas	--	--

Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El centro de la ciudad es un lugar plano, en forma circular, desde donde se puede ver, a lo lejos el Palattio.	

ESC.93	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Frente del Palattio
Descripción de la escenas: Los mitjans que están en el lugar transmiten un mensaje del jefe.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues	Personas protestando	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	Música clásica
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El frente del Palattio tiene unas escalinatas que llevan a un portón de madera.	

ESC.94	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Callejón
Descripción de la escenas: Edorta y Gabros siguen escondidos en el callejón, cuando comienza a llegar gente al Palattio pero se dan cuenta que no son quienes esperaban.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Edorta Gabros	Cientos de personas	--	Prendedores de león
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***

Casual Personas con prendedores	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		--	

ESC.95	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles
Descripción de la escenas: Axel y las personas están caminando camino al Palattio cunado comienzan a caer centellas fatales matando a unos cuantos.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto)	Personas 50 Hombres azabache sin uniformes	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		--	

ESC.96	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Callejón
Descripción de la escenas: Algunos mitjans se vuelven locos y dejan de transmitir la melodía que puso Hugues			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Edorta Gabros	Muchos Mitjans Cientos de personas	--	--
Vestuario	***Maquillaje y***	***Animales***	***Sonido / Música***

	peluquería		
Casual	--	--	Melodía de Hugues
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		--	

ESC.97	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Frente
Descripción de la escenas: Edortas y Gabros se encuentran con dos protectores.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Edorta Gabros	Dos protectores Personas Mitjans	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El frente del Palattio tiene unas escalinatas que llevan a un portón de madera	

ESC.98	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Pasadizo
Descripción de la escenas: Edortas, Gabros y los protectores caminan por un pasadizo y se encuentran con Carmino			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Edorta Gabros Carmino	Dos protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***

Uniforme de protectores Casual Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un pasadizo secreto debajo de la tierra que está en decadencia.	

ESC.99	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Frente
Descripción de la escenas: Axel se enzarza en una pelea y Asryn lo ayuda.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel Asryn	Personas Mitjans 50 hombres azabache sin uniformes	--	Prendedores Escudos Rolos
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual Uniforme azabache (Asryn)	--	--	Música clásica
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El frente del Palattio tiene unas escalinatas que llevan a un portón de madera..	

ESC.100	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Salón
Descripción de la escenas: A Hugues le notifican que están entrando y lo sacan de ahí.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***

Hugues (Anciano) Edorta Gabros Carmino Mitjans	2 Portectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal	--	--	Música Clásica
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un espacio grande y rectangular, muy lujoso, con sillones de colores rojos y dorados, alfombras rojas y paredes blancas.	

ESC.101	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Pasillo
Descripción de la escenas: Los protectores se llevan a Hugues arrastrado por el pasillo.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano)	Dos protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de protectores Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El pasillo tiene paredes blancas y una alfombra. Tiene varias puertas a los lados.	

ESC.102	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Techo
Descripción de la escenas: Los protectores le exigen a Hugues qeu suba en lso hipogrifos			

Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues	5 protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes de protectores	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El techo del Palattio en una de sus torres es plano, asfaltado. En este lugar suelen aterrizar los hipogrifos.	

ESC.103	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Frente
Descripción de la escenas: Las personas que pelean en la calle miran cómo Hugues se va.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
--	Civiles Protectores Mujer Mitjans	--	Prendedores.
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual Uniforme de protector	--	--	Música clásica
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El frente del Palattio tiene unas escalinatas que llevan a un portón de madera.	

ESC.104	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Frente

Descripción de la escenas: En el cielo se ven tres hipogrifos volando y alejándose.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues	Protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual Uniforme de protectores	--	--	Música clásica
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		--	

ESC.105	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Frente
Descripción de la escenas: Las personas con los prendedores arremten de nuevo en contra de sus oponentes. Asryn y Axel se defienden el uno al otro en la pelea. Einar aparece y golpea a Axel.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto) Einar (Adulto) Asryn	Personas Protectores Mitjans	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual Uniforme de protectores	--	--	Música clásica
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El frente del Palattio tiene unas escalinatas que llevan a un portón de madera.	

ESC.106	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Playa de la sirena kasilda
Descripción de la escenas: Hugues y los protectores aterrizan en la playa y se encuentran con Salim			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	5 Protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	--	--	Olas de mar
Efectos visuales o especiales: Hipogrifos		***Escenografía***	
		La playa luce muy calmada y pacífica. Bria en la oscuridad.	

ESC.107	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** playa de la sirena kasilda/camino
Descripción de la escenas: Hugues, Salim y los protectores llegan al Palacio invisible de arena			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	5 Protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de protectores Casual	--	--	Olas de mar
Efectos visuales o especiales: Caída de la arena cuando se abre la puerta invisible.		***Escenografía***	
		--	

ESC.108	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Palacio invisible de arena
Descripción de la escenas: Salim les da la bienvenida y les dice que el castillo es un sitio neutral, sin magia.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim(Anciano)	5 Protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de protectores Casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Sus paredes están hechas con la arena que es brillante como el oro. Tiene muchas alfombras rojas con detalles en dorado. Los muebles también son rojos con dorado.	

ESC.109	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Frente
Descripción de la escenas: Einar intenta matar a Axel pero despierta de su hechizo.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto) Einar (Adulto)	Protectores Personas Mitjans	--	Prendedor de león
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	--	--	Música clásica
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	

--	El frente del Palattio tiene unas escalinatas que llevan a un portón de madera.

ESC.110	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Apto. de Einar
Descripción de la escenas: Axel y Einar llegan al apartamento de Einar y conversan un poco antes de que Axel se quede dormido.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto) Einar (Adulto)	--	--	Prendedor de león
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	Heridas	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una sala pequeña con un sofá azul, una mesa de vidrio al frente de él, una alfombra gris oscuro debajo de la mesa de vidrio y un televisor.	

ESC.111	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Salón
Descripción de la escenas: Carmino da un discurso y se autoproclama jefe de Kamala.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Carmino Edorta Gabros	Protectores Hombres Azabache	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	

--	En un extremo del lugar, hay un escritorio blanco con ribetes dorados donde se dan los discursos.

ESC.112	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Apto de einar/Cuarto de invitados
Descripción de la escenas: Einar despierta a Axel. Asryn entra al lugar y cura a Axel.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto) Einar (Adulto) Asryn	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	Heridas en Axel	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		--	

ESC.113	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palacio de arena/Sala
Descripción de la escenas: Hugues y Salim conversan hasta qeu son interrumpidos por unos protectores			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	5 Protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual Uniforme de protectores	--	--	--

Efectos visuales o especiales: --	***Escenografía***
	sus paredes están hechas con la arena que es brillante como el oro. Tiene muchas alfombras rojas con detalles en dorado. Los muebles también son rojos con dorado.

ESC.114	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Techo
Descripción de la escenas: Hugues, Salim y los protectores llegan al Palattio.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual Uniforme de protectores	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El techo del Palattio en una de sus torres es plano, asfaltado. En este lugar suelen aterrizar los hipogrifos.	

ESC.115	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Salón
Descripción de la escenas: Los protectores le aclaran a Hugues lo que pasó con Carmino			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	5 Protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***

Casual Uniformes de Protectores	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un espacio grande y rectangular, muy lujoso, con sillones de colores rojos y dorados, alfombras rojas y paredes blancas.	

ESC.116	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Comedor
Descripción de la escenas: Flashback. Carmino se rinde ante los protectores.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Carmino	5 protectores	--	Espada Hilo de oro
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal Uniforme de los protectores	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Cuarto que tiene una mesa ovalada de madera pulida con ribetes dorados y sillas de cojines rojos	

ESC.117	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Salón
Descripción de la escenas: Terminan de contarle la historia a Hugues. Regreso de Flahsback			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	5 Protectores	--	--

Vestuario	*Maquillaje y peluquería*	*Animales*	*Sonido / Música*
Casual Uniformes de Protectores	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un espacio grande y rectangular, muy lujoso, con sillones de colores rojos y dorados, alfombras rojas y paredes blancas.	

ESC.118	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Apto de einar/Cocina
Descripión de la escenas: Einar y Axel conversan sobre el hechizo de Huges y la muerte de su padre.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Joven) Einar (Joven)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Pijama	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una cocina sencilla y básica, donde en el lado derecho están las encimeras de madera, la cocina y el fregador y del lado izquiero hay un pequeño comedor.	

ESC.119	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Salón
Descripción de la escenas: Hugues da un discurso y habla sobre su vuelta al poder.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***

Hugues (Anciano)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		En un extremo del lugar, hay un escritorio blanco con ribetes dorados desde donde Hugues suele transmitir sus discursos	

ESC.120	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Apto de einar/Cocina
Descripción de la escenas: Axel y Einar se enteran de que Hugues volvió al poder y que está buscando a Axel.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto) Einar (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Pijamas	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una cocina sencilla y básica, donde en el lado derecho están las encimeras de madera, la cocina y el fregador y del lado izquierdo hay un pequeño comedor.	

ESC.121	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Apto de einar/Sala
Descripción de la escenas: Einar le corta el cabello a su hermano.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***

Axel (Adulto) Einar (Adulto)	--	--	Silla Tijeras Ropa
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Pijamas	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una sala pequeña con un sofá azul, una mesa de vidrio al frente de él, una alfombra gris oscuro debajo de la mesa de vidrio y un televisor. Hay cabellos en el suelo	

ESC.122	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Apto de Einar/Sala
Descripción de la escenas: Einar espera por Axel quien aparece luciendo casi idéntico a su hermano. Conversan y se despiden			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto) Einar (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una sala pequeña con un sofá azul, una mesa de vidrio al frente de él, una alfombra gris oscuro debajo de la mesa de vidrio y un televisor. Hay cabellos en el	

ESC.123	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Selva de las ninfas
Descripción de la escenas: Axel recorre el camino en la selva corriendo muy rápido.			

Personajes	*Extras*	*Vehículos*	*Utilería y Atrezzo*
Axel (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Ropa de Einar	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		--	

ESC.124	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Árbol de Asryn/Sala
Descripción de la escenas: Asryn y Axel tienen un pequeña conversación.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto) Asryn	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		La sala tiene flores en sus paredes naturales de madera, un sofá y una mesa pequeña al frente de él.	

ESC.125	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palacio de Syke
Descripción de la escenas: Asryn y Axel van a hablar con al reina Syke. Le exige a Axel ser el líder de los hombres azabache.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto)	--	--	--

Asryn Syke			
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme azabache Ropa oscura (Asryn) Vestido color azul cielo (Syke)	Asryn cabello suelto Syke cabello recogido con rizos	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Hay una alfombra verde con dorado, que lleva directo unos escalones, arriba de estos, hay un trono muy alto hecho de troncos	

ESC.126	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Oficina
Descripción de la escenas: Hugues y Salim hablan sobre un nuevo hechizo.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Ancianos) Salim (Ancianos)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El escritorio es marrón oscuro de la misma madera de la mesa de café. Las paredes son rojas oscuras, casi llegando al vinotinto, combinadas con blancos y en la ventana hay	

	una cortina blanca.

ESC.127	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Jardín
Descripción de la escenas: Salim y Hugues se van en dos hipogrifos a escondidas.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El Palattio en su parte trasera consta de un gran jardín, muy verde, lleno de árboles y de pasadizos.	

ESC.128	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Cielo
Descripción de la escenas: Hugues y Salim estan volando en los hipogrifos.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		--	

ESC.129	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Tepuyan
Descripción de la escenas: Hugues y Salim llegan a Tepuyan.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una clase de meseta con paredes verticales y cimas muy planas	

ESC.130	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Tepuyan/Cima
Descripción de la escenas: Hugues y Salim llegan a al cima. Salim se transforma.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: Viento		***Escenografía***	
		Es una clase de meseta con paredes verticales y cimas muy planas	

ESC.131	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Cementerio
Descripión de la escenas: Salim, Hugues y Klaus sacan los huesos de Simeón Blun.			

Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano) Klaus (Adulto)	--	--	Huesos Bolso de lona
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un cementerio con césped. El lugar está muy oscuro.	

ESC.132	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Apto de Einar
Descripción de la escenas: Einar recibe una copia del prendedor de león			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Einar (Adulto)	Hombre	--	Prendedor de león
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		--	

ESC.133	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Salón
Descripción de la escenas: Hugues acusa a los mitjans públicamente.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano)	--	--	--

Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		En un extremo del lugar, hay un escritorio blanco con ribetes dorados desde donde Hugues suele transmitir sus discursos por medio de los mitjans.	

ESC.134	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Escenario
Descripción de la escenas: Hugues acusa a los mitjans los obliga a hacer un promesa de fidelidad o si no a morir. Muchos mueren y derraman sangre plateada.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Klaus (Adulto) Einar (Adulto) Anisa (Anciana)	Protectores Mitjans Cientos de personas	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Hay personas sentadas en gradas que hacen un semicírculo hacia el escenario, dejando en medio un espacio. El piso está hecho de arena.	

ESC.135	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Escenario
Descripción de la escenas: Hugues y Salim hacen un hechizo con la sangre.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***

Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	--	--	Sangre plateada Bolso de lona
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Batolas blancas	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		La arena está llena de sangre plateada. Todo está muy silencioso y oscuro.	

ESC.136	**DÍA**	**INT**	***Setting:***Refugio de Salim
Descripción de la escenas: Hugues está dormido. Se despierta y habla con Salim sobre el hechizo que hicieron.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	--	--	Sangre plateada
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Batolas blancas	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Lugar pequeño de bloques. Está oscuro.	

ESC.137	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres/Oficina
Descripción de la escenas: Axel recibe un mensaje de Einar			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto) Einar (Adulto)	Mitjan	--	--

Vestuario	*Maquillaje y peluquería*	*Animales*	*Sonido / Música*
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una oficina con paredes de madera, tiene un escritorio hecho de troncos que salen del suelo.	

ESC.138	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Salón
Descripción de la escenas: A Hugues le sangra la nariz mientras da un discurso.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano)	Protectores Mitjans	--	Sangre artificial
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	Sangre saliendo de la nariz de Hugues	--	--
Efectos visuales o especiales: Sangre saliendo de la nariz de Hugues		***Escenografía***	
		En un extremo del lugar, hay un escritorio blanco con ribetes dorados desde donde Hugues suele transmitir sus discursos por medio de los mitjans.	

ESC.139	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Oficina
Descripción de la escenas: Hugues manda a llamr a Salim			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano)	Protectores	--	--

Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Las paredes son rojas oscuras, casi llegando al vinotinto, combinadas con blancos y en la ventana hay una cortina blanca.	

ESC.140	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Oficina
Descripción de la escenas: Salim revisa a Hugues.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Las paredes son rojas oscuras, casi llegando al vinotinto, combinadas con blancos y en la ventana hay una cortina blanca.	

ESC.141	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Sala
Descripción de la escenas: Anisa tiene una profecía			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Anisa (Anciana)	3 protectores	--	Taza de café

Vestuario	*Maquillaje y peluquería*	*Animales*	*Sonido / Música*
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un lugar de colores claros que tiene ventanales por donde entra mucha luz.	

ESC.142	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Oficina
Descripción de la escenas: A Hugues le informan que Anisa tuvo una profecía			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano)	2 Protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Las paredes son rojas oscuras, casi llegando al vinotinto, combinadas con blancos y en la ventana hay una cortina blanca.	

ESC.143	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Salón
Descripción de la escenas: Hugues da un mensaje al pueblo de Kamala sobre su estado de salud.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano)	Mitjans Protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***

--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		En un extremo del lugar, hay un escritorio blanco con ribetes dorados.	

ESC.144	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Hospital/Pasillo
Descripción de la escenas: Klaus camina por el pasillo del hospital. Habla con una enfermera.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Klaus (Adulto)	Enfermera	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje formal Traje de enfermera	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un pasillo de paredes y pisos blancos, con puertas dobles a sus lados.	

ESC.145	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Hospital/Cuarto
Descripción de la escenas: Klaus habla con Hugues, quien está inconsciente			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Klaus (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	Maquillaje que haga lucir a Hugues	--	--

	enfermo		
Efectos visuales o especiales: ---		***Escenografía***	
		Es un cuarto de hospital con paredes blancas, una cama y todos los implementos que están comúnmente en un cuarto de terapia intensiva.	

ESC.146	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Escenario
Descripción de la escenas: Klaus está en una aamblea con su pueblo cuando le preguntan por Hugues.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Klaus (Adulto)	Personas Mitjans Protectores	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: ---		***Escenografía***	
		El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean.	

ESC.147	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Oficina
Descripción de la escenas: Salim le ofrece ayuda a Klaus			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (Anciano) Klaus (Adulto)	--	--	Papeles
Vestuario	***Maquillaje y***	***Animales***	***Sonido / Música***

	peluquería		
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Las paredes son rojas oscuras, casi llegando al vinotinto, combinadas con blancos y en la ventana hay una cortina blanca.	

ESC.148	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Santuario
Descripción de la escenas: Klaus anuncia la muerte de Hugues ante su pueblo.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Klaus (Adulto) Anisa Salim	Personas	--	Estatua de la reina
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Todos visten negro o blanco	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un lugar espacioso de color beige. Tiene una estatua grande de la reina arriba.	

ESC.149	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Hospital/Cuarto de Hugues
Descripción de la escenas: Salim le da una poción venenosa a Hugues.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Hugues (Anciano) Salim (Anciano)	--	--	Frasquito de vidrio

Vestuario	*Maquillaje y peluquería*	*Animales*	*Sonido / Música*
--	Enfermedad de Hugues Venas rojas Palidez	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un cuarto pequeño de hospital con paredes blancas y todos los instrumentos que hay en terapia intensiva.	

ESC.150	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Sarcófago
Descripción de la escenas: Salim y Klaus regeneran en el cuerpo de Hugues			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (Anciano) Klaus (Adulto)	--	--	Frasquito de vidrio con líquido negro.
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: Levitación de Hugues		***Escenografía***	
		Es un lugar amplio hecho de piedra donde está una especie de tumba por fuera. También, al otro extremo, hay una especie de mesa de piedra.	

ESC.151	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles
Descripción de la escenas: Funeral de Hugues. Lo pasean por las calles.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***

Hugues (Anciano) Salim (Anciano) Klaus (Adulto)	Cientos de personas	Papamóvil	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Traje oscuro	--	--	--
Efectos visuales o especiales: Niebla		***Escenografía***	
		La calle está llena de personas alrededor del carro.	

ESC.152	**DÍA**	**INT**	***Setting:*** Palattio/Salón
Descripción de la escenas: Klaus llama a elecciones			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Klaus (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		En un extremo del lugar, hay un escritorio blanco con ribetes dorados desde donde se suele transmitir discursos por medio de los mitjans.	

ESC.153	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Árbol de los hombres/Oficina
Descripción de la escenas: Einar visita a Axel y conversan sobre las elecciones.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***

Axel (Adulto) Einar (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de los hombres azabache Ropa Casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una oficina con paredes de madera, tiene un escritorio hecho de troncos que salen del suelo.	

ESC.154	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Escenario
Descripción de la escenas: Einar se postula para ser jefe.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Klaus (Adulto) Einar (Adulto)	Público Protectores Mitjans	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean	

ESC.155	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Escenario
Descripción de la escenas: Salim explica cómo se debe votar			

Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (Anciano) Klaus (Adulto) Einar (Adulto)	Público	--	Ficha verde Ficha roja
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean.	

ESC.156	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Escenario
Descripción de la escenas: Personas votando			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
--	Público Mitjans Protectores	--	Recipientes Fichas verdes Fichas rojas
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes de protectores	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean. En el medio se forma un círculo donde las personas suelen estar de pie.	

ESC.157	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/Escenario
Descripción de la escenas: Salim anuncia el cierre de las votaciones.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (Anciano) Klaus (Adulto) Einar (Adulto)	Público Protectores Mitjans	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes de protectores	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean. En el medio se forma un círculo donde las personas suelen estar de pie. Están sentados en sillas.	

ESC.158	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Palattio/ Escenario
Descripción de la escenas: Salim y Klaus tienen una conversación en susurros.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (Anciano) Klaus (Adulto) Axel (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	

--	El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean. En el medio se forma un círculo donde las personas suelen estar de pie. Están sentados en sillas.

ESC.159	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Detrás del escenario/Arena
Descripción de la escenas: Salim enfurecido le dice al consejo que se deshagan de las fichas de Einar.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (Anciano)	Consejo Protectores	--	Fichas rojas Fichas verdes Recipientes
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes de protectores Tarje formal	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Detrás del escenario hay unas escaleras que te dirigen al exterior de él donde el suelo es de arena. Ahí hay una mesa.	

ESC.160	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Escenario
Descripción de la escenas: Salim anuncia a Klaus como ganador.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (Anciano) Klaus (Adulto) Einar (Adulto)	Consejo detrás de ellos	--	--

Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Formal	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta.	

ESC.161	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres/Comedor
Descripción de la escenas: Los hombres se enteran de los resultados de las elecciones.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto)	50 hombres azabache	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de hombres azabache	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El comedor dentro del árbol es muy amplio, sus paderes son de madera. Hay muchas mesas de madera, al frente de estas mesas hay una tarima, hecha de madera.	

ESC.162	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Escenario
Descripción de la escenas: Las personas del público se pelean.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (Anciano) Klaus (Adulto)	Protectores Mitjans	--	--

Einar (Adulto)	Público		
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El escenario es un lugar espacioso en el exterior del Palattio, tiene una tarima muy alta y una gradas que la rodean.	

ESC.163	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres/Comedor
Descripción de la escenas: Axel termina de ver lo que pasa a través del mitjan			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel(Adulto)	Mitjan	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de hombres azabache	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El comedor dentro del árbol es muy amplio, sus paredes son de madera. Hay muchas mesas de madera, al frente de estas mesas hay una tarima, hecha de madera.	

ESC.164	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres/Oficina
Descripción de la escenas: Axel hace trazos en un mapa de Kamala.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***

Axel (Adulto)	--	--	Mapa de Kamala Banderines Fichas Lápices
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniforme de azabache	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Estante en la esquina de la oficina.	

ESC.165	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Árbol de los hombres azabache/Comedor
Descripción de la escenas: Da un discurso de motivación a sus hombres.Entra la reina Syke			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto) Asryn Syke	50 hombres azabache	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes azabache Vestido azul cielo	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Hay muchas mesas de madera, al frente de estas mesas hay una tarima, hecha de madera.	

ESC.166	**DÍA**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles/Centro

Descripción de la escenas: Hay muchas personas reunidas en la ciudad con consignas. Axel está con los hombres azabache sin sus uniformes.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Axel (Adulto)	Mitjans 50 hombres azabaches Personas	--	Consignas
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		El lugar está atestado de gente.	

ESC.167	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles
Descripción de la escenas: Lucha entre bandos. Ninfas, Hombres Azabache y Pueblo de un lado y del otro Protectores, Tropa Fidelis del otro. Klaus amenaza a Axel y este se entrega.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Salim (Anciano) Klaus (Adulto) Axel (Adulto) Einar (Adulto) Anisa(Anciano) Asryn Syke	Pueblo Protectores Mitjans Tropa Fidelis Ninfas Hombres azabache	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes azabache Casual	--	--	--

Efectos visuales o especiales:	***Escenografía***
--	El lugar está atestado de gente.

ESC.168	**NOCHE**	**EXT**	***Setting:*** Ciudad de los girasoles.
Descripción de la escenas: Está amaneciendo y los bandos siguen peleando. Klaus manda un discurso pidiendo calma a través de los mitjans.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Klaus (Adulto)	Pueblo Protectores Mitjans Tropa Fidelis Ninfas Hombres azabache	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Uniformes azabache Casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales:		***Escenografía***	
--		El lugar está atestado de gente.	

ESC.169	**DÍA NOCHE**	**EXT INT**	***Setting:*** Apto de Einar/Sala
Descripción de la escenas: Einar y Anisa llegan al lugar. Él la consuela.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Einar (Adulto) Anisa (Adulto)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y***	***Animales***	***Sonido / Música***

	peluquería		
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es una sala pequeña con un sofá azul, una mesa de vidrio al frente de él, una alfombra gris oscuro debajo de la mesa de vidrio y un televisor.	

ESC.170	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Apto de Einar/Cuarto de Einar
Descripción de la escenas: Einar recoge algunas cosas en un bolso y escribe una nota.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Einar (Adulto)	--	--	Bolso Ropa Cosas Papel Lápiz
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un cuarto sencillo, un poco más grande qu su cuarto de invitados, tiene una cama doble, de madera, con sábanas blancas y cobijas grises, el cuarto es de color blanco, tiene dos mesas de noche y un closeth. Tiene una ventana en el lado derecho.	

ESC.171	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Apto de Einar/Cuarto de invitados

Descripción de la escenas: Einar se despide de Anisa mientras ella duerme			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Einar (Adulto) Anisa (Anciana)	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
--	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Es un cuarto sencillo, pequeño, de color blanco, con una cama individual de madera, con sábanas blancas y cobijas azules.	

ESC.172	**NOCHE**	**INT**	***Setting:*** Hombres azabache/Comedor
Descripción de la escenas: Einar interrumpe el discurso de la reina Syke.			
Personajes	***Extras***	***Vehículos***	***Utilería y Atrezzo***
Einar (Adulto) Syke	--	--	--
Vestuario	***Maquillaje y peluquería***	***Animales***	***Sonido / Música***
Vestido de color azul Uniformes azabache. Casual	--	--	--
Efectos visuales o especiales: --		***Escenografía***	
		Hay muchas mesas de madera, al frente de estas mesas hay una tarima, hecha de madera.	

9. Presupuesto

En el caso de realizarse este proyecto, se presentan los costos que tendrían la preproducción, producción y posproducción si se realizara en un lapso de 6 meses.

Categoría - Descripción	**Cantidad**	**Unidad**	**X**	**Valor**	**Subtotal**
ARGUMENTO Y GUIÓN					
Escritura de Libretos	120	lbt	1	25 000	300 000
Derechos de Guión					
Preparación de Proyecto					
				Subtotal:	**300 000**
DIRECCIÓN GENERAL					
Director General	5	meses	1	100 000	500 000
Director 2da. Unidad	3 1/2	meses	1	50 000	175 000
Asistente de Dirección 1	5	meses	1	15 000	75 000
Asistente de Dirección 2	3 1/2	meses	1	6 500	22 750
				Subtotal:	**772 750**
PRODUCCIÓN					
Productor Ejecutivo	6	meses	1	85 000	510 000
Productor General	5 1/2	meses	1	50 000	275 000
Productor de Estudio	5	meses	1	25 000	125 000
Productor de Exteriores	4	meses	1	20 000	80 000
Productor de Locaciones	5	meses	1	25 000	125 000
Asistente de Producción 1	4	meses	1	15 000	60 000
Asistente de Producción 2	3 1/2	meses	1	12 500	43 750

Jefe de Talento-Casting	5	meses	1	25 000	125 000
Asistente de Talento-Casting	5	meses	1	15 000	75 000
Coach Actores	4	meses	1	20 000	80 000
Script	4	meses	1	12 500	50 000
Fotógrafo (Still)	2	meses	1	20 000	40 000
Adminitrador de producción	6	meses	1	18 000	108 000
Asistente Administrativo	6	meses	1	15 000	90 000
				Subtotal:	**1 786 750**
TALENTO ARTÍSTICO					
Protagonista	4 1/2	meses	1	120 000	540 000
Actor antagónico	4 1/2	meses	1	80 000	360 000
Actor principal	4 1/2	meses	4	50 000	900 000
Actor reparto	4 1/2	meses	7	25 000	787 500
Figurantes	10	días	6	1 500	90 000
Extras	10	días	100	500	500 000
				Subtotal:	**3 177 500**
ESCENOGRAFÍA					
Escenógrafo	4	meses	1	70 000	280 000
Director de Arte	4	meses	1	50 000	200 000
Ambientador	2	meses	1	20 000	40 000
Jefe de Utilería	4	meses	1	12 500	50 000
Utilero	4	meses	1	10 000	40 000
Asistente de Utilero	2	meses	1	7 500	15 000

Compra de materiales para escenografía	1	único	1	1 500 000	1 500 000
Compras ambientación	1	único	1	700 000	700 000
Alquileres de materiales para escenografía	1	único	1	500 000	500 000
Personal de carpintería, tramoya y herramientas	1	único	1	1 200 000	1 200 000
Compra de materiales para utilería	1	único	1	700 000	700 000
Alquileres de materiales para utilería	1	único	1	200 000	200 000
Mant. y reparaciones de materiales de arte	1	único	1	100 000	100 000
Mant. y reparaciones de locaciones	1	único	1	100 000	100 000
Vehículos de escena	5	días	1	20 000	100 000
				Subtotal:	**5 725 000**
ESTUDIO / LOCACIÓN					
Alquiler de Locación Ppal	3	meses	1	120 000	360 000
Alquiler de Locación 2da.	3	meses	1	80 000	240 000
Alquiler de otra Locación	3	meses	1	30 000	90 000
Alquiler de Estudio	4 1/2	meses	1	1 200 000	5 400 000
Permisos				--	--
				Subtotal:	**6 090 000**
EQUIPOS					
Cámara Arri Alexa con Acces. Incluye: trípodes,					

cabezal, parasol, follow focus, tarjetas de memorias, baterías, monitor de 17”	1	único	24	267 000	6 408 000
BateríA Tipo Block De 24 Volts.	1	único	48	6 000	288 000
Fuente De Poder 24 Volts	1	único	24	6 000	144 000
Tarjeta 32 Gb	1	único	48	6 000	288 000
Shoulder Mount	1	único	24	6 000	14 000
Media Management: Aja Ki-Pro Con Monitor	1	único	24	30 000	720 000
Computadora Mac Book Pro 17" Para Media Manager	1	único	24	12 000	288 000
Set De Lentes Zeiss Ultra Prime T 1,9: 16,24,32,50,85,135 mm	1	único	24	108 000	2 592 000
Lente Varotal 25-250 Cooke	1	único	24	30 000	720 000
Lente 40mm Ultra Prime 1.9T	1	único	24	18 000	432 000
Lente 65mm Ultra Prime 1.9T	1	único	24	18 000	432 000
Filtros Tiffen 4X4: Nd.03,06, Polarizer	1	único	24	4 800	115 200
Filtros Tiffen 6X6 : Nd 03,06,09, Polarizer, 85	1	único	24	5 400	129 600
6 Kw Arri Fresnel	1	único	48	56 400	2 707 200
Arri 4Kw Fresnel Compact	1	único	48	39 000	1 872 000

Arri 1200W Fresnel	1	único	24	24 000	576 000
Arri 575 Fresnel	1	único	48	18 000	864 000
Luz Kinoflo 4X4 Tubos Fluorescente	1	único	48	12 000	576 000
Luz Kinoflo 2X4 Tubos Fluorescente	1	único	24	9 000	216 000
Banco De Luz Fluorescente Wall O Lite	1	único	24	30 000	720 000
Kit Tipo Combo 300/650W Fresnel	1	único	48	7 200	345 600
Kit 1000 W Fresnel (Maleta) 03/Luces	1	único	48	7 200	345 600
Butterfly 6X6 Ful Set	1	único	24	19 200	460 800
Butterfly 4X4 C/Marco, Seda, Solida, Net	1	único	24	9 000	216 000
Butterfly 2X2, C/Marco. Seda, Net	1	único	24	4 800	115 200
Accs Para Iluminacion (Grips): Tripodes Tipo C Con Gobo, Banderas, Pinzas, Etc.	1	único	24	35 599	854 376
Distribución Electrica: Cables, Conectores, Ext 32 Y 50 Amp	1	único	24	24 000	576 000
Apple Box (Petanina)	1	único	24	5 400	129 600
Dolly Grua Super Panther III Con Acc	1	único	24	59 876	1 437 024
Tramo De Riel Recto 8´	1	único	24	5 400	129 600
Tramo De Riel Curvo 8					

	1	único	24	3 600	86 400
Grua Jimmy Jib Triangle, Max. 9,30 Mts, Base Fija, Set De Ruedas, Monitor	1	único	16	54 000	864 000
Planta Electrica De 100Kw. De 800 Amp. En Camion	1	único	60	75 000	74 500 000
Camion De Carga De Equipos.	1	único	120	30 000	3 600 000
Camioneta Tipo Vans Con Su Chofer (Alq)	1	único	60	27 500	1 650 000
				Subtotal:	**35 542 200**
VESTUARIO					
Diseñadora de Imagen	1	único	1	60 000	60 000
Jefe de Vestuario	5	meses	1	30 000	150 000
Asistente de Vestuario	5	meses	1	15 000	75 000
Compra de materiales para vestuario	1	único	1	1 000 000	1 000 000
Alquileres de materiales para vestuario	1	único	1	200 000	200 000
				Subtotal:	**1 485 000**
MAQUILLAJE / ESTILISTAS					
Jefe de Maquillaje	4	meses	1	30 000	120 000
Maquilladora	4	meses	1	15 000	60 000
Estilista	4	meses	1	15 000	60 000
Compra de materiales para maquillaje	1	único	1	300 000	300 000

				Subtotal:	**540 000**
ILUMINACIÓN					
Gaffer	3	meses	2	40 000	40 000
Grip 1,2	3	meses	2	30 000	180 000
Eléctricos/Plantero Exteriores	2	meses	1	40 000	80 000
				Subtotal:	**300 000**
CÁMARA					
Director de Fotografía	2	meses	1	80 000	160 000
Camarógrafos	2	meses	5	48 000	480 000
Asistente de Cámara	2	meses	3	25 000	150 000
Operador de Jimmy Jib	40	días	1	2 500	100 000
Asistente de Jimmy Jib	40	días	1	1 800	72 000
Steadycam + Operador	40	días	1	3 000	120 000
Asistente de Steadycam	40	días	1	1 800	72 000
Operador dolly	40	días	1	2 500	100 000
Asistente dolly	40	días	1	1 500	60 000
Efectos especiales de rodaje	40	días	1	--	--
				Subtotal:	**1 314 000**
SONIDO					
Operador de Sonido	2	meses	2	12 500	50 000
Asistente de Sonido	2	meses	2	10 000	40 000
				Subtotal:	**90 000**
CATERING					

Desayuno + Hidratación	15	días	20	200	60 000
Desayuno + Almuerzo + Hidratación+Cena+Snack	17	días	40	1 500	1 020 000
Personal de Atención	32	días	3	1 100	105 600
				Subtotal:	**1 185 600**
POST PRODUCCIÓN					
Director de Postproducción	1	mes	1	120 000	120 000
Editor	1	mes	1	60 000	60 000
Asistente de Postproducción	1	mes	1	30 000	30 000
Musicalizador y Mezclador de Audio	1	mes	1	26 940	26 940
Normalizador de Audio	1	mes	1	8 000	8 000
Colorista	1	mes	1	8 980	8 980
Música				--	--
Empaque gráfico				--	--
Sala Montaje no lineal				--	--
Sala Protool				--	--
				Subtotal:	**253 920**
GASTOS DE LOGÍSTICA					
Viáticos de transporte (Taxi)	32	días	40	200	256 000
Gastos de oficina	2	meses	1	18 000	36 000
Celulares y radios	2	meses	1	1 000	2 000
Seguros	2	meses	1	200 000	400 000

Envíos y encomiendas	1	único	1	5 000	5 000
Estacionamientos	1	único	1	10 000	10 000
Impuestos Laborales				--	--
Horas Extras	1	único	1	300 696,92	300 696,92
				Subtotal:	**709 000**
PERSONAL DE APOYO					
Personal de Limpieza	2	meses	2	5 000	20 000
Personal de Seguridad	2	meses	4	5 000	40 000
				Subtotal:	**60 000**
				SUBTOTAL:	**59 331 720**
				IVA (12%):	**7 119 806,4**
				TOTAL:	**66 451 526,4**

10. Guión Literario

CONCLUSIÓN

El principal objetivo de este Trabajo de Grado fue la realización de un guión creativo utilizando una temática y un género que han sido poco explotados anteriormente. Cumplir este objetivo llevó de un arduo trabajo por parte de su autora.

El propósito de este proyecto fue expresar el proceso de la realización de un guión para largometraje motivado a que sus espectadores se sientan inspirados, decidan tomar este camino y dejar volar su imaginación.

Como punto de inicio, se tomó en cuenta la historia sociopolítica de Venezuela desde el año 1989 hasta el 2014. El pueblo de Venezuela, en la decadencia de una democracia, decidió que necesitaban un cambio, ese cambio trajo como consecuencia un gobierno carismático por más de 17 años.

El género fantástico, en Venezuela, no ha sido totalmente explotado y mucho menos haciendo un paralelismo con la realidad política del país. Esto permitió crear personajes inspirados en personas que tuvieron o tienen relevancia política en Venezuela.

Para la creación de los personajes se utilizaron requisitos fantásticos como la magia, cosas increíbles a la ciencia racional. Lo más importante de ellos es qeu debían mostrar una personalidad real, humana,sin importar de que se tratara de otros seres diferentes a los humanos. Para realizar esto, se introdujeron a los personajes en ambientes fantásticos para que su existencia fuera creíble.

Comprender la esencia del Viaje del héroe fue otro elemento esencial para la realización de los personajes y su desarrollo a través de la historia. Demuestra cómo se pone en marcha una persona para cumplir sus objetivos.

El proceso de realización de este Trabajo de Grado fue arduo pero los objetivos fueron logrados. El poderse expresar libremente a través de un proyecto como este sobre un tema que es delicado en un país donde muchos son censurados y hay muchas bocas obligadas a cerrarse fue totalmente liberador. Brindó un sentimiento maravilloso, a pesar del estrés que conlleva hacerlo en un tiempo determinado.

Consigo trajo a flote una serie de sentimientos como la motivación para seguir luchando por un país mejor desde un área determinada. Todos podemos aportar un granito de arena para este fin.

Fue un trabajo interesante porque me permitió estudiar y reflexionar mucho más sobre nuestra historia contemporánea y llegar a conclusiones del porqué Venezuela está pasando por esta situación.

Representó un desafío poder hacer un paralelismo de la realidad política. Convertir esa realidad en fantasía fue un arduo proceso que se logró después de mucho tiempo de trabajo y estudio.

También logró que apreciara y estuviera agradecida de por vida con esos pequeños ángeles que se presentaron en el camino para brindar una ayuda sin esperar nada a cambio.

Fue un proyecto que me hizo soñar con el futuro, uno diferente y mejor. Me dio las ganas para seguir luchando por el país.

Por esto y más, este trabajo se convirtió en un proyecto de vida que se pretende continuar y mejorar en el futuro.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes Bibliográficas:

BARRERA, A. Marcano, C (2005). *Hugo Chávez sin uniforme: una historia personal*.. Venezuela: DEBATE

BAUTISTA, D, (2009). *La política venezolana desde 1958 hasta nuestros días*. Venezuela: Centro Gumilla

Constitución de la República Bolivariana de Venezuela. Gaceta Oficial, 5.908, Diciembre 30, 1999.

FERNÁNDEZ-TUBAU, V. (1994) *El cine en definiciones*. Barcelona: Ixia Llibres.

FIELD, S. (1996). *El manual del guionista*. España: Plot Edicionaes

LENNE, G. (1970). *El cine fantástico y sus mitologías.* Barcelona, España: Editorial Anagrama.

MCKEE, R. (2013). *El guión*. España: Alba Editorial.

SEGER, L. (2004). *Cómo convertir un buen guión en un guión excelente. 8ª edición.* Madrid, España: Rialp.

VANOYE, F. (1996). *Guiones modelos y modelos de guión: argumentos clásicos y modernos en el cine. 1ª edición.* Barcelona, España: Editorial Paidós.

VOGLER, C. (1992) *El viaje del escritor: estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Estados Unidos: Ma Non Troppo.

Fuentes Electrónicas:

ALONSO, J. (2013, Marzo 09). TSJ: Maduro es el presidente y puede postularse para ese cargo, *El Universal*, Recuperado de: http://www.eluniversal.com/nacional-y-politica/130309/tsj-maduro-es-el-presidente-y-puede-postularse-para-ese-cargo

ALONSO, J. Reyes, T. (2014, Febrero 13). Jueza ordenó al Sebin captura de Leopoldo López, *El Universal*, Recuperado de: http://www.eluniversal.com/nacional-y-politica/140213/jueza-ordeno-al-sebin-capturar-a-leopoldo-lopez

ARENAS, V. (2014, Febrero 17). López se presentará en MIJ este martes, *Últimas Noticias*, Recuperado de: http://www.ultimasnoticias.com.ve/noticias/actualidad/politica/video---lopez-se-presentara-en-mij-este-martes.aspx

BORGES, J. GUERRERO, M. (1967). *El libro de los seres imaginarios. 2da edición.* Barcelona, España: Editorial Destino. Recuperado de: http://biblio3.url.edu.gt/Libros/borges/imaginarios.pdf

CAPRARULO, G. (2008). *El Viaje del héroe.* Centro de Estudios Míticos y Arquetípicos, Recuperado de : http://www.viajedelheroe.com.ar/elviaje.htm

CARGUEZ, C. (2012, Octubre 09). Venezuela se tiñó de rojo en las presidenciales, *El Nacional*, Recuperado de: http://www.el-nacional.com/politica/Venezuela-tino-rojo-presidenciales_0_59994006.html

Centro Nacional de la Historia, (2009), "'El Caracazo' o el estallido social contra el recetario neoliberal", *Memorias de Venezuela*, Vol (7). Págs: 48-63. [http://hoyvenezuela.info/memorias-de-venezuela-el-caracazo/]. Consultado por última vez el 10 de agosto de 2015.

Consejo Nacional Electoral, (2013), Divulgación Presidenciales 2013, *Consejo Nacional Electoral*, Recuperado de: http://www.cne.gob.ve/resultado_presidencial_2013/r/1/reg_000000.html?

DA CORTE, M. (2012, Diciembre 14). Chávez sufrió complicaciones en cirugía pero se recupera, *El Universal*, Recibido de: http://www.eluniversal.com/nacional-y-politica/121214/chavez-sufrio-complicaciones-en-la-cirugia-pero-se-recupera

DE LA ROSA, A. (2012, Diciembre 22). Nuevo periodo del jefe de Estado no es continuación del otro, *El Universal*, Recuperado de: http://www.eluniversal.com/nacional-y-politica/121222/nuevo-periodo-del-jefe-de-estado-no-es-continuacion-del-otro

El Universal. (2012, Diciembre 9). Cronología de la enfermedad del presidente Chávez, *El Universal*, Recuperado de: http://www.eluniversal.com/nacional-y-politica/salud-presidencial/121209/cronologia-de-la-enfermedad-del-presidente-chavez.

El Universal, (2012, Diciembre 2014). Estamos en incertidumbre por salud del presidente, *El Universal*, Recuperado de: http://www.eluniversal.com/nacional-y-politica/121214/estamos-en-incertidumbre-por-la-salud-del-presidente-imp

El Universal, (2013, Abril 19). Toma de posesión de Nicolás Maduro, *El Universal*, Recuperado de : http://envivo.eluniversal.com/Event/Toma_de_posesion_Nicolas_Maduro?Page=0

El Universal, (2014, Mayo 27). Hace sete años salió del aire RCTV. *El Universal*.Recuperado de: http://www.eluniversal.com/arte-y-entretenimiento/140527/hace-siete-anos-salio-del-aire-rctv

El Universal, (2015, Mayo 27). A ocho años del cierre de RCTV. *El Universal*. Recuperado de: http://www.eluniversal.com/arte-y-entretenimiento/150527/a-ocho-anos-del-cierre-de-rctv

Embajada de la República Bolivariana de Venezuela en Estados Unidos. Las elecciones presidenciales en Venezuela en 2012, (2012), *Embajada de Venezuela en Estados Unidos*. Recuperado de: http://webcache.googleusercontent.com/search?q=cache:MCXX52B4VmoJ:eeuu.embajada.gob.ve/index.php%3Foption%3Dcom_docman%26task%3Ddoc_download%26gid%3D15%26Itemid%3D93%26lang%3Des+&cd=1&hl=es&ct=clnk&gl=ve

Equipo El Universal, (2012, Septiembre 3), La Campaña presidencial día a día, *El Universal*, Recuperado de: http://www.eluniversal.com/nacional-y-politica/elecciones-2012/120903/la-campana-presidencial-dia-a-dia

EFE, (2012, Junio 06) Capriles deja cargo de gobernador para postularse a presidente, *La Semana*, Recuperado de: http://www.semana.com/mundo/articulo/capriles-deja-cargo-gobernador-para-postularse-presidencia-venezuela/259099-3

GIUSTI, R. (2014, Febrero 19). El Viacrucis de Leopoldo, *El Universal*, Recuperado de: http://www.eluniversal.com/nacional-y-politica/140219/el-viacrucis-de-leopoldo

GONZÁLEZ, A. (1996). Zoología fantástica, *Universidad Nacional Autónoma de México*, Recuperado de: http://www.lpimentel.filos.unam.mx/sites/default/files/poligrafias/1/08-poligrafias-1.pdf

GONZÁLEZ, D. González, C.(2012, Octubre 14). Creció pero no lo suficiente, *El Nacional*, Recuperado de: http://www.el-nacional.com/siete_dias/Crecio-suficiente_0_61793984.html

Informe 21. (2013, Marzo 19). Los restos de Chávez reposan en un sepulcro sellado en el Museo 4 de Febrero, *Informe 21*, Recuperado de: http://informe21.com/actualidad/los-restos-de-chavez-reposan-en-un-sepulcro-sellado-en-el-museo-4-de-febrero

LINARES, A. (2013, Marzo 17). Lo que debes saber para poder visitar la tumba de Chávez, *Últimas Noticias*, Recuperado de: http://www.ultimasnoticias.com.ve/noticias/actualidad/politica/lo-que-debes-saber-para-poder-visitar-la-tumba-de-.aspx

LÓPEZ, L. [Voluntad Popular]. (2014, Febrero 12). Rueda de prensa de Leopoldo López, Antonio Ledezma y María Corina Machado sobre 12F, [Archivo de video]. Recuperado de : https://www.youtube.com/watch?v=1FDTtZsbMeU

LÓPEZ, M. (2014, Marzo 05). Febrero 2014: reflexiones para un balance, *Prodavinci*, Recuperado de: http://prodavinci.com/2014/03/05/actualidad/febrero-2014-en-venezuela-reflexiones-para-un-balance-por-margarita-lopez-maya/

MARTÍNEZ, E. (2013, Marzo 10). En 35 días se elegirá el sucesor del presidente Chávez, *El Universal*, Recuperado de: http://www.eluniversal.com/nacional-y-politica/130310/en-35-dias-se-elegira-al-sucesor-del-presidente-hugo-chavez

MORALES, M. (2013, Marzo 06). Hugo Chávez falleció ayer, *El Nacional*, Recuperado de: http://www.el-nacional.com/politica/Hugo-Chavez-fallecio-ayer-pm_0_148188360.html

NAÍM, M. (2013, Marzo 6). Lo bueno, lo malo y lo feo, *El País Internacional*, Recuperado de: http://internacional.elpais.com/internacional/2013/03/06/actualidad/1362583776_097287.html

NAÍM, M. [Efecto Naím]. (2015, Enero 4). El fin del poder, [Archivo de video]. Recuperado de : https://www.youtube.com/watch?v=M8wQx77Tk3Q

NAÍM, M. [Efecto Naím]. (2014, Marzo 3). La invasión Consentida. Cuba en Venezuela, [Archivo de video]. Recuperado de : https://www.youtube.com/watch?v=1uefvZKkuEE

NTN24. [NTN24]. (2013, Marzo 05). Nicolás Maduro confirma muerte de Chávez, [Archivo de video]. Recuperado de: https://www.youtube.com/watch?v=I3sRME0Jc0s

Observatorio Iberoamericano de la Democracia, (2014). *Informe sobre las violaciones generalizadas y sistemáticas de DDHH en Venezuela*, Recuperado de: http://www.ucv.ve/fileadmin/user_upload/centro_para_la_paz/Documentos/INFORME_SOBRE_LA_VIOLACIONES_GENERALIZADAS_Y_SISTEMATICAS_DE_DDHH_EN_VENEZUELA._04.pdf

ORTEGA, F. (2014, Febrero 14). Gabriela Montero dedica carta al Maestro Abreu y Dudamel, *Últimas Noticias*, Recuperado de: http://www.ultimasnoticias.com.ve/noticias/actualidad/politica/gabriela-montero-dedica-carta-al-maestro-abreu-y-d.aspx

Prodavinvi. (2014, Febrero 10). 5 claves para entender las protestas estudiantiles en Venezuela, *Prodavinci*, Recuperado de : http://prodavinci.com/2014/02/10/actualidad/5-claves-para-entender-las-protestas-estudiantiles-en-venezuela/

Real Academia Española, (2001), *Diccionario de la lengua española (22.a ed.).* Recuperado de: Consultado por última vez el 5 de febrero de 2015. [http://www.rae.es/rae.html].

RODRÍGUEZ, A. (2015, Mayo 27). Venezolanos creen que cierre de RCTV fue para intimidar a otros medios, *El venezolano News*, Recuperado de: http://elvenezolanonews.com/venezolanos-creen-que-cierre-de-rctv-fue-para-intimidar-a-otros-medios

ROJAS, E. (2013, Mayo 1). La invasión cubana, *El Universal*, Recuperado de: http://www.eluniversal.com/opinion/130501/la-invasion-cubana

ROJAS, E. WEFFER, L. (2014, Febrero 13). 3 muertos y 28 heridos tras hechos violentos el 12-F, *Últimas Noticias*, Recuperado de: http://www.ultimasnoticias.com.ve/noticias/actualidad/sucesos/fotos---3-muertos-y-28-heridos-tras-marcha-oposito.aspx

SÁNCHEZ, A. (2015, Mayo 8). Machurucuto: la puerta a la tragedia, *El Nacional*, Recuperado de: http://www.el-nacional.com/antonio_sanchez_garcia/Machurucuto-puerta-tragedia_0_623937696.html

SÁNCHEZ ESCALONILLA, A. (2009). *Fantasía de Aventuras: la exploración de universos fantásticos en literatura y cine. Vol. XXII. N° 2.* Madrid, España: Comunicación y Sociedad, p.109-137. Recuperado de: http://www.unav.es/fcom/communication-society/descarga_doc.php?art_id=319.

URRERO, G. (2007, Febrero 18). "El libro de los seres imaginarios", de Jorge Luis Borges y Margarita Guerrero, *The Cultu*, Recuperado de: http://thecult.es/Libros/el-libro-de-los-seres-imaginarios-de-jorge-luis-borges-y-margarita-guerrero.html

URRERO, G. (2009, Septiembre 27). Cine fantástico, *The Cult*, Recuperado de: http://www.thecult.es/Cine-clasico/cine-fantastico.html

Trabajos de Grado:

MUÑOZ, R. (2011). *El Regreso a Gliese: Un guión de cine fantástico inspirado en Tsubasa Reservoir Chronicles.* Universidad Católica Andrés Bellos, Caracas, Venezuela.

Documentos Audiovisuales:

Harry Potter [Películas de cine] (2001-2011). *7 películas.* Inglaterra. Warner Bros.

Games of thrones [Serie de televisión] (2011-2015). *50 episodios.* Estados Unidos. HBO