



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

**GUIÓN DE LARGOMETRAJE Y LIBRO DE PRODUCCIÓN BASADO EN
LA NOVELA *THE GRAVEYARD BOOK* DE NEIL GAIMAN**

CAMPOS VALERO, Sara Inés

Tutor:
BERNAL, Keyla

Caracas, abril de 2015

AGRADECIMIENTOS

Sin lugar a dudas, mi primer agradecimiento va para mis padres, las personas más importantes de mi vida y mis modelos a seguir. A mi mamá, pues por ella entendí los sacrificios que se deben atravesar para poder crecer profesionalmente, comenzando por la decisión de salir de casa y mudarse de ciudad para obtener el mayor logro en la vida de una persona, su título universitario. A mi papá, de quien aprendí que las mejores cosas llegan a nosotros por siempre tener energía positiva y más importante aún, por ser una persona honesta. Gracias a ambos, pude estudiar la carrera que siempre quise y su apoyo jamás faltó en este largo camino.

A mis amigos y compañeros de clase que ayudaron en la realización de este proyecto, su apoyo incondicional y sus consejos fueron cruciales para el avance de este guion.

A mi tutora, Keyla Bernal, la *Jedi*, por adentrarse en esta aventura conmigo y por creer en este proyecto desde el primer día. Que la fuerza esté contigo siempre.

A la UCAB, por ser mi segundo hogar durante esta etapa de mi vida.

ÍNDICE GENERAL

INTRODUCCIÓN

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I: NEIL GAIMAN Y *THE GRAVEYARD BOOK*

- 1.1. *¿Quién es Neil Gaiman?*.....11
- 1.2. *La historia de The Graveyard Book*.....15
 - 1.2.1. *Temáticas presentes en The Graveyard Book*.....19
- 1.3. *El género de ficción “adulto Joven”*20

CAPÍTULO II: LA ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA

- 2.1. *De la literatura al cine*.....25
- 2.2. *La fidelidad en la adaptación*.....28

CAPÍTULO III: EL CINE FANTÁSTICO

- 3.1. *El origen del género de cine fantástico*.....31
- 3.2. *El cine de ficción y sus características*.....34
 - 2.2.1. *Subgéneros del cine fantástico*.....39
- 3.3. *La fantasía oscura*.....43

CAPÍTULO IV: EL GUION DE LARGOMETRAJE

- 4.1. *El guion de cine fantástico*.....48
- 4.2. *El viaje del héroe de Christopher Vogler*50
 - 4.2.1. *Los arquetipos de Vogler*.....52
 - 4.2.2. *Las etapas en el viaje del héroe*.....57

MARCO METODOLÓGICO

1. <i>Planteamiento del problema</i>	67
2. <i>Objetivos</i>	68
2.1. <i>Objetivo general</i>	68
2.2. <i>Objetivos</i> <i>específicos</i>	68
3. <i>Delimitación</i>	69
4. <i>Justificación</i>	69

THE GRAVEYARD BOOK

1. <i>Idea</i>	70
2. <i>Sinopsis</i>	70
3. <i>Tratamiento</i>	71
4. <i>Escaleta</i>	84
5. <i>Guion literario</i>	103
6. <i>Personajes</i>	231
6.1. <i>Personajes principales</i>	231
6.2. <i>Personajes secundarios</i>	237
6.3. <i>Personajes terciarios</i>	241
7. <i>El viaje del héroe en The Graveyard Book</i>	247
8. <i>Resumen de la obra original</i>	252

PREPRODUCCIÓN

1. <i>Propuesta visual</i>	256
1.1. <i>Locaciones</i>	256
1.2. <i>Iluminación y color</i>	262
1.3. <i>Encuadres y planos</i>	264
1.4. <i>Montaje y efectos visuales</i>	265
2. <i>Propuesta sonora</i>	266

3. <i>Desglose de necesidades de producción</i>	267
4. <i>Lista de necesidades</i>	372
5. <i>Guion técnico</i>	378
6. <i>Presupuesto</i>	393
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	397
BIBLIOGRAFÍA	399

ÍNDICE DE TABLAS Y ANEXOS

Tablas

Tabla 1. <i>Desglose de necesidades de producción por escena</i>	261
Tabla 2. <i>Resumen de presupuesto</i>	377
Tabla 3. <i>Presupuesto desglosado</i>	378

Anexos

Anexo A: Ilustración de Jack Frost en la novela <i>The Graveyard Book</i>	404
Anexo B: Ilustración de Nobody Owens en la novela <i>The Graveyard Book</i>	404
Anexo C: Portada de la novela <i>The Graveyard Book</i>	405
Anexo D: Paleta de colores del cortometraje <i>I'm Here</i> (2010), dirigido por Spike Jonze.....	405
Anexo E: Paleta de colores de la película <i>The Hunt</i> (2012).....	406
Anexo F: Paleta de colores de la película <i>The Tree of Life</i> (2011).....	406
Anexo F: Ejemplo de locación para el cementerio de Old Town.....	407
Anexo I: Ejemplo de locación para el cementerio de Old Town.....	407
Anexo J: Ejemplo de locación para la capilla del cementerio de Old Town.....	408
Anexo K: Ejemplo de locación para la puerta <i>Ghoul</i>	408

INTRODUCCIÓN

La capacidad de crear algo con sólo imaginarlo es una cualidad maravillosa en los seres humanos. Explorar la creatividad y poder transmitir con palabras e imágenes, paisajes, seres y situaciones que jamás se podrían experimentar, es el logro de los escritores, guionistas y realizadores audiovisuales del mundo.

No es arriesgado decir que los escritores de las historias fantásticas que conocemos hoy en día como clásicos de la literatura, estaban describiendo un mundo que les gustaría pensar real, un mundo increíble.

La ficción y las historias fantásticas son un escape agradable a la realidad y con él, se crea una ventana a un lugar desconocido y emocionante, lleno de aventuras y de seres imposibles que solo se pueden conocer a través de la ficción.

El mundo real es la plantilla inicial en la que se basa todo aquel que quiera escribir algo, el fundamento. De ahí es que parte una historia que puede llegar a convertirse en lo inimaginable.

Las páginas de los libros enseñan al ser humano que en ellas no hay limitaciones de espacio-tiempo ni de la realidad o la ficción, en ellas se es libre de poder crear un lugar que solo es existente en la imaginación.

El guionista tiene la capacidad de realizar dichos relatos y su aporte a la humanidad y a la industria cinematográfica es inmensurable. Las historias que se recuerdan con más cariño son aquellas que marcan a una persona por la admiración y la maravilla que se experimenta al verlas por primera vez.

Es ahí cuando se da el primer vistazo a la magia, la aventura, el bien y el mal, el villano cruel o la hermosa princesa, el bosque encantado o el bosque embrujado, entre otros de los elementos que la fantasía se ha encargado de esparcir en las mentes de los jóvenes o adultos del mundo. Cada historia de fantasía tiene una similitud, cada personaje tiene un rol marcado en la pieza y todas tienen un principio y fin, en el cual un héroe logra acabar con la fuerza malvada. El trabajo de un guionista es poner su marca y hacer algo único utilizando los elementos convencionales.

La fraternidad, solidaridad, odio, amor, amistad, compasión, resentimiento, venganza, derrota y la aceptación son algunas de las emociones y sentimientos que resaltan en las historias de fantasía, las enseñanzas que se muestran en la pieza cinematográfica y que dejan un mensaje de aprendizaje para la audiencia. El bien siempre lucha contra el mal, el hacer bien es lo que hace a un héroe, etc.

Neil Gaiman es un escritor inglés, nacido en Hampshire, Reino Unido. Siempre atraído por la literatura, Gaiman descubre a los autores que al crecer se convertirían en sus mentores. Desde C. S. Lewis hasta J. R. R. Tolkien, Edgar Allan Poe y muchos más; expresa su amor y dedicación a la lectura, lo cual lo llevó a ser escritor más adelante. Gaiman se caracteriza por escribir historias de ficción y fantasía, dirigiéndose principalmente a un público conocido en Estados Unidos como adulto joven.

En los últimos años, el *transmedia* ha revolucionado la literatura y los medios audiovisuales. La posibilidad de llevar un libro a la gran pantalla o de poder interactuar con los personajes o convertirse en ellos en un videojuego, es lo que hace del *transmedia* una técnica innovadora que nos permite contar la misma historia en diferentes plataformas para cada tipo de público. En la actualidad, es utilizado en múltiples proyectos y hace de la historia algo más duradero para el espectador.

Con *The Graveyard Book*, libro publicado en Estados Unidos y Reino Unido en el año 2008, conocemos la vida de Nobody “Bod” Owens, un niño que vive en un cementerio, donde sus únicos amigos y allegados son fantasmas.

En este proyecto se tiene como objetivo la creación de un guion largo basado en esta novela de Neil Gaiman, ganadora de múltiples premios de literatura, para poder brindar otra visión de la misma historia y así explorar más allá de lo que está escrito manteniendo la esencia de la novela original.

MARCO TEÓRICO

CAPÍTULO I

LA HISTORIA

La imaginación es algo que todos los humanos poseen pero pocos desarrollan al máximo. Es aquello que le permite al Hombre poder desaparecer y entrar a un recuerdo, un sueño, un anhelo; las vivencias y experiencias hacen de él un ser crítico y consciente. Ahí es donde nace el escritor.

Es aquel que nace por su urgencia, su necesidad de escribir lo que sea que esté pasando a su alrededor, o en su cabeza. Él, forma parte de esos escritores que pueden crear nuevos mundos, lenguas, y seres sin límites.

El novelista Nicholas Delbanco ha remarcado que a la edad de cuatro años uno ya ha experimentado casi todo lo que necesita un escritor de ficción: amor, dolor, pérdida, aburrimiento, rabia, culpa y miedo a la muerte. La labor de un escritor es crear seres humanos convincentes, y crear para ellos situaciones y acciones básicas; por medios en los que ellos, los personajes, lleguen a conocerse a sí mismos y se le revelen al lector. (Gardner, 1983, pp.14-15) (Traducción libre del autor)

Un novelista escribe historias basadas en hechos reales o de ficción. Es el que a través de su imaginación, cuenta historias diferentes al mundo, creando que no existe, pero lo describe de una manera en que el lector pueda imaginarlo real.

Como expresa John Gardner en su libro *The Art of Fiction* (1983), “el asunto primordial de la ficción ha sido, es y será siempre la emoción humana, las creencias y los valores de los seres humanos.” (p.14) (Traducción libre del autor)

Es por esto que la literatura forma parte de las bellas artes del mundo, da una oportunidad de revivir un hecho del pasado o simplemente vislumbrar como podría ser el futuro. El deber del escritor, o más específicamente, del novelista de ficción es de transportar al lector a otras dimensiones inimaginables.

El autor inglés Neil Gaiman (2009), dijo en su discurso de aceptación a la Medalla John Newbery, lo que es ser un escritor de ficción:

Nosotros los que hacemos historias sabemos que decimos mentiras como modo de vida. Pero son mentiras buenas que dicen cosas ciertas, y le debemos a nuestros lectores construirlas como mejor podamos. Porque en algún lugar allá afuera, hay alguien que necesita esa historia. Alguien que crecerá con un paisaje diferente, alguien que sin esa historia será una persona diferente. Es alguien que con esa historia puede tener esperanza, sabiduría, amabilidad o consuelo. Y es por eso que escribimos. Gaiman, (2009) Livejournal [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

Para un autor de ficción, está el gran desafío de crear algo que no existe. Debe describir sensaciones, sentimientos, lugares, objetos, personas, criaturas que no existen, pero que se pueden imaginar al leerlas. Es ahí donde se puede apreciar el talento que tienen algunos autores de poder transmitir lo que escriben. Ya sean historias para niños, adulto joven, o de adultos, deben transportar al lector al universo que hay en sus historias. Eso hace Neil Gaiman.

1.1. *¿Quién es Neil Gaiman?*

Neil Gaiman es un autor nacido en Hampshire, Reino Unido. Actualmente, es conocido a nivel mundial por sus libros; es novelista, escritor de cómics, guionista, poeta, y artista ocasional. Escribe tanto para adultos y niños, quienes lo alaban por su estilo tan personal y particular, donde escribe historias siniestras y oscuras que a la vez tratan de la inocencia, la amistad, el amor, entre otros.

Autores como J. R. R. Tolkien, C.S. Lewis, Edgar Allan Poe, Gene Wolfe, entre otros, fueron los que lo llevaron a escribir y a enamorarse de la literatura. Gaiman (2013), Flavorwire [Página web en línea], confiesa que:

Las palabras y las oraciones de Tolkien parecían cosas naturales, como formaciones de rocas o cascadas, y querer escribir como Tolkien hubiese sido, para mí, como querer florecer como un cerezo o trepar un árbol como una ardilla o llover como una tormenta. (Traducción libre del autor)

Gaiman comienza su carrera como escritor siendo periodista; escribe reseñas de libros y conduce entrevistas a otros autores. Después de tres años en periodismo y de publicar un par de libros, Gaiman deja su trabajo en 1987 para concentrarse en una de sus pasiones, los cómics. Esto marca el comienzo de la carrera de Neil Gaiman como escritor de ficción.

Paula Rohrlick (2008), opina que “Gaiman tiene un verdadero don para la narrativa y un toque maravilloso; sabe combinar detalles humorísticos con aquellos que te ponen la piel de gallina” Barnes and Noble [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

Gaiman comienza a escribir *Marvelman* (1990), después que Alan Moore, uno de sus ídolos, le pide que continúe dicho proyecto cuando este culmina su trabajo con la serie. Para 1986, Gaiman escribe su primera tira cómica llamada *Future Shocks* para el cómic *2000-AD*. Su próximo proyecto es escribir tres novelas gráficas con Dave McKean: *Violent Cases* (1987), *Signal to Noise* (1992) y *The Tragical Comedy or Comical Tragedy of Mr. Punch* (1994).

Ya con un portafolio lucrativo, escribe la serie de cómics *Black Orchid* (1987) para DC Comics, quienes se impresionan con su talento. El momento clave de la carrera de Neil Gaiman es en 1989, cuando decide involucrarse en el proyecto *The Sandman*.

The Sandman (1989) es uno de los cómics más conocidos de Neil Gaiman. El libro es una recopilación de varias historias, sobre Morfeo, el amo de los sueños. La serie comienza en 1989 y culmina en 1996, teniendo un total 75 ejemplares, recopilados en 12 volúmenes. Dicha saga se ha ganado múltiples premios y es el primer cómic en ganarse el premio *World Fantasy* en 1991.

Gaiman coescribe su primera novela *Good Omens* en 1990 con su amigo Terry Pratchett. Durante sus primeros años, y aún en la actualidad, Gaiman es conocido por ser un artista versátil. Penny, (2013), New Republic [Página web en línea] expone:

Los libros más exitosos de Gaiman siguen un patrón básico. Debajo del día a día, debajo de la piel de la monotonía, hay un inframundo oscuro y gente ordinaria – perdida, gente sola – donde pueden encontrar su camino ahí si son valientes y suertudos. Escape. Aventura. La puerta mágica en la pared que te deja salir de tu vida y te deja entrar a una nueva. Gaiman ha perfeccionado esa fórmula, y nadie lo hace mejor. No cabe duda de que es por esto que sus seguidores lo aman como a una droga. (Traducción libre del autor)

En 1996, Gaiman escribe su primer guion para televisión, llamado *Neverwhere*, trabajo que lo hace saltar de los cómics a la televisión. La serie consta de seis episodios, transmitida por el canal BBC Two y producida en Londres, Reino Unido. La serie evoluciona y Gaiman publica la novela de dicho guion, un cómic y un guion para teatro con el que hace su debut en el escenario en múltiples ciudades en Reino Unido y en Estados Unidos. A su vez, Gaiman escribe el guion para cine de la novela y es vendido a la compañía productora *The Weinstein Company*.

En 1999, escribe *Stardust*, novela que es llevada al cine. De igual manera coescribe con Roger Avary el guion de la película *Beowulf*, estrenada en 2007.

Entre los libros más famosos del autor está *American Gods* (2001), novela que publica en 2001, que le brinda varios premios literarios y el tope en las listas de mejor libros vendidos. Otros libros dirigidos para adultos escritos por él son *Anansi*

Boys (2006) y más recientemente *The Ocean at the End of the Lane* y *The Silver Dream*, ambos publicados en 2013.

Gaiman escribe *Coraline* en 2002, la historia de una niña que se muda a una casa y a través de una puerta entra a un universo paralelo en donde sus padres hacen todo lo que ella quiera pero con un precio bastante caro. Este libro fue adaptado al cine en 2009, para una película *stop-motion* dirigida por Henry Selick, conocido por películas como *The Nightmare Before Christmas* (1993) y *James and the Giant Peach* (1996), con la aceptación y la cooperación de Gaiman. La adaptación cinematográfica fue un éxito en cartelera mencionando tanto el estilo del director como la narrativa, conflictos y las resoluciones en la historia.

En 2008, Gaiman escribe una de sus mejores piezas hasta la época, siguiendo el éxito de *Coraline* (2002) y *American Gods* (2001), un libro sobre un niño huérfano que es criado por fantasmas en un cementerio llamado *The Graveyard Book* (2008).

The Graveyard Book (2008), ha ganado varios premios entre los cuales están el Premio Booktrust de Reino Unido por ficción adolescente y la Medalla Newbery, el honor más grande dado a literatura para niños en los Estados Unidos. También gana el Premio Locus Young Adult y el Premio Hugo a Mejor Novela.

De todas las reseñas a los libros de Neil Gaiman siempre se llega a un punto medio, aquel en donde se aprecia y admira la capacidad del autor por cautivar a su público, de todas las edades, con sus historias fantásticas, llenas de ambos mundos, el que se vive a diario y el que solo se vive cuando se lee y se imagina.

Con premios de literatura y reconocimiento mundial, Gaiman no deja de encantar a más lectores con su imaginación y su narrativa, la que envuelve y abraza hasta la última página del libro. No todo escritor tiene el don de poder escribir para tantas artes como lo es la literatura, la televisión, el teatro y el cine.

Penny, (2013), *New Statesman* [Página web en línea]:

La gente me pregunta de vez en cuando, ¿Cómo te sientes sobre escribir cosas fundamentalmente escapistas? Y yo digo, “Bueno, la cosa es que para mí no hay nada malo con escapar” Dice Gaiman. “Alguien está en una situación difícil o imposible, y se le ofrece una puerta abierta a algún lugar en el que puedan entrar, e irse y quedarse; puede irse de verdad. Y no solo irse, pero mientras se van, van aprendiendo cosas, y consiguen armaduras y consiguen sabiduría para volver a su realidad, a su cárcel, y hacerla mejor. Eso es lo bueno.” Gaiman cita un aforismo de J.R.R. Tolkien: “Las únicas personas que se están en contra del escape son los encarceladores. (Traducción libre del autor)

1.2. *La historia de The Graveyard Book*

Neil Gaiman concibe la idea de *The Graveyard Book* en 1985, mientras pasea por los alrededores de su casa en East Grinstead, West Sussex; cuando observa a su hijo de dos años manejar su triciclo alrededor de un cementerio. La tranquilidad y normalidad de su hijo al estar en un lugar como un ese, algo que sería un poco escalofriante o tenebroso para un niño, lo hace pensar en cómo sería escribir una historia sobre un niño criado en un cementerio.

Gaiman admite en numerosas entrevistas que para escribir *The Graveyard Book* se inspira en los libros de *The Jungle Book* (1967) escritos por Rudyard Kipling, los cuales tratan de un niño abandonado criado por animales salvajes y a quien le enseñan todas las cosas que los animales saben. Gaiman (2011), entonces decide que su libro es acerca de un niño “criado por personas muertas a quien le enseñan todas las cosas que solo los muertos saben”. NPR [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

La historia está comprendida en ocho capítulos, cada uno con historias cortas de la vida del personaje principal Nobody “Bod” Owens, mientras vive y crece en el

cementerio, con la compañía de sus padres adoptivos el Sr. y la Sra. Owens, el vigilante del cementerio Silas y los demás habitantes del lugar, todos muertos.

“Había una mano en la oscuridad, y sostenía un cuchillo.”. (Gaiman, N, 2008, p. 2)

Un hombre llamado Jack asesina a una familia inocente a la mitad de la noche. El miembro más joven de la familia, el bebé, escapa de la casa y gatea hasta un cementerio cercano. El niño entra al cementerio y sorprende a una pareja de fantasmas que paseaba por el lugar. La señora y el señor Owens se alarman al ver al bebé pero después de una discusión deciden protegerlo de Jack y adoptarlo como su hijo.

Los miembros del cementerio llegan a un acuerdo y permiten que el niño se quede ahí, y le conceden la *Freedom of the Graveyard* (Libertad del cementerio), lo que le permite entrar a tumbas, atravesar paredes y ser invisible para los humanos cuando esté en el cementerio. El chico es llamado Nobody (nadie en inglés) Owens.

Silas, un vampiro, accede ser el guardián de Bod, diminutivo de Nobody, y como él puede salir y entrar del cementerio cuando quiere, asume la responsabilidad de buscar la comida y lo que Bod necesite.

Mientras la historia avanza, el lector conoce como es la vida de Bod en el cementerio. Todos los capítulos relatan la vida del personaje principal, Bod, y sus aventuras en el lugar. Tiene dos amigos fantasmas llamados Tim y Thackeray. Conoce a una niña llamada Scarlett, con quien rápidamente se relaciona y crea una amistad.

Scarlett es el primer contacto de Bod con el mundo exterior y es por esto que se convierte en una figura crucial en su vida. Silas asigna a Bod una institutriz, la

señorita Lupescu, una licántropo encargada de proteger la barrera entre el mundo terrenal y el infierno.

No pasa mucho tiempo hasta que Bod descubre la verdad acerca de la muerte de sus padres y del hombre Jack, quien aún lo busca para asesinarlo, al igual que su familia. Bod quiere encontrar a esta persona para acabar con el asunto y matarlo.

La señorita Lupescu se convierte en otra figura materna para Bod y lo cuida mientras Silas no está en el cementerio. La señorita Lupescu muere en las manos de Jack y sus secuaces y al Bod aprender esto, obtiene la fuerza y el coraje para terminar con la amenaza inminente. Cuando Bod le cuenta a Scarlett que su familia fue asesinada, ella decide saber más al respecto, descubriendo que los padres y hermana de Bod fueron asesinados en la casa donde ahora vive Jack, disfrazado ahora como un amable señor conocido como señor Frost.

Bod engaña a Jack y una criatura lo mata atrapándolo con su cuerpo y atravesando una pared hasta llevarlo a lo más profundo de una tumba. Después de lo sucedido, Silas logra borrar esos recuerdos de la memoria de Scarlett y la persuade a mudarse de nuevo a Escocia con su madre.

El último capítulo del libro culmina con Bod a los 18 años, poco a poco perdiendo sus poderes concedidos con la libertad del cementerio; ya no puede ver a los muertos, no puede atravesar paredes, y ya no es invisible para los humanos cuando está en el cementerio.

Sería algo bueno si lo hiciera. Creo que le gustaría. (...) El cementerio es su hogar y fue su hogar en su infancia, pero yo creo que se da cuenta que siempre viene un punto – y todos en el cementerio lo saben – siempre viene un punto en donde ya no puedes mantener a un niño en su casa. Tienen que salir y tener sus aventuras, explorar, y descubrir vida. Gaiman, (2011), NPR [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

Silas anuncia a Bod que debe irse del cementerio. Triste, el chico se despide de sus amigos y de sus padres, quienes también están tristes de verlo ir pero lo apoyan. Bod sale por las rejas del cementerio y se embarca en una aventura: La vida.

The Graveyard Book ha sido reconocido en el mundo de la literatura y ha sido premiado por los más respetados, por su mezcla de lo siniestro y misterioso con toques de ternura y sabiduría. Entre los premios que recibió están la Medalla Newbery, el honor más grande dado a literatura para niños en los Estados Unidos, y el Premio Booktrust de Reino Unido por Ficción Adolescente. También ganó el Premio Locus Young Adult y el Premio Hugo a Mejor Novela.

John Gardner, autor de libros sobre cómo escribir ficción expresa:

Los personajes del escritor deben mostrarse con una claridad maravillosa y continua, una claridad que nos asegure que el personaje no nos sorprenda con un comportamiento improbable, aún cuando la acción del personaje haya sido una sorpresa para el mismo escritor. (Gardner, 1983, p. 45). (Traducción libre del autor)

El poder de un escritor se define en como hace que el lector se relacione con los personajes y con la historia. En este relato, cualquiera puede sentirse identificado por Bod, porque todos han pasado por cambios que en un principio hacen sentir miedo; salir de casa, experimentar cosas nuevas, conocer otros lugares y otras personas; son cambios que asustan pero eventualmente se aceptan porque de eso se trata vivir.

The Graveyard Book es del género literario adulto joven, es ficción escrita principalmente para adolescentes entre los 10 a los 15 años, aunque la mayoría de los compradores son personas mayores de los 18 años. Más que un género, se le denomina adulto joven a los libros que tienen rango de edad de sus lectores. Los libros dirigidos al público adulto joven han sacudido las librerías en Estados Unidos durante estas últimas décadas y se ha convertido en una de las búsquedas preferidas de los niños y jóvenes alrededor del mundo.

1.2.1. *Temáticas presentes en The Graveyard Book*

En *The Graveyard Book*, Neil Gaiman utiliza elementos dramáticos para remarcar las abundancias y carencias del personaje principal, Bod. A lo largo de las historias cortas que conforman el libro, Bod vive experiencias de distintos tipos que lo hacen reflexionar sobre la vida que tiene y lo que lo rodea. Cada historia trata sobre algo distinto, además de que cada personaje es muy diferente de los demás y cada uno deja algo diferente en el niño. Por eso el término inglés *coming-of-age* es una descripción acertada acerca del libro.

Nancy Pearl describe en su libro *Book Lust: Recommended Reading for Every Mood, Moment, and Reason* (2003):

Las novelas '*coming-of-age*' describen una búsqueda por el entendimiento, no sólo de uno mismo, pero del misterioso, contradictorio y a veces aterrador mundo adulto. Ellos ayudan a los lectores a reflejarse en sus propias experiencias y ofrecen una (a veces mínima) consolación de que los sentimientos de uno mismo no son únicos. (p. 207) (Traducción libre del autor)

El atractivo principal de las historias *coming-of-age* es el de poder conectarse con el lector por compartir sentimientos y/o experiencias que este puede haber o está experimentando en su vida. La transición hacia la adultez siempre ha sido un tema conocido en la literatura porque es un salto emocional que cada individuo experimenta. A esto se le suman experiencias traumáticas, románticas, trágicas, entre otras, cada vez más particulares para así llegarle a un público más específico.

“Típicamente el protagonista de la historia no está completamente consciente o reconoce su transformación. Aún así, como testigos del viaje del personaje, podemos entender en un nivel emocional e intelectual como ha crecido y evolucionado como individuo.” Boughton, (2014), Yale [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

The Graveyard Book (2008) se puede identificar como libro dirigido a un público adulto joven, del tipo *coming-of-age*. Bod es un niño huérfano que reside en un cementerio lleno de fantasmas. Sus únicos compañeros son fantasmas y un vampiro que se hace llamar su guardián. Bod crece en ese lugar y lleva una vida llena de aventuras y experiencias que le enseñan sobre el amor, la felicidad, la tristeza, la venganza, entre otras cosas.

Es importante destacar los temas que se presentan en una historia “*coming-of-age*”. Algunos de estos temas son las escenas de apertura, puntos de quiebre y *plot points*, descubrimiento personal, amistad, amor, venganza, tristeza, el mundo exterior, etc.

1.3. El género de ficción “adulto joven”

Para definir la literatura adulto joven, Steven VanderStaay (1992), cita a G. Robert Carlsen, quien contesta dicha pregunta con esta definición:

La literatura adulto joven es aquella en donde el protagonista es o un adolescente o alguien que se acerca a problemas desde una perspectiva adolescente. Esas novelas son generalmente de una longitud moderada y contadas en primera persona. Típicamente, ellos describen la iniciación hacia el mundo adulto, o la superación de un problema contemporáneo forzado al protagonista por el mundo adulto. Aunque escrito generalmente para un lector adolescente, estas novelas – como toda literatura fina – se dirige a espectro completo de la vida. (p. 48) (Traducción libre del autor)

La literatura de adulto joven casi siempre se caracteriza por ser *coming-of-age*, es decir, historias que tratan de la superación o del momento en el que una persona se despega de todo aquello que lo hace un niño o joven y entra al mundo adulto, generalmente con emociones encontradas. Dichas historias, no se tratan principalmente del momento cúlmine donde el personaje acepta su destino y camina hacia el cambio; de hecho, las historias se tratan es del camino que el personaje recorre para llegar a ese punto, lo importante es el viaje y no el destino.

Steven VanderStaay, en su colaboración con *The English Journal* (1992), cita a Arnold van Gennep sobre los ritos de iniciación o de paso (*rites of passage*), actos que se dividen en tres fases: Separación, margen y agregación. En la primera etapa el hombre se aleja de su comunidad, luego se mantiene separado de sus compañeros mientras el rito sucede, y al final son regresados a la sociedad, finalmente aceptados con su nuevo estatus. (VanderStaay, 1992, p. 48)

Esta es una premisa bastante utilizada en la literatura de adulto joven, y se repite de diferentes maneras en muchísimos clásicos de la literatura. Los seres humanos leen literatura como una forma de entretenimiento pero a su vez, es un escape de su realidad a la “realidad” de otro, como puede ser la de los personajes de un libro.

Si bien los libros están escritos de una manera en la que el lector pueda identificarse o verse a él mismo en lo que lee, no es extraño que un tipo de literatura como lo es el adulto joven, guste tanto en la sociedad contemporánea. Desarrollan historias de superación, de conflictos internos o externos, de crecimiento físico o emocional.

Esta estructura no sólo aplica en historias adolescentes. Las películas para niños son un ejemplo de esto, *The Lion King* (1994), *Dumbo* (1941), *Bambi* (1942), *The Jungle Book* (1967), entre otros. Son guiones que se relacionan en el sentido en que sus personajes principales tienen un trauma; la historia se desarrolla a partir de dicho trauma y se basan en la superación o el crecimiento del personaje a dicha situación con la ayuda de otros personajes que se convierten en sus mentores, compañeros, enemigos, entre otros. El crecimiento intelectual del personaje es lo principal, no el físico.

Actualmente, muchas de las historias que se ven en los estantes de las librerías y en las carteleras de cine con historias para jóvenes, pero más que ficción real, se ven muchos más títulos de ciencia-ficción para jóvenes.

Jennifer Lynn Barnes (2013), autora de libros para adulto joven, opina que dichos libros son exitosos porque:

Así como la adolescencia es entre la niñez y la adultez; lo paranormal u otro es entre lo humano y lo sobrenatural. Los adolescentes están atrapados entre dos mundos, y en los libros de adulto joven, ellos pueden navegar entre esos dos mundos y a veces tener dualidades en ambos. CNN [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

Es por esto que historias como la de la saga de *Twilight* (2005), o *The Hunger Games* (2008) o los clásicos de *Harry Potter* (1997) son conocidos a nivel mundial como libros que marcaron una pauta en la literatura. Todos tratan ficción humana; de jóvenes con conflictos normales de cualquier adolescente, el primer amor, problemas familiares, la expectativa del mundo exterior y de sus luchas internas. Así como tratan de conflictos humanos, también están cargados de ciencia-ficción y es donde entran los vampiros, batallas y peleas mágicas. Es la fórmula perfecta, para leer algo que puede pasarle a cualquiera con un toque de fantasía en él.

Una historia de literatura adulto joven contiene varios elementos que la caracterizan, por ejemplo: generalmente, el protagonista es un adolescente. El libro está contando desde la perspectiva del personaje, es decir, está en primera persona. Los adultos que se encuentren en la historia están en otro escenario, no forman parte del conflicto principal. Normalmente, son historias con un número moderado o limitado de personajes.

La línea de tiempo puede saltar del presente al pasado, del pasado al futuro, etc. Hay elipsis, es decir, la vida del personaje se desarrolla de manera más rápida para así cubrir más años de su vida y más historia. Debe tener jerga actual, al igual

que descripción detallada de vestimenta de la época o de la apariencia de los personajes.

Toda historia tiene subtramas. Son necesarios para que la historia sea más amplia o desarrolle más conflicto. Además, da más espacios a los personajes secundarios para que el lector los conozca y se identifique con ellos de igual manera.

CAPÍTULO II

LA ADAPTACIÓN CINEMATOGRÁFICA

Sánchez Noriega comenta en su libro *De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación* (2000) que: “La práctica de las adaptaciones de textos literarios al cine es tan antigua como el cine mismo o, más exactamente, como el momento en que el invento de los Lumière deja de ser una atracción de feria para convertirse en un medio de contar historias (...)” (p. 45)

Las adaptaciones, recreaciones o versiones no son más que una forma artística derivada de otra, son transformaciones de una historia a otras plataformas para así brindar otra alternativa para el público.

Globalmente podemos definir como adaptación el proceso por el que un relato, la narración de una historia, expresado en forma de texto literario, deviene, mediante sucesivas transformaciones en la estructura (enunciación, organización y vertebración temporal), en el contenido narrativo y en la puesta en imágenes (supresiones, compresiones, añadidos, desarrollos, descripciones visuales, dialoguizaciones, sumarios, unificaciones o sustituciones), en otro relato muy similar expresado en forma de texto filmico. (Sánchez Noriega, J. L., 2000, p. 47)

De acuerdo con Frédéric Sabouraud (2010), desde sus inicios, el cine se ha encargado de “reconstruir una historia” (p. 2), modificando sus limitaciones para dar más información y emoción a lo que se está plasmando en la pantalla, y utiliza otras herramientas para dar los efectos que busca en la audiencia. Si bien cada guion narra una historia con palabras, requiere de una representación visual que acompañe lo escrito para introducir al espectador al mundo que se enseña en la película.

Para adaptar, es preciso tomar una obra escrita y volver a darle vida utilizando no sólo procedimientos de transformación de la escritura propios del cine (el

guion, los diálogos) sino también, y sobre todo, aprovechando todos aquellos que proceden de la puesta en escena cinematográfica. (Sabouraud, F., 2010, p. 3)

2.1. *De la literatura al cine*

El cine de ficción ha dependido de la literatura desde sus inicios en el siglo XX, principalmente por la búsqueda de los cineastas para encontrar historias ya existentes y transformarlas en un entretenimiento visual para las masas y dar a conocer el cine.

Aún así, la adaptación de una novela literaria a la gran pantalla siempre ha traído consigo problemas para los cineastas principalmente en lo que concierne la extensión y la complejidad psicológica de las personas y de la trama. Es el trabajo de un buen guionista tomar la acción principal y condensar la historia y sus puntos clave para construir una trama completa.

Frédéric Sabouraud, en su libro *La adaptación: El cine necesita historias* (2010), expone que:

El desafío que plantea la adaptación consiste en esa transformación, tan necesaria como difícil de definir, entre la obra escrita y la obra cinematográfica. (...) La antigua disociación entre diégesis (relato hecho por el narrador) y mimesis (imitación hecha por el actor), (...) se recompone esta vez con la necesidad absoluta de conjugar ambas definiciones añadiendo cuestiones específicas del arte cinematográfico (el montaje, el sonido, la música, el encuadre, la luz, etc.)

Sánchez Noriega (2000) cita a Étienne Fuzellier, quien expone los pasos a seguir para el procedimiento de adaptación. Fuzellier concreta las siguientes decisiones:

a) definir si hay que suprimir una parte del original; b) elegir qué se conserva y qué se modifica, a fin de determinar el género del relato filmico y el nivel de adaptación; e) elegir sobre qué aspecto del relato va a hacerse hincapié: el ambiente, los personajes, el ritmo y valor dramático de la acción, el flujo del tiempo, etc.; y d) buscar las equivalencias de expresión y los procedimientos del estilo. (Sánchez, 2000, p. 59)

A pesar de tratarse de, como la palabra lo dice, una versión, uno de los problemas que rodea a la adaptación es su fidelidad con la obra original. Académicos y con consultores de guion critican criterios como la mencionada fidelidad, deformidad o reducción de la pieza original.

Encarnación Gómez López, expone en su artículo *De la literatura al cine: Aproximación a una teoría de la adaptación* (2010), que:

La adaptación cinematográfica supone irremediamente cambios, como la reducción temporal y de figuras o la simplificación argumental, (...) los aspectos que se pueden comparar son variados y numerosos, el espectro es muy amplio: análisis semióticos, retóricos o narratológicos, estudios de las diferentes recepciones, desde la intermedialidad, desde sus posibilidades didácticas. (p. 255)

Robert Stam (2005) opina que “el lenguaje convencional para describir de las críticas acerca de la adaptación ha sido profundamente moralista, rico en términos que insinúan que el cine ha hecho, de alguna manera, un deservicio a la literatura. Términos como “infidelidad”, “traición”, etc. (...)” (p. 3). Además de esto, expresa que una de las fuentes de hostilidad hacia la adaptación está cargada con parasitismo. “Las adaptaciones son vistas como parásitos en la literatura, ellos se esconden en el cuerpo del texto buscado y roban su vitalidad (...)” (p. 7) (Traducción libre del autor)

La hostilidad más evidente yace en el estigma que tienen las adaptaciones de traicionar al material original de alguna manera, aunque otra manifestación más interesante de esta hostilidad se presenta en la resistencia de las adaptaciones a ser consideradas inferiores o copias deficientes del original. (Bluestone, G., 1957, p. 2) (Traducción libre del autor)

A pesar de las opiniones negativas acerca de la adaptación y de su fidelidad a una obra original, autores como Sánchez Noriega descartan dichos argumentos al considerar que ambas artes tienen fortalezas y debilidades completamente diferentes y no deben ser analizadas como iguales.

En este sentido, se entiende que el error en el juicio comparativo entre película y obra literaria radica en aplicar un criterio exclusivamente literario al análisis de la película adaptada. Ciertamente, no pocos textos comparatistas – desde análisis rigurosos a comentarios a vuelapluma – parten del supuesto, ordinariamente no explicitado, de la preeminencia estética de la obra literaria. (Sánchez Noriega, J. L., p. 53)

Noriega insiste en que se debe evitar hacer un juicio comparativo entre película y novela adaptada, aún cuando parezca surgir espontáneamente en la mente del espectador, ya que la obra literaria no gana ni pierde desde el punto de vista estético, y la pieza cinematográfica no será más o menos valiosa independientemente del material en el que se haya basado. (2000, p. 54)

Al dar su opinión acerca de la crítica a las adaptaciones, Stam expresa que:

(...) fidelidad en la adaptación es literalmente imposible. Una adaptación fílmica es automáticamente diferente y original debido al cambio de medio. (...) El cine en general, y particularmente la adaptación, involucra miles de decisiones, sobre actores, presupuesto, locaciones, formato, utilería, y así. Por tanto, es inimaginable, que las cinco adaptaciones, incluso con directores con inclinaciones estéticas parecidas, podrían parecerse el uno del otro: habría una infinidad de diferencias sutiles. (Stam, 2005, p. 17) (Traducción libre del autor)

Confirmando lo que formula Sánchez Noriega, André Bazin (2008) asegura que la literatura no gana ni pierde nada al verse plasmada en una adaptación. “(...) por muy aproximativas que sean las adaptaciones, no pueden dañar al original en la estimación de la minoría que lo conoce y lo aprecia” (p. 113). Al ser un público que jamás ha disfrutado la historia considera que “(...) o bien se contentan con el film, que vale ciertamente lo que cualquier otro, o tendrán deseos de conocer el modelo, y eso se habrá ganado para la literatura” (p. 113)

Aún cuando hay quienes consideran a la adaptación una amenaza para la literatura, hay que aceptar el hecho de que hay una cantidad considerable de novelas, que en su momento gozaban de un éxito moderado o eran poco conocidas hasta ser adaptadas al cine. Ejemplos de esto son obras como *Transpotting* (1993), *Fight Club* (1996), entre otras.

De igual manera, a pesar de las críticas hacia la adaptación, en los últimos años se han realizado infinidad de adaptaciones literarias, tanto novelas como cómics, para la gran pantalla, siendo de las piezas cinematográficas más taquilleras anualmente. Afirmación que no desprestigia en lo absoluto, pues de acuerdo con Sánchez (2001) “Pasado el tiempo, la literatura permanece ocupando un lugar de privilegio dentro de la cultura y del mundo académico, mientras el cine sigue trabajosamente abriéndose camino con reticencias.” (p. 68)

2.2. *La fidelidad en la adaptación*

Toda la crítica que circula alrededor de sobre las adaptaciones son buenas o no recaen en el tema de la fidelidad a la obra original. En su libro, *Literature and Film: A guide to the Theory and Practice of Film Adaptation* (2005), Robert Stam considera que “la demanda de la fidelidad ignora el proceso real de hacer películas y las diferencias importantes en los modos de producción. (Stam, 2005, p. 16) (Traducción libre del autor)

Si bien el concepto de adaptación dice tomar una obra literaria para transformarla en un producto audiovisual, ocurren cambios considerables en la estructura de la historia y de los personajes. “En otras palabras, los cambios son inevitables cuando abandonamos el medio lingüístico y lo sustituimos por el medio visual.” (Bluestone, 1957, p. 5)

Marta Frago Pérez, profesora del Departamento de Cultura y Comunicación Audiovisual de la Universidad de Navarra (España), concuerda con los académicos como Bluestone al negar la posibilidad de que una película adaptada sea absolutamente fiel al texto literario del cual parte. La profesora opina que la fidelidad a la letra es sencillamente un imposible, desde el momento en que se admite que una película no se lee como un libro y resalta un tipo de fidelidad llamada la fidelidad al espíritu, concepto que “hace referencia al deber de guardar el sustrato esencial de la obra, para no traicionarla al reconvertirla al nuevo formato.” (Frago Pérez, M., 2005, No. 2 Volumen 18)

Aún así, Frago Pérez admite que mantener esa fidelidad no está en los intereses de todos los cineastas y guionistas, principalmente si este aspecto no está en sus prioridades a la hora de hacer el guion.

Por otro lado, Linda Seger (2000) contribuye a la opinión de teóricos sobre el tema, declarando que toda adaptación “es una traslación, una conversión de un medio a otro.” (p.30). Aceptando así que cada adaptación implica cambios y es el trabajo del guionista condensar el material para así utilizar los elementos más resaltantes y las acciones más importantes de la historia original.

La condensación, por naturaleza requiere pérdida de material. Supone eliminar subtramas, combinar o reducir personajes, omitir varios de los temas desarrollados en una novela larga; y buscar, dentro del material, los tres actos de la estructura dramática. (...) Estas decisiones contribuyen a dar al guion una línea dramática. Pero el adaptador tendrá que considerar también que su traducción de la historia sea una película comercialmente viable. (Seger, L., 2000, pp. 31-32)

Sebastian Stratan cita a Robert Stam en su escrito *The Issue of Fidelity in Film Adaptations*, declarando que:

Como Robert Stam admite en su libro, la adaptación en el cine no es una traducción lineal única de una novela original. En cambio, es parte de un gran

ciclo de trabajos relacionados y está en constante crecimiento. Para ponerlo de manera diferente, la idea de una persona de cómo una novela debe ver en pantalla puede diferir completamente al de otra persona, por consiguiente, no puede haber una versión unánimemente aceptada de un texto pero sí mejores adaptaciones. (Stratan, 2012, p. 6)

Esto justifica la razón del porqué adaptar un libro es tan delicado. La conclusión de la discusión que gira entorno a la adaptación siempre recaerá en la mente y en las decisiones del director o guionista. Cada director tiene una visión diferente acerca de lo que quiere plasmar en pantalla, sea del gusto de la audiencia o no, es un proyecto que demuestra los gustos y las decisiones tomadas por el director para hacer dicho trabajo cinematográfico. Es él quien busca y organiza la línea narrativa de la nueva obra.

CAPÍTULO III

EL CINE FANTÁSTICO

3.1. *El origen del género de cine fantástico*

El género cinematográfico de cine fantástico es uno de los primeros en crearse al igual que el de ciencia ficción. A diferencia del cine *sci-fi*, la fantasía no se basa en cierto nivel a verdades científicas como lo hace la ciencia ficción. Hadas, gigantes, dragones, otros mundos, son algunas de las cosas de las que la fantasía puede inspirarse para crear historias. Tienen el poder de trascender los límites de la imposibilidad humana y de las leyes conocidas por la física.

“El cine fantástico es un género cinematográfico que no se atiene a lo establecido como verídico o real, es un cine que trata de lo irreal, lo ficticio, lo inexistente.” (Held, 1981, p. 53.)

Las primeras piezas de cine conocidas en el mundo no fueron ni de ciencia ficción ni de fantasía, sino obras que mostraban la realidad humana. Un ejemplo de esto es *L'Arrivée d'un train en gare de La Ciotat* (1896), realizado por Louis Lumière y Auguste Lumière; que muestra de manera literal, a un tren en primer plano llegando a una estación de tren. Al igual que *La Sortie de l'Usine Lumière à Lyon* (1895), son films que muestran cotidianidades en cinta de celuloide.

El primer film de fantasía fue realizado por el francés Georges Méliès. Conocido por sus espectáculos y uso de efectos especiales, Méliès es uno de los pioneros del cine de fantasía, ya que incluye elementos y personajes irreales para contar historias fantásticas.

De acuerdo con Katherine A. Fawkes en su libro *The Fantasy Film* (2010), Georges Méliès está acreditado como el padre de la ciencia ficción y la fantasía en el cine. Su cortometraje más conocido, *Le Voyage dans la Lune* (1902) es considerado como el primer film de ciencia ficción así como cortos como *Cinderella* (1899) establecen la tradición de los cuentos de hadas que precedería a las miles de películas de fantasía que se conocen en la actualidad. (p. 18) (Traducción libre del autor)

Méliès empieza a incluir efectos especiales a través de la edición, basado en ilusiones en su escenario. “Combinando elementos teatrales tradicionales con técnicas filmicas simples como disolvencias, *stop-motion*, cámara lenta o cámara rápida y doble exposición, Méliès hizo a los personajes aparecer y desaparecer en el aire.” (Fawkes, 2010, p. 18) (Traducción libre del autor)

En films como *Escamotage d'une dame chez Robert-Houdin* (1886), Méliès para la cámara y sustituye un esqueleto por una mujer. El mago es el primero realizador de cine en traer fantasía, ciencia ficción, horror y comedia negra al cine, además de ser uno de los primeros en escribir actos con sus actores, sobrepasando la idea de filmar cosas reales.

Establecer con seguridad y veracidad cuál fue el primer largometraje del género fantasía es arriesgado. Para el momento en que ya había producciones de drama, terror y comedia, habría decenas de películas de fantasía alrededor del mundo.

Entre las primeras muestras de films de fantasía están *Dante Inferno* (1911) de Giuseppe di Liguoro, quién aplica algunos de los efectos popularizados por Méliès. También esta *Der Student von Prag* (1913) de Paul Wegener, y el primer largometraje de fantasía hecho por el director D.W. Griffith llamado *The Avenging Conscience* (1914), film inspirado en poemas de Edgar Allan Poe.

Muchos de las primeros films de fantasía eran de terror. Era el género predominante, y a su vez, la fantasía era mucho más común y aclamada en Europa

que en Estados Unidos, donde los géneros *western*, melodramas y comedias eran más comunes, la fantasía aún no tenía el éxito que tendría unos años más tarde en Hollywood. La ciencia ficción también era un género ya conocido.

“El horror y la fantasía en ocasiones tratan ideas similares pero proveen diferentes actitudes, diferentes soluciones y diferentes placeres.” (Fawkes, 2010, p. 33-34) (Traducción libre del autor)

Con la llegada del cine a color, el cine de fantasía explota su potencial al máximo y se convierte en un género más comercial en la industria cinematográfica. Esto se evidencia con películas como *The Wizard of Oz* (1939), clásico del cine mundial. La trama, la búsqueda, el conflicto entre el bien y el mal, la figura negativa de la historia, la aventura y la moraleja son algunos de los elementos que califican a esta película como fantasía.

Tanto en el cine como en la literatura, los géneros tienden a combinarse con otros para dar más riqueza a la historia que se cuenta. En el cine, por ejemplo, se puede decir que una película es de aventura, con elementos de fantasía y ciencia ficción a la vez.

Se dice que el cine fantástico siempre se asocia con el cine de terror y de ciencia ficción. Cuando la narrativa de la fantasía tiende a enfatizar tecnología en un mundo fantástico, es considerado por las masas como cine de ciencia ficción. Por su parte, cuando incluyen elementos sobrenaturales, fantasmas, brujas, hechiceros, zombis, entre otros, es considerada fantasía de terror. *Cine fantástico, definición, género, subgéneros, películas de fantasía, la industria cinematográfica e historia* (2014), Docsetools [Página web en línea]

El cine de fantasía tiene características predominantes que hacen fácil reconocerlo. Hoy en día, el cine de fantasía al igual que el cine de ciencia ficción, son géneros respetados y bastante comerciales en la industria cinematográfica. Son películas que acaparan las salas de cine y, en su mayoría, son aclamadas por la crítica por sus historias y sus efectos especiales.

3.2. *El cine de fantasía y sus características*

A pesar de que es difícil precisar qué comprende el género de fantasía, un aspecto central de las historias fantásticas es que cada una consta de un corte fundamental con la percepción de la realidad. Fawkes lo denomina “una ruptura ontológica”, un corte entre lo que la audiencia acepta como “realidad” y el fenómeno fantástico que define la narrativa en la historia que se muestra (2010, p. 5). Esto se puede apreciar en películas como *Harry Potter* (2001), en donde los personajes utilizan magia para desaparecer o abrir puertas con un conjuro, demostrando que en su mundo y en su realidad en la historia, esto es posible.

“La fantasía debería ser definida bajo sus propios términos; con sus elementos y sus características sin hacer una evaluación con la ‘realidad’. La razón de esto es simple, porque limita nuestra percepción de qué es la fantasía y cómo funciona realmente.” (Değim, 2011, p. 19). (Traducción libre del autor)

En la fantasía, se relatan historias que son imposibles en el mundo real. Muestran criaturas míticas y situaciones que sobrepasan las leyes de la física. Es por esta razón que el atractivo principal del género es introducir al espectador en experiencias imaginativas que lo invitan a despegarse de lo que se considera como posible.

Un debate recurrente cuando se habla de la fantasía en el cine es si es un género individual, completamente separado de la ciencia ficción y el horror, dos géneros conocidos en el cine y en la literatura que están relacionados íntimamente con la fantasía.

A pesar de que las tres categorías “fantásticas” están relacionadas, cada una se diferencia por los tipos de historias que poseen. Si bien se considera que *The Wizard of Oz* (1939) es una película del género fantástico, esta es a su vez es un musical, y

contiene elementos de ambos géneros que la hacen un híbrido. Sumándosele a la discusión acerca de los límites de la fantasía como género cinematográfico está el hecho de que existen varios niveles de fantasía en el cine, ampliamente diferentes unos de otros. Por ejemplo, *El laberinto del fauno* (2006) es una película de fantasía por excelencia pero también lo es *Beetlejuice* (1988); ambas se consideran fantasía a pesar de que son completamente diferentes en cuanto a trama y en la carga dramática.

Por otro lado, siempre ha habido una conexión, y muchas veces confusión, entre la ciencia ficción y la fantasía, o entre el horror y la fantasía. La fantasía un género más libre, porque no necesita basarse en hechos o ciencias o teorías para “explicar” el porqué de algo. Para exponer esto de una manera más sencilla es importante resaltar la iconografía que se utiliza en cada uno de los géneros.

Fawkes (2010), expone que analizar la iconografía de una pieza ayuda a comprender la diferencia entre los tres géneros mencionados. “Horror clásico o gótico se diferencia de la ciencia ficción y la fantasía por su intento de asustarnos, pero también se anuncia a sí mismo a través de ciertos temas e iconografía – noches tormentosas y oscuras, monstruos, vampiros, etc.” (p. 2) (Traducción libre del autor)

“La ciencia ficción usualmente se refiere a historias que se extrapolan de lo racional y del principio científico, y aún así se espera una cierta iconografía – naves espaciales, robots, tecnología avanzada, etc.” (Fawkes, 2010, p. 2) (Traducción libre del autor)

La concepción de que la fantasía, el horror y la ciencia ficción se superponen y se combinan es bastante acertada al considerar algunos clásicos de Hollywood que demuestran ser un híbrido de algunos de los géneros mencionados. Aun así, la conclusión a la que se llega es que la fantasía también se caracteriza por una iconografía única; magos, dragones, hadas, animales que hablan, etc., son elementos netamente fantásticos y diferencian al género de los demás por su amplio alcance.

A diferencia de la ciencia ficción, un film de fantasía no necesita una raíz basada en hechos. Este elemento le permite a la audiencia ser transportados hacia un mundo nuevo y único. A veces, estos films se centran en un héroe ordinario en una situación extraordinaria. (2010) thescriptlab [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

La trama es uno de los aspectos más importantes y resaltantes de las historias de fantasía en el cine. La mayoría de las historias que se muestran en una película de fantasía presentan un cambio en la normalidad del personaje principal, un camino que recorrer que trae consigo situaciones y personajes que ayudan o perjudican el bien de la trama.

“La trama es casi siempre simple, predecible y muchas veces un patrón – la cronología de nacimiento, crecimiento y muerte – el cambio de temporada – en el viaje del héroe que trata de la separación, búsqueda y reconciliación, salvación.” (2011) Slideshare [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

Además de esto, los personajes también poseen un patrón. Las acciones o las personalidades de estos tienden a basarse en roles tradicionales o arquetipos, y no en motivación personal.

Por lo general, los personajes principales de las fantasías son príncipes o princesas. Algunas películas de tipo fantasía también podría incluir caracteres cuasi-religiosas o sobrenaturales, como los ángeles, dioses menores, hadas o en el caso de la acción en vivo/animación híbridos personajes de dibujos animados. O se incluyen gnomos, enanos y elfos. Fenómenos extraños y personajes increíbles se ponen en las películas de fantasía, y con frecuencia se superponen con las películas sobrenaturales. *Cine fantástico, definición, género, subgéneros, películas de fantasía, la industria cinematográfica e historia* (2014), Docsetools [Página web en línea]

Otra convención en los films de fantasía es que tienen una resolución al final, en su mayoría, positiva para personaje principal. Esta línea del “y vivieron felices por siempre...”, es una de las fortalezas del género. La utilización de moralejas y desenlaces positivos es conocido en las historias de fantasía porque genera empatía para el público.

El espectador de cine no está acostumbrado a los finales trágicos o a los finales abiertos porque desde un principio, la fórmula de la trama es inicio – desarrollo – desenlace. Jackeline A. Fawkes expone en su libro *The Fantasy Film* (2010) que una regla de la fantasía es favorecer los finales felices y evita no solo la tragedia, pero el cinismo, dando consuelo y redención en un mundo de maldad y violencia. (Fawkes, 2010, p. 6) (Traducción libre del autor)

En cuanto a tecnicismos, Harriet Edwards define que los colores y el uso del sonido siempre son alterados para generar atmósfera. La saturación de los colores primarios y la aplicación de colores pasteles, alegres y armónicos da un alto contraste hacia el lado oscuro de la pieza, en donde los personajes y el ambiente manifiestan colores oscuros. En algunos casos, se utilizan los colores rojo o verde en los villanos, y los blancos y azules en los héroes. (Edwards, 2012), Prezi, [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

El color proporciona mayor adecuación a la realidad, ya que el mundo es en colores, y una más amplia libertad para el juego de carácter creativo. Los cineastas del cine en blanco y negro, no obstante, llegaron a adquirir unas cotas altísimas de perfección fotográfica, de contrastes entre luz y sombras y una sorprendente profesionalidad en el uso de la iluminación. (Martínez-Salanova, 2014), Uhu, [Página web en línea].

La iluminación es vital para las piezas fantásticas. Los tonos claros y los ambientes naturales y llenos de luz son, normalmente, los lugares en donde se ubican los héroes de la historia. Los lugares sombríos, oscuros y descuidados son el hogar de las criaturas malignas y/o los villanos de la historia. La iluminación aquí tiende a ser bastante contrastada.

“La luz es un elemento imprescindible para el lenguaje cinematográfico. Sin luz no hay cine. La iluminación crea sombras, arrugan, rejuvenece o envejece, crea efectos psicológicos del personaje, en función de donde se coloque cambia la atmósfera de una película.” (Martínez-Salanova, 2014), Uhu, [Página web en línea]

Los efectos especiales constituyen un elemento significativo en la pieza cinematográfica y más aún en el género de fantasía. Como géneros del cine, la fantasía y la ciencia ficción fueron pioneros en la inclusión de dichos efectos para dar más dinamismo y credibilidad en sus películas.

La evolución del cine como se conoce hoy en día está fuertemente influenciada por los avances tecnológicos que sucedieron por la necesidad de colocarlos en las películas de ficción. En la actualidad, uno de los atractivos de las películas de ficción es el manejo y uso de efectos especiales en las piezas cinematográficas, además de la historia y del elenco de actores.

“Si la ciencia ficción usa la tecnología para contar historias sobre tecnología y ciencia, podríamos decir que la fantasía explota la habilidad del cine para crear ilusiones con el propósito de contar historias sobre ilusiones en sí mismas.” (Fawkes, 2010, p. 17) (Traducción libre del autor)

A pesar de que los efectos especiales en el cine han estado desde el inicio de dicho arte, hay una gran diferencia entre los efectos cinemáticos comunes y los efectos especiales como tal. Si bien en las películas hechas por Georges Méliès es visible el uso de utilería y maquillaje exagerado para distanciar al espectador de lo que es habitual, hay que colocar en otra categoría aquellos efectos especiales que solo se consiguen con tecnología avanzada como gráficos, animación, efectos visuales generados por computadora, etc.

“Con los avances en la tecnología digital e interactiva, desearemos reconsiderar la idea de que la fantasía representa lo imposible y diremos que la fantasía nos presenta con todo lo que es posible.” (Fawkes, 2010, p. 37) (Traducción libre del autor)

George Lucas, creador de la franquicia *Star Wars*, es también el fundador de una de las compañías que marcan un antes y un después en la historia del cine de ficción y en el empleo de efectos especiales, Industrial Light & Magic. Al emplear efectos especiales generados por computadora, se reestructura por completo el estándar establecido en el cine clásico, dejando a un lado los elaborados y costosos sets de grabación e incorporando un fuerte trabajo de edición y posproducción.

Kristin Thompson expone en su libro *The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood* (2008) que:

Para el año 2006, el top diez de las películas más taquilleras a nivel mundial estaba conformado casi en su totalidad por films del género fantasía o ciencia ficción, exceptuando *Titanic* (1997), y en el top 25, solo figura *Forrest Gump* (1994) como películas de otro género ajeno a la ficción. (p. 275) (Traducción libre del autor)

En lo que se refiere a los temas más comunes en el género de fantasía están la magia, lo legendario y mítico, la ficción, la realidad, lo inusual, la fuerza, el bien y el mal, la libertad y el control, el poder de superar dificultades, la amistad, la confianza y por último, el amor.

3.3. *Sub-géneros del cine fantástico*

El género cinematográfico de fantasía está comprendido por una variedad de subgéneros que, en algunos casos, se combinan para así crear una historia con más capas. Los subgéneros más comunes son el *High Fantasy* o alta fantasía, *Sword & Sorcery* o espada y brujería y la fantasía contemporánea. Cabe destacar que algunos géneros son utilizados tanto en la literatura como en el cine, aún cuando no se trate de adaptaciones cinematográficas.

Cuando se habla de fantasía, el subgénero *High Fantasy* es el más conocido por su trayectoria y vanguardia en el cine mundial. Este subgénero se caracteriza por desarrollarse en mundos paralelos (el mundo ordinario y el mundo fantástico), y ya

sea que están en contacto con el mundo real o no, la historia transcurre en el mundo de fantasía. Estos mundos se pueden presentar de 3 formas, un mundo totalmente nuevo; un mundo paralelo que se conecta de alguna forma con el real, sea por un portal, una unión, un conducto, etc. Y por último, un lugar distinto dentro del mundo ordinario y que forma parte de este.

Las películas de Alta Fantasía tienden a aparecer con un mundo de fantasía más ricamente desarrollada, y también pueden ser más orientado a caracteres o temática compleja. A menudo, cuentan con un héroe de origen humilde y una distinción clara entre el bien y el mal. *Cine fantástico, definición, género, subgéneros, películas de fantasía, la industria cinematográfica e historia* (2014), Docsetools [Página web en línea]

En muchas ocasiones se confunden los géneros *High Fantasy* con *Epic Fantasy*, ya que ambos tienen elementos similares, siendo los más reconocidos en el género de cine fantástico. Algunas de las diferencias más notables entre el *High Fantasy* y el *Epic Fantasy* están precedidas por la atmósfera y el entorno en el que se desarrolla la historia. Por ejemplo, el *Epic Fantasy* se preocupa más en la escala del conflicto principal de la película, en contraste con el *High Fantasy* el cual se concentra más en el entorno y no en la escala del problema.

Otra diferencia entre ambos subgéneros es la cantidad de personajes que se encuentran en la historia; el *Epic Fantasy* tiende a tener un gran número de personajes en contraste con el *High Fantasy* que se concentra más en las decisiones de los personajes, su desarrollo y evolución en la historia, estando los eventos que ocurran en la historia en un segundo plano.

El género de *High Fantasy* también se caracteriza por la gran lucha del bien contra el mal y suele ser de estilo épico con grandes batallas, con una ambientación específica donde no existe gran tecnología o donde se basa en la tecnología (cuando la historia contiene una fuerte carga de *Sci-Fi*). (Hana, 2010) ellibrerodetetsuhana [Página web en línea]

Lo oscuro y lo sobrenatural están presentes en las historias de *High Fantasy*, con la presencia de personajes como elfos, hadas, dragones, magos, etc.

Un ejemplo claro de *High Fantasy* puede ser la película *Legend* (1985), ya que contiene elementos como el héroe, la doncella en peligro, la magia y la oscuridad, los aliados y villanos y la atmósfera y el entorno indicados para la película.

El *Epic Fantasy*, como se menciona anteriormente, trata más sobre la escala del conflicto y los efectos en el mundo a un nivel mayor. Se caracteriza por tener un gran número de personajes; normalmente presenta un grandioso conflicto como una guerra o la lucha por alguna causa, lo que conlleva a la necesidad de un ejército o una guarnición. La magia tiene un papel importante en la pieza, tanto en el mundo donde se encuentren los personajes, como en las habilidades de los mismos.

Por último, el *Epic Fantasy* clásico tiende a tener una trama que se centra en la lucha del bien contra el mal, sin puntos medios. Por ejemplo, si la historia trata de un héroe que debe salvar a la humanidad, en ningún momento de la historia, el hombre tendrá dudas acerca de su lucha y estará encaminado hacia la justicia. En el *Epic Fantasy* contemporáneo esto cambia un poco, principalmente en el desarrollo de personajes. Los personajes principales, tanto los héroes como los villanos, demuestran más sus emociones y motivaciones con respecto al conflicto principal.

J. R. R. Tolkien es uno de los precursores de este subgénero con su saga épica *The Lord of the Rings* (1954), y más recientemente se ha incluido George R. R. Martin con su saga de *A Song of Ice and Fire* (1996).

El subgénero espada y brujería o *Sword & Sorcery* es otro subgénero del cine fantástico. Normalmente describen una batalla épica entre el bien y el mal y una motivación más inmediata como el rescate de una princesa o el bienestar de una comunidad.

El bien y el mal todavía existen, pero hay más ambigüedad moral y menos absolutismo. Hay muchas batallas que están más concentradas en el poder y fuerza del héroe que en la moralidad de la batalla. Como subgénero, ha evolucionado hasta convertirse en uno cada vez más codicioso y moralmente ambiguo. (2005) bestfantasybooks [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

Por otro lado, desarrolla el lado de la fantasía que se concentra en la acción y contiene todo lo que se busca en una película de fantasía, magia, elementos supernaturales, romance, emoción y escapismo.

Clásico ‘*Sword & Sorcery*’. Relatos de alta aventura con ambientes casi medievales. Diseñado para seguir los aportes del ‘héroe’ mientras éste lucha para vencer a los chicos malos usando su espada y sus grandes músculos. Robert E. Howard trajo el ascenso en popularidad de este subgénero con su creación ‘*Conan: The Barbarian*’. (Masterson, 2003) Fictionfactor [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

Otro importante sub-género de películas de fantasía que se ha vuelto más popular en los últimos años es la fantasía contemporánea. Este subgénero se distingue de otros géneros de ficción, como el terror, por la manera en que sus personajes reaccionan a lo desconocido. Si bien en el terror, los protagonistas se horrorizan al encontrarse con criaturas extrañas o la magia, en la fantasía contemporánea tienden al asombro y la alegría. Esto es importante al mencionar ambos géneros ya que la reacción de los personajes es vital para la historia.

“Ocasionalmente algunas novelas de fantasía contemporánea hacen referencia a la cultura pop actual. Los libros de J.K. Rowling son un buen ejemplo de esto con sus libros de *Harry Potter* (1997), los cuales se desarrollan en la Inglaterra moderna.” *Science Fiction, Fantasy & Horror Sub-Genres* (2013) Worldswithoutend [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

Otros ejemplos de este género son algunos de los libros del autor inglés Neil Gaiman, como *Neverwhere* (1996) y *The Graveyard Book* (2008). La fantasía

contemporánea también es conocida y de hecho, se ha vuelto más popular en los últimos años por su subgénero, la fantasía urbana o *Urban Fantasy*.

El Urban Fantasy no es más que un subgénero dentro de la fantasía contemporánea que surge en los años 90. Es definido por el entorno que se presenta y las historias suceden en un ambiente urbano, usualmente tiempos actuales y en el planeta Tierra, en vez de ocurrir en un mundo mágico. Lo que llama la atención acerca del *Urban Fantasy* es la cercanía que puede tener el espectador con los personajes de la historia al suceder en “el mundo real”.

Estas historias también contienen elementos supernaturales y criaturas mágicas y mezcla elementos de misterio con romance, horror y fantasía. Un ejemplo claro de *Urban Fantasy* es la saga de *Harry Potter* (1997-2007), novelas escritas por J.K. Rowling, y el libro *Miss Peregrine's Home for Peculiar Children* (2011) y *Hollow City* (2014). Estos últimos además de ser novelas de *Urban Fantasy*, también son considerados libros del género *Dark Fantasy*.

3.3.1. La fantasía oscura

Existen géneros que se fundamentan en inspirar miedo al espectador, explotando este último como su recurso principal. Géneros como el horror y el terror han estado en el cine por más de un siglo, dedicados a hacer films diseñados para asustar e inspirar pánico, causar alarma o disgusto e invocar los miedos más profundos del ser humano. Es una experiencia catártica que entretiene y cautiva a las audiencias.

Usualmente, se centran en mostrar lo prohibido, el lado oscuro, y lo extraño o bizarro. Siempre ha habido una conexión entre el horror y la ciencia ficción, principalmente por el hecho de que la definición primitiva del género de horror es causar miedo a través del uso de lo sobrenatural y lo desconocido; a diferencia del

terror, que se concentra en causar miedo a través del uso de personajes humanos con características mentales de carácter siniestro.

Las características oscuras, primitivas y escalofriantes que simultáneamente nos atraen y nos repelen están presentes en el género de horror. Los films de horror se relacionan comúnmente con la ciencia ficción cuando la amenaza de un monstruo está relacionada a una corrupción de la tecnología, o cuando la tierra está en peligro por la llegada de extraterrestres. (Dirks, 2015) Filmsite [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

La primera película de horror duró al menos dos minutos y fue hecha por Georges Méliès y lleva por título *Le Manoir Du Diable* (1886), y contiene elementos ya conocidos en el género como vampiros, esqueletos, fantasmas y brujas. Tiempo después, estos elementos se convierten en las características recurrentes de las películas de horror.

Los subgéneros que pertenecen al género de horror son varios, cada uno con sus rasgos particulares. Algunos de los más reconocidos son *Killer*, *Monsters*, *Paranormal and Psychological*, *Dark Fantasy*, entre otros.

El estilo más conocido es probablemente el género *Killer*. En sus historias, el personaje principal es un asesino, natural o sobrenatural, usualmente un psicópata que mata personas por razones desconocidas. Este género mezcla los géneros *Thriller*, *Crime* y *Psychological Horror*. Algunos ejemplos de películas de este subgénero son *Texas Chainsaw Massacre* (1974), *Hills Have Eyes* (1977) y *A Nightmare on Elm Street* (1984).

Monsters es el clásico subgénero del horror. Lo comprenden monstruos como vampiros, los principales en películas como *Nosferatu* (1922) y *Bram Stoker's Dracula* (1992), y monstruos mitológicos o clásicos en el cine como *Frankenstein* (1931) o *Leprechaun* (1993).

El subgénero *paranormal* utiliza el miedo a lo desconocido como un recurso importante en sus películas. Muestra desde fantasmas a demonios o brujas, y es aquel que contiene héroes mortales. Estas películas hacen énfasis en la batalla del héroe contra lo siniestro o malvado, sea sobre exorcismo o sobre cazadores de fantasmas. El enemigo puede ser una fuerza invisible físicamente o una casa maldita. Algunos ejemplos de películas de subgénero *paranormal* son los clásicos *Poltergeist* (1973), *The Exorcist* (1982) y *Carrie* (1976).

El *psychological horror* o *thriller* acompaña a los otros subgéneros como uno familiar en las carteleras de cine. Es aquel tipo de horror que se acerca más a la realidad del espectador por mostrar a personas y su psiquis, sea una persona perturbada o clínicamente demente. Algo que se debe destacar de este género es el hecho de que la trama no se centra realmente en la matanza o en los actos violentos, sino en la evidente demencia o locura de los personajes, sea inducida por fuerzas supernaturales o no. Ejemplos de películas con este género son *The Shining* (1980), *May* (2002), y *Psycho* (1960).

Es la parte del horror que se siente más real ya que presenta el trabajo de humanos, sea porque se han vuelto locos o que esté involucrado en situaciones excepcionales. Con frecuencia están asociados con el género *thriller*, estos films construyen casi todo su horror basándose en la tensión psicológica. (2013) horroronscreen [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

Por último, el subgénero *Dark Fantasy* entra tanto en el género del horror como en la fantasía. Uno de sus rasgos más particulares es el hecho de presentar humanos, buenos o malos, en vez de monstruos sobrenaturales. Se centra principalmente en la atmósfera en la pieza, el tono y presentación de la trama son cruciales para contar la historia de este género.

“Y por supuesto, puede haber o no aspectos del horror en la historia, algo espeluznante y arrastradizo que espera en la noche. Los libros de fantasía con algunos

o todos estos elementos pueden ser clasificados como *Dark Fantasy*.” (2012) bestfantasybooks [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

El *Dark Fantasy* es un género que mezcla elementos de horror y fantasía; monstruos, villanos supernaturales se incluyen en una trama fantástica para producir una historia de aventura surreal. Como fue dicho anteriormente, algo que caracteriza a la fantasía es la libertad que posee para solapar géneros unos con otros y lograr híbridos únicos en sus historias.

CAPITULO IV

EL GUION DE LARGOMETRAJE

Un guion es como una criatura que cobra vida propia. Está llamado a ser el embrión del proyecto que, una vez en marcha integrará a directores, productores, actores, actrices, técnicos, creativos y un sinfín de personajes que se embarcarán en la aventura, mayor o menor, de la producción de la película. (Seger, 2011, p. 11)

El guion es uno de los elementos claves del cine, es la historia dividida por escenas. Para crear una buena película, es de suma importancia tener no sólo una buena historia, sino un buen guion. Muchas veces sucede que se tiene una buena premisa pero al no tener claros los puntos de anclaje o tener buenos diálogos que lleguen al espectador, la película no se desarrolla tan bien. Para ponerlo en otras palabras: “Un guion es una historia contada en imágenes” (Field, 1995, p.13)

La tarea del guionista es poder demostrar los sentimientos, pensamientos o sensaciones de una persona a través de la pantalla, no es una tarea fácil. Lo bello del cine es la posibilidad de mostrar alegría con una sonrisa y tristeza con solo una mirada. El guion debe presentar a los personajes y sus acciones, para poder identificarse con ellos o las situaciones por las que estos atraviesan a lo largo de la película.

Existen elementos específicos que convierten un guion bueno en excelente, elementos que pueden ser analizados a conciencia, y mejorados. Naturalmente, como cada guion es único, los problemas de cada guion son distintos. No hay libro que pueda indicar punto por punto cómo crear el guion perfecto. El proceso creativo no es un proceso de ‘pintar por la línea de puntos’. (Seger, 2011, p.24)

El guionista escribe una historia, describe lugares, personas y situaciones. El guion es la base de la pirámide. El trabajo del guionista es importante, pero sin un buen director y un buen editor, la historia no cobra vida. Se dice que la historia es

contada tres veces, y son estos tres los creadores de dichas versiones, cada una con elementos que hacen más rica a la historia. Es trabajo de estos tres poder contar la historia a través de buenos diálogos, buenas imágenes y un buen montaje.

4.1. *El guion de cine fantástico*

Después de la creación del cine, no transcurre mucho tiempo para que el cine fantástico llegue. Una de las cualidades que tiene el cine fantástico, o mejor dicho, las historias fantásticas en general, es el escapismo que estas generan y ofrecen a su público. A pesar de que se escriben y producen guiones de cine dramáticos o de terror, el cine fantástico surge por la curiosidad y la imaginación de cineastas que desean crear algo que no existe, de crear nuevos mundos y criaturas.

La fantasía recoge su material de la realidad interna y externa, con el cual se concibe una realidad distinta, revirtiéndola o reformándola. Con el golpe de la imaginación se pueden asociar las imágenes de la realidad y agruparla en una totalidad con significado diferente, como el hecho de juntar el cuerpo de un hombre y un caballo para dar nacimiento a un centauro o dotar propiedades humanas a los animales y los objetos inanimados. Con la fantasía se puede deformar la personalidad a partir de un pequeño defecto, quitarle la propiedad de maldad a lo diabólico o hacer de la virtud de lo bueno mucho más bueno. (Montoya, 2001) [Página web en línea]

Normalmente, los guiones fantásticos tienen un ancla que los vincula con la realidad, y a su vez pueden ocurrir en otros mundos externos al que se conoce. Sin esos elementos de realidad, el espectador puede que no se identifique con lo que sucede y la historia no tenga el mismo efecto.

Olvida el viejo dicho de que hay que escribir sobre lo que se conoce. En vez de eso, elige un área desconocida pero reconocible que contribuya a ampliar tu comprensión del mundo y escribe sobre eso. En cualquier caso, recuerda que la semilla de la que se alimenta tu imaginación hunde sus raíces en las particularidades de tu vida. Así que no la malgastes escribiendo autobiografía. (Tremain, 2010) theguardian [Página web en línea] (Traducción libre del autor)

A esto se le suman las locaciones que se incluyen la historia. No es nada nuevo que en el cine fantástico, el personaje principal usualmente se adentre en un mundo desconocido y mágico, completamente alejado a su realidad. Es la cualidad más valiosa del cine fantástico.

Débora Maldonado-DeOliveira, licenciada en literatura, hace un análisis en el libro de Katherine A. Fowkes *The Fantasy Film* (2010):

La tesis principal en *The Fantasy Film* es que el escapismo que provee la fantasía no es puro entretenimiento, sino más bien un medio estratégico válido del espectador de ver la realidad bajo el prisma de la mimesis (representación de la realidad), mediante el velo del escapismo y el juego aparentemente pueril. Es una ruptura ontológica justificada de la realidad que se puede combinar con el énfasis tecnológico en la ciencia ficción y la ansiedad/temor en el horror. (Maldonado-DeOliveira, 2012, p. 3)

“Si alguna vez te adentras tanto en una novela que pierdes el sentido del tiempo y espacio en el mundo real, sabes exactamente la experiencia emocional que deseas crear para la persona que lea tu guion” (Hauge, 2001) Writingclasses [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

La trama principal de los guiones de fantasía tiene un conflicto. Sea cual sea el género de guion que se haga, debe haber un conflicto central, el cual va a afectar a los personajes a lo largo de la película y el cual delimitará las acciones de los mismos para al final llegar a la solución. En la fantasía siempre hay una búsqueda, sea interior o exterior. También conllevan un viaje en donde el protagonista va a buscar eso que necesita, sumándole la lucha con el bien y el mal, y la conquista del bien sobre todas las cosas.

La profesora de Letras, Graciela Caprarulo, expone en su proyecto Viaje del Héroe, Centro de Estudios Míticos y Arquetípicos, el patrón más frecuente en las historias de fantasía, en donde el héroe debe salir de su mundo ordinario y de su normalidad para cambiar el destino y dar orden y justicia.

A raíz de una pérdida o una misión, el héroe debe llevar a cabo una tarea. Se pone en marcha y, a lo largo del camino, se encuentra con adversarios y con ayudantes o aliados. Logra hacerse con la fórmula mágica y hace frente a su oponente, vencéndolo, aunque es frecuentemente marcado en ese proceso. Una vez que consigue lo que busca, deshaciéndose de sus perseguidores o adversarios, toma el camino de regreso a casa. Finalmente hay una boda y una ascensión al trono. (Caprarulo, 2005) *viajedelheroe* [Página web en línea]

Es la búsqueda y el desarrollo del personaje a través de la historia lo que llama la atención del público. La sensación de similitud y cercanía entre situaciones de dichos personajes con la que pueda experimentar una persona, hacen el vínculo necesario para que la historia se quede en la memoria del espectador. A esto se le agregan los elementos fantásticos ya mencionados, el mundo imaginario o sobrenatural, criaturas mitológicas o irreales, etc.

“Debes escribir un guion de una manera en la que el lector se olvide que está leyendo palabras en una hoja de papel, porque está totalmente involucrado con la película que estás “proyectando” en su cabeza.” (Hauge, 2001) *Writingclasses* [Página web en línea]. (Traducción libre del autor)

4.2. *El Viaje del Héroe de Christopher Vogler*

Christopher Vogler establece en su libro *El viaje del héroe* (2007), los elementos que usualmente componen a la historia fantástica y los arquetipos en los cuales se basan los guionistas para la creación de personajes. Los conceptos que forman parte de esta teoría proceden de los conocimientos de Carl Jung y de los estudios de Joseph Campbell. Las historias del género fantasía, y más específicamente el guion de cine fantástico, utiliza muchos de estos elementos en su composición.

Caprarulo define el viaje del héroe como la historia más antigua del mundo y que es la misma historia detrás de todas las historias conocidas, que se ha venido contando hasta el día de hoy en diferentes idiomas y culturas. (Caprarulo, 2005)

Lo más importante en las historias de este tipo es el desarrollo de personaje que experimenta el personaje principal. Además de tener el final deseado y haber vencido a la fuerza maligna o al enemigo, el crecimiento personal del individuo es visto como parte de la experiencia y como algo gratificante. El héroe aprende de sus errores y supera sus miedos en el viaje en el que se embarca.

“El patrón del *Viaje del héroe* es universal, ocurre en todas las culturas, en todos los tiempos. Es infinitamente variable en la raza humana y aún así su estructura básica se mantiene constante.” (Vogler, 2007, p. 4) (Traducción libre del autor)

En su libro, Vogler define y clasifica los arquetipos. De acuerdo con Linda Seger, los arquetipos son “determinados tipos de personajes que se repiten en muchas historias. (...) Podemos pensar en ellos como ‘patrones’ originales o ‘personajes típicos’ que encontraremos siempre en el «viaje del héroe».” (Seger, 2011, p.154)

El concepto de arquetipo fue acuñado por el psicólogo suizo Carl G. Jung, quien sugiere que hay patrones de personalidad que son la herencia compartida de la raza humana.

Los arquetipos son sorprendentemente constantes a lo largo de todos los tiempos y culturas, en los sueños y personalidades de los individuos así como también en la imaginación mítica del mundo entero. (...) El concepto de los arquetipos es una herramienta indispensable para el entendimiento del propósito de los personajes en una historia. (Vogler, 2007, pp. 23-24) (Traducción libre del autor)

En cuanto a la función de estos arquetipos en una historia, Vogler establece que estos modelos no deben ser vistos como roles rígidos sino como funciones temporales de los personajes para alcanzar ciertos efectos en la historia. De esta

manera se explica como un personaje en la historia puede manifestar las cualidades de más de un arquetipo. “Se puede pensar de los arquetipos como máscaras, utilizadas temporalmente por personajes mientras ellos necesitan avanzar en la historia.” (Vogler, 2007, p. 24)

4.2.1. Los arquetipos de Vogler

Vogler explica que otra manera de ver los arquetipos es considerarlos facetas de la personalidad del héroe o del escritor. Denota que los otros personajes representan las posibilidades futuras del héroe, para bien o para mal. (Vogler, 2007)

Los arquetipos, concepto propio de la psicología de Jung, son elementos constituyentes del inconsciente colectivo, que representan las experiencias vividas por la humanidad en tiempos remotos. Estas formas típicas, antiquísimas, de elaborar la experiencia exterior se repiten de unos hombres y de unos pueblos a otros. Los arquetipos son, pues, una serie de complejos innatos que estructuran los elementos psíquicos en imágenes arquetípicas, y a los que tenemos acceso de una manera indirecta por los efectos comunes que producen. (Gil, 2014) arvo [Página web en línea]

“Jung sugiere que estos arquetipos reflejan aspectos diferentes de la mente humana – que nuestras personalidades se dividen en estos personajes para “interpretar” el drama de nuestras vidas.” (Vogler, 2007, p. 4) (Traducción libre del autor)

Cada uno de estos arquetipos tiene características particulares que conforman un personaje importante en la pieza. Cabe destacar que no todos los arquetipos tienen que estar presentes en las todas las piezas cinematográficas o literarias para que la trama funcione. A veces no es necesaria la presencia de todos, pero los más importantes, y principalmente el héroe, sí deben incluirse en la historia. Estos arquetipos están en millones de piezas audiovisuales y se distinguen por lo que aportan a los demás personajes y a la trama en general.

Basándose en lo escrito por Jung y su análisis sobre la conducta humana y la recreación de personalidades, Vogler interpreta los arquetipos como un conjunto de funciones flexibles, que juntas crean personajes que no se apegan a las características de un solo arquetipo, por eso es que hay personajes que pueden tener rasgos de varios arquetipos a la vez. Como todo lo escrito por ambos escritores, esta teoría explica que estos modelos son utilizados como plantillas iniciales en la creación de un personaje o un guion. Lo que completa al personaje son las características que le da su autor.

Esta es la base en la cual Vogler se basa para crear los estereotipos o arquetipos de los personajes que se ven en las historias de fantasía y así, poder delinear su personalidad. Los arquetipos más utilizados y más útiles son ocho: El héroe, el mentor, el guardián del umbral, el heraldo, la figura cambiante, la sombra, el aliado y el embaucador.

El héroe es el personaje central de la historia, es aquel que tiene un conflicto y es el único que puede resolverlo. El desarrollo de personaje del héroe a través de la historia es primordial, ya que el arco de transformación por el que pasa es importante, en donde comienza siendo un niño y finaliza como un hombre. La característica principal del héroe es su disposición por sacrificar sus propias necesidades para favorecer a los demás.

El propósito dramático del héroe es dar a la audiencia una ventana a la historia. Cada persona que observe o escuche la historia, está invitada a identificarse con el Héroe, a conectarse con él y ver el mundo a través de sus ojos. Los escritores hacen esto al dar a sus Héroes una combinación de cualidades, una mezcla de características universales y únicas. (Vogler, 2007, p. 30)
(Traducción libre del autor)

En algunas ocasiones el héroe puede presentarse en la historia como un **antihéroe**. Cabe destacar que el antihéroe no es lo opuesto al héroe, es decir el villano, sino un tipo de héroe, “(...) uno que puede ser un renegado o un villano

desde el punto de vista de la sociedad, pero con quien la audiencia siente empatía.” (Vogler, 2007, pp. 34-35) (Traducción libre del autor)

Un ejemplo básico del héroe es Frodo Baggins, el personaje principal de la saga *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001) o Luke Skywalker de la saga *Star Wars* (1977).

El mentor es el guía del Héroe. Es la figura que lo ayuda a través de su viaje, dando consejos y lecciones de vida, para superar sus miedos y obtener la valentía que necesita para lograr su cometido. Es la fuerza que motiva al héroe a seguir adelante en su búsqueda cuando éste no se siente confiado. Es la consciencia del héroe.

“Algunos mentores hacen una función especial como la consciencia del Héroe. Personajes como Jiminy Cricket en *Pinocchio* (1940) tratan de recordar al héroe un código moral importante. Aún así, el héroe puede ser rebelde en contra a una consciencia molesta.” (Vogler, 2007, p. 42) (Traducción libre del autor)

Vogler considera que el mentor puede ser un antiguo héroe que, después de haber superado sus propios retos, llega a la vida del nuevo héroe para transmitir su sabiduría y conocimientos al protagonista.

Otros ejemplos de mentores pueden ser Dumbledore en *Harry Potter* (2001), Gandalf en *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), u Obi Wan Kenobi de la saga *Star Wars* (1977).

El guardián del umbral es aquel que coloca obstáculos y dificultades en el camino del héroe. No tiene que ser un personaje, pueden ser obstáculos como el clima, mala suerte, opresión, puede ser la misma inseguridad interior del héroe. Según la teoría de Vogler, el guardián del umbral no llega a convertirse en un villano principal, sino en un impedimento que buscar poner a prueba al héroe.

“Probar y desafiar al héroe es la función dramática principal del guardián del umbral. Cuando los héroes confrontan a una de estas figuras, deben resolver un acertijo o pasar una prueba.” (Vogler, 2007, p. 50) (Traducción libre del autor)

El heraldo aparece en la historia en la forma de un cambio o un desafío para el héroe. Es decir, su llegada o su presencia marca un antes y un después en la trama de la historia.

“Una nueva persona, condición o información cambia el balance del héroe, y nada será igual después de esto. Una decisión debe ser tomada, tomar acciones, enfrentar el conflicto. Un llamado a la aventura ha sido enviado, usualmente por un personaje que se manifiesta en la forma de un heraldo.” (Vogler, 2007, p. 56) (Traducción libre del autor)

Puede ser una figura negativa, positiva o neutral. Ejemplos de heraldos son Hagrid de la saga *Harry Potter* (2001) o C-3PO y R2D2 de la saga *Star Wars* (1977).

La figura cambiante es un personaje confuso que no se puede descifrar inmediatamente. Su lealtad y honor siempre es cuestionable ya que, en un principio, nunca se ven sus intenciones reales. Es utilizado como función dramática para traer duda y suspenso a la historia. Un ejemplo de la figura cambiante puede ser Meg de la película animada *Hércules* (1997), Severus Snape en la saga *Harry Potter* (2001), o el Canciller Palpatine en la saga *Star Wars* (1977).

La figura cambiante alternan su apariencia o su humor y son difíciles de entender para el héroe y la audiencia. Ellos pueden confundir al héroe o mantenerlo con la duda, y su lealtad o sinceridad está usualmente en duda. (...) Brujas, magos y ogros son las figuras cambiantes tradicionales en el mundo de los cuentos de hadas. (Vogler, 2007, p. 59) (Traducción libre del autor)

La sombra se presenta en la historia como una fuerza oscura o negativa. No es necesariamente un personaje, pueden ser sentimientos del héroe hacia él mismo,

inseguridades, sentimientos reprimidos, etc. Cuando se trata de un personaje, representa lo malo y el lado oscuro, y acompaña al villano en su lucha contra el héroe.

La energía desafiante de la sombra puede ser expresado en un solo personaje, pero también puede ser una máscara usada en diferentes momentos por cualquiera de los personajes. Hasta los mismos héroes pueden manifestar un lado sombra. Cuando el protagonista está inválido por dudas y la culpa, actúa en maneras auto-destructivas, expresa un deseo de muerte, o se deja llevar por su éxito, abuso de poder, o se vuelve egoísta en vez de ser condescendiente, la sombra se ha apodera de él. (Vogler, 2007, p. 66) (Traducción libre del autor)

Frodo Baggins de *The Lord of the Rings: The Fellowship of the Ring* (2001), tiene una sombra que es la codicia que siente gracias al anillo, la sensación de poder que le da, lo hace prepotente y lo hace adicto al anillo. También pueden ser personajes y pueden ser sombras que tienen aspectos positivos o negativos. Darth Vader de la saga *Star Wars* (1977) es un ejemplo infalible de una sombra ya que al final, después de ser el enemigo principal de Luke Skywalker, se saben sus verdaderos sentimientos y todo es perdonado.

El aliado es básicamente, como su nombre lo dice, el compañero del héroe en su aventura. Es su confidente y más leal amigo. No necesariamente es humano, puede ser un fantasma, una criatura, un animal, entre otros. Ejemplos de aliados pueden ser Ron Weasley de la saga *Harry Potter* (2001), Timón y Pumba en *The Lion King* (1994) o Chewbacca en *Star Wars* (1977).

Los héroes necesitan a alguien que los acompañe en su viaje, un aliado quien puede servir una variedad de funciones necesarias, como compañía, consciencia o para dar comedia a la historia. Es conveniente tener a alguien al que el héroe pueda hablar, para que saque sentimientos humanos o revele preguntas importantes en la trama. Los aliados hacen muchos deberes mundanos pero también sirven para humanizar al héroe, agregando dimensiones extra a sus personalidades, o para desafiarlos a ser más abiertos y estables. (Vogler, 2007, p. 71) (Traducción libre del autor)

El embaucador es, para Vogler, el escape humorístico de la pieza. Es el agente que está ahí para generar risas y liberar tensión en la historia. Ejemplos de embaucadores son Bart Simpson de la serie animada *The Simpsons* (1989), Beetlejuice de la película del mismo nombre (1988), y Peeves de la saga *Harry Potter* (2001).

“El embaucador sirve varias funciones psicológicas importantes. Aplastan egos y llevan al héroe y a la audiencia a tierra firme. Provocando risa saludable, nos ayudan a darnos cuenta de lazos comunes, y desenmascaran el juego sucio y la hipocresía.” (Vogler, 2007, p. 77)

Vogler concluye que los arquetipos son un lenguaje infinitamente flexible de carácter ya que proporcionan una manera de entender y descifrar qué función o qué faceta están mostrando los personajes presentes en una historia.

Tener conocimiento sobre los arquetipos puede ayudar a liberar a los escritores de caer en estereotipos, dándole a sus personajes una mayor profundidad psicológica. Los arquetipos pueden ser usados para crear personajes que sean tanto individuos únicos como símbolos universales de las cualidades que conforman a un ser humano completo. (Vogler, 2007, p. 79)
(Traducción libre del autor)

Además de definir los arquetipos presentes en la historia, Vogler expone los pasos para estructurar y desarrollar la historia. Dicha estructuración es conocida como *el viaje del héroe*.

4.2.2. Las etapas en el viaje del héroe

En primera instancia, Vogler expone en su manual *El viaje del héroe*, una estructura de guion donde la historia del personaje o personajes principales tenga una línea de tiempo establecida, donde haya altos y bajos, conflictos internos o externos, triunfo o fracaso que en conjunto conformen una historia.

El viaje del héroe, consiste en un patrón que parece extenderse y adentrarse en muchas dimensiones, de suerte que describe más de una sola realidad. Describe con precisión, entre otras cosas, el proceso de la realización de un viaje, las diferentes partes necesarias para el buen funcionamiento de una historia, los gozos y las miserias del oficio de escritor y el tránsito de un alma por esta vida. (Vogler, 2007, p.14) (Traducción libre del autor)

Dicho modelo ha sido utilizado en varias ocasiones por guionistas respetados en la industria del cine, precisamente porque contiene esa estructura y elementos que hacen una historia interesante para el espectador. El público de cine está conformado por personas que sienten placer de verse reflejados de una manera u otra en personajes ficticios; aquellos que viven en un mundo de hadas pero experimentan conflictos o situaciones que pueden pasar en la vida cotidiana. Es la proximidad que dan los personajes al público lo que mantiene al cine vivo, y Vogler lo justifica con su manual.

A pesar de ser una teoría creada para que fuese utilizada como plantilla, también es de mucha importancia que el guionista se salga de las líneas establecidas e incorpore elementos de su imaginación. El cine está conformado por muchas historias, y a veces muchas de estas tienen una trama simple y en ocasiones repetida. Es el trabajo del guionista hacer que cada una tenga algo único y significativo que diferencie a una de la otra.

Es por esto que historias como *Harry Potter (2001)*, *Star Wars (1977)* o *The Hobbit (2012)*, pueden parecerse en esencia. Jóvenes normales que reciben un llamado a la aventura y deciden abrirse camino a un mundo desconocido, para luego descubrir que ese era su destino. Si los guionistas de dichas historias no hubiesen incluido en ellas todos estos elementos y subtramas diferentes, no serían consideradas las películas que son hoy en día.

Vogler inicia su guía del *viaje del héroe* con un mapa que define las etapas de la historia. Se pondrán ejemplos de la trilogía cinematográfica *The Hobbit (2012)* y la

saga *Star Wars* (1977), para ubicar cada etapa del viaje del héroe en una pieza cinematográfica existente.

El primer paso es el de **separación**. En este se desarrolla la primera parte de la historia y por consecuente, del guion. Los eventos que pertenecen a este paso son: El mundo ordinario, el llamado a la aventura, el rechazo a la llamada, el encuentro con el mentor, la travesía del umbral y las pruebas, aliado y enemigos.

El **mundo ordinario** es el lugar donde se sitúa el héroe, y es el primer vistazo del personaje principal. Puede tratarse de la ciudad o poblado en donde vive y es una parte crucial en la historia porque es en donde se muestra el entorno habitual del héroe, donde vive una vida monótona y tranquila.

Existen dos tipos de héroe, el que está conforme con su alrededor, y aquel que desea salir de su monotonía y explorar el mundo. Por ejemplo, Bilbo Baggins en *The Hobbit* (2012) está satisfecho en Hobbiton, su comarca, y no desea ningún cambio en su vida. Por otro lado, Luke Skywalker en *Star Wars* (1977) está ansioso por salir de la granja de sus tíos en Tatooine y repudia vivir en “el medio de la nada”.

El mundo especial de la historia sólo es especial en la medida en que podemos verlo contrastado con el mundo terrenal de lo cotidiano, de donde el héroe parte hacia lo desconocido. El mundo ordinario es el contexto, el origen y el pasado del héroe. (Vogler, 2007, p.87) (Traducción libre del autor)

Después de introducir al héroe viene el **llamado a la aventura**. Algo cambia su situación, sea por presión externa o interna del personaje, de esta manera el héroe enfrenta el principio de un cambio en su vida.

De acuerdo con Joseph Campbell, autor del libro *El héroe de las mil caras* (1949), el llamado a la aventura simboliza que “(...) el destino ha llamado al héroe y ha transferido su centro de gravedad espiritual del seno de su sociedad a una zona desconocida.” (Campbell, 1959, p. 60)

El llamado más común es aquel que ocurre con la llegada de alguien, un personaje, un mensajero, que cambie completamente la vida del héroe. En *The Hobbit* (2012) el llamado a la aventura de Bilbo Baggins llega con la aparición de Gandalf a su puerta buscando su ayuda en una misión. En *Star Wars* (1977), ocurre cuando Luke Skywalker conoce a Obi Wan Kenobi, su mentor.

A su vez, hay distintas razones por las que el héroe tomaría o no la aventura. Puede ser por obligación, es decir, el héroe debe tomar la decisión de ir a la aventura porque debe salvar algo o alguien importante para él. También está el llamado que llega por tentación del héroe, cuando al mismo le urge un cambio.

“El héroe puede sentirse hastiado por el estado actual de las cosas. Una situación incómoda emerge hasta que termina por lanzarlo a la aventura.” (Vogler, 2007, p. 100) (Traducción libre del autor)

La siguiente etapa en el *viaje del héroe* es el **rechazo a la aventura**. Básicamente, el héroe siente miedo a lo desconocido o de lo que está por venir y desea huir de la aventura. En algunos casos, otro personaje puede advertir los peligros a los que se enfrentaría el héroe y esto puede ocasionar dicho rechazo a la aventura.

“El rechazo puede ser un solo paso cerca el inicio del viaje, o puede ser encontrado en cada paso del camino, dependiendo de la naturaleza del héroe.” (Vogler, 2007, p. 113) (Traducción libre del autor)

En *Star Wars* (1977) Luke rechaza la aventura en un principio y decide regresar a la casa de sus tíos. Estos son asesinados y al no tener nada que lo ate a ese lugar, Luke decide aceptar la aventura con Obi Wan. En *The Hobbit* (2012), Bilbo rechaza la aventura testarudamente hasta sentir curiosidad por las aventuras que podría tener y ahí es cuando decide salir por ella.

El **encuentro con el mentor** es el próximo paso en las etapas del *viaje del héroe*. Tradicionalmente, el mentor es un sabio o un conocedor del mundo que viene al héroe para darle entrenamiento, herramientas o consejo que lo ayudarán en su viaje; o también el héroe puede buscar en él consejo, en búsqueda de coraje o sabiduría.

“Reunirse con el mentor es una etapa en el *viaje del héroe* en donde el héroe obtiene municiones, conocimiento y la confianza necesaria para superar el miedo y comenzar la aventura.” (Vogler, 2007, p. 117) (Traducción libre del autor)

El héroe en *Star Wars* (1977) Luke Skywalker, conoce a su mentor gracias a R2D2 y C3PO, sus dos aliados. Obi Wan Kenobi se convierte en el mentor de Luke cuando le da el sable de luz de su padre. Bilbo conoce a su mentor, Gandalf, cuando este llega a su casa en la comarca invitando al hobbit a una aventura.

La **travesía del umbral** es el momento decisivo del héroe, en donde se compromete a seguir este nuevo camino, lleno de condiciones, reglas y lugares desconocidos para dejar atrás su mundo ordinario. Es el final del primer acto en el *viaje del héroe*.

Bilbo (*The Hobbit*, 2012) cruza su primer umbral en el instante en que deja la comarca y comienza su camino con los enanos hasta llegar a la guarida de los *trolls*. La aventura comienza para Luke (*Star Wars*, 1977) cuando él y Obi Wan entran a una taverna en Mos Eisley para buscar a Han Solo, en peligro de ser descubiertos por *Stormtroopers*.

Es en este paso en el camino donde el héroe conoce al guardián del umbral. Los guardianes no son más que personajes que llegan a la vida del héroe para crear obstáculos. No son personajes negativos siempre, a veces pueden ser personajes que incentivarán al héroe a tomar la aventura.

No es inusual que un mentor cambie de máscara y desempeñe las funciones que caracterizan al guardián del umbral. Algunos mentores guían al protagonista hasta lo más hondo de la aventura; otros bloquean el camino del héroe en pos de una aventura que la sociedad pudiera desaprobado – una senda ilícita, peligrosa y poco atinada. Semejante mentor/guardián del umbral se rige en una poderosa encarnación de la sociedad o la cultura, y advierte al héroe de que no debe pasar los límites establecidos. (Vogler, 2007, p. 112) (Traducción libre del autor)

Las **pruebas, aliados y enemigos** es la etapa en la que el héroe descubre quiénes son los que están a su alrededor y a qué bando pertenecen. Es donde se desenmascara el enemigo disfrazado, y el amigo o aliado que se pensaba enemigo; se crean alianzas en el mundo especial. También es el momento de las pruebas y desafíos. Bilbo (*The Hobbit*, 2012) conoce a muchos aliados en su aventura, entre ellos los elfos de Rivendell y los enanos. Sus enemigos son los goblins, entre otros. Y entre amigos y enemigos pasa por múltiples pruebas como el encuentro con los *trolls*, arañas gigantes y *Gollum*.

Los aliados de Luke Skywalker (*Star Wars*, 1977) son Han Solo, Chewbacca, la princesa Leia, y sus enemigos principales son Darth Vader y Darth Sidious. Las pruebas de este héroe comienzan al entrar en la estación espacial conocida como la Estrella de la muerte.

Es muy natural que los héroes recién llegados al mundo especial inviertan algún tiempo en dirimir en quién no es digno de su confianza. También esto es una especie de prueba con la que se examina la perspicacia y el buen juicio del protagonista. (Vogler, 2007, p. 137) (Traducción libre del autor)

El segundo acto en el *viaje del héroe* tiene una sola etapa y es el **descenso**. Aquí es donde ocurre la **aproximación a la caverna más profunda**, la **odisea** y con esto la **muerte y resurrección**.

La aproximación a la caverna más profunda es la etapa en la que el héroe se acerca a su villano. No es el momento preciso en que se enfrenta a la fuerza maligna, sino su mayor cercanía con el mismo. “La aproximación engloba todas las

preparaciones finales para la odisea suprema.” (Vogler, 2007, p. 152) (Traducción libre del autor)

El descenso es la etapa en que el héroe y sus nuevos aliados se preparan para el mayor desafío en el mundo especial. En *Star Wars* (1977), el descenso ocurre cuando Luke y compañía son arrastrados hacia la Estrella de la Muerte, donde rescatarán a la princesa Leia. Bilbo (*The Hobbit*, 2013) realiza la etapa de descenso cuando batalla contra *Smaug*, el dragón.

La **odisea o el calvario** ocurre alrededor de la mitad de la historia, el héroe enfrenta sus peores miedos y posiblemente, la muerte. Después del momento de la muerte, viene una nueva vida. La odisea en *Star Wars* (1977) sucede en el momento en que Luke, Leia y compañía están atrapados en el compactador de basura en la Estrella de la Muerte. Bilbo Baggins (*The Hobbit*, 2014) atraviesa por la odisea o calvario cuando enfrenta a la muerte en la Batalla de los Cinco Ejércitos.

La odisea (o el calvario) constituye generalmente el acontecimiento central de la historia o el hecho principal del segundo acto. Llamémosle, pues, la crisis para diferenciarlo del clímax, que no es sino el gran momento del tercer acto y el acontecimiento culminante de todo el relato. (Vogler, 2007, p. 156) (Traducción libre del autor)

Vogler menciona en este capítulo que no es realmente necesario que haya un conflicto central, es decir, no tiene que ser exactamente en la mitad de la película. A esto se llama una crisis retardada. Esto brinda una estructura igualmente eficaz, ya que se acerca más al final del segundo acto, lo que sería una entrada más dramática al tercer y último acto.

“La odisea, este calvario, constituye un ‘momento negro’ para la audiencia, que es mantenida en tensión y suspenso, sin saber si el vivirá o morirá.” (Vogler, 2007, p. 15) (Traducción libre del autor)

La última parte del segundo acto es en donde se desarrollan la **recompensa**, el **camino de regreso** y la **resurrección**. La **recompensa**, sucede en el momento en que el héroe vence su mayor temor y supera la odisea. Es aquí donde obtiene posesión del tesoro, ganado al enfrentar la muerte.

La recompensa del héroe Luke Skywalker (*Star Wars*, 1983) es la reconciliación con su padre, Darth Vader. Para Bilbo en *The Hobbit* (2014), su recompensa fue un poco del tesoro recuperado en *The Lonely Mountain*, el anillo y su daga, *Sting*.

Este tipo de escenas cumplen funciones relevantes para el público. Permiten un respiro después de una batalla o una odisea llenas de tensión. En ellas, los personajes rebobinan la historia para ponernos en antecedentes y dejarnos entrever su punto de vista y sus sentimientos. (Vogler, 2007, p. 177) (Traducción libre del autor)

El **camino de regreso** en la teoría del *viaje del héroe* se expone como el paso que sigue en la historia del protagonista, el regreso a su mundo ordinario después de obtener la victoria final. Esto sucede casi al final de la historia, cuando el héroe decide completar la aventura, dejando el mundo especial atrás, para traer a casa el tesoro. Puede pasar de manera natural, ya a salvo de cualquier peligro, o puede ocurrir una persecución que señala la urgencia y peligro de la misión.

“(…) el héroe debe huir e iniciar el camino de regreso, perseguido por las fuerzas vengativas que ha importunado al apoderar de la espada, el elixir o el tesoro [la recompensa]” (Vogler, 2007, p. 17) (Traducción libre del autor)

En *The Hobbit* (2014), el camino de regreso de Bilbo ocurre cuando él, Gandalf y Beorn toman el camino de regreso a la comarca, haciendo una parada en casa de Beorn para celebrar la victoria que obtuvieron en la batalla final. En *Star Wars* (1977), Luke y compañía escapan de la Estrella de la Muerte, con los planes para acabar con Darth Vader y Darth Sidious.

El siguiente paso en esta etapa es la **resurrección**, la cual se define como los cambios que han surgido en el héroe después de la odisea. Es el nuevo hombre, el que ha evolucionado gracias a la experiencia que acaba de vivir. Vogler lo describe como una purga o una purificación por la que debe pasar el héroe antes de volver a su mundo ordinario.

Bilbo Baggins (*The Hobbit*, 2012) no tiene una resurrección como tal, solo se recupera de sus heridas de la batalla, en paz. Luke Skywalker en *Star Wars* juega mucho con esta etapa del *viaje del héroe*, ya que en las tres películas tiene un momento de resurrección; desde casi morir en el compactador de basura en la Estrella de la Muerte, hasta caer al vacío desde *Cloud City*, y por último, sobrevivir después de ser atacado por Darth Sidious.

El truco del escritor consiste en hacer el cambio visible en la apariencia o en las acciones. No es suficiente tener a personas alrededor del héroe darse cuenta de su cambio; no es suficiente que el héroe hable de su cambio. La audiencia debe poder ver el cambio en su vestir, comportamiento, actitud y acciones. (Vogler, 2007, p. 210) (Traducción libre del autor)

Esta etapa sucede en el clímax, con el héroe siendo es puesto a prueba una vez más antes de llegar a su hogar. Él o ella es purificado por un último sacrificio, otro momento de muerte y resurrección, pero en un nivel más elevado y completo. Gracias a esta última acción del héroe, las polaridades que estaban en conflicto en el principio de la historia están por fin resueltas.

“La resurrección suele implicar también un sacrificio para el héroe. Puede ser que tenga que renunciar a cierta cosa – un viejo hábito o una creencia – y dejar algo atrás.” (Vogler, 2007, p. 209) (Traducción libre del autor)

El último acto en el *viaje del héroe* es el **retorno**, donde sucede el regreso con el elixir. Es donde los personajes obtienen lo que desean y alcanzan la gloria. Es, básicamente, como se le conoce en el paradigma de Syd Field, el desenlace de la

historia. Vogler presenta en su teoría dos tipos de finales: el circular (o cerrado) y el abierto. En este tipo de estructura la historia continúa más allá del final.

El **regreso con el Elixir** esta en la última etapa del viaje: el **regreso**. Luego de haber destruido la fuerza maligna y salir victorioso, el héroe regresa a su mundo ordinario, llevando como recompensa las vivencias experimentadas.

Habiendo sobrevivido todas las odiseas, haber sobrevivido a la muerte, los héroes regresan a su punto de inicio, regresan a casa o continúan el viaje. Pero siempre proceden con un sensación de comienzo a una nueva vida, una que será diferente gracias al camino que se ha atravesado. (Vogler, 2007, p. 215) (Traducción libre del autor)

Bilbo Baggins (*The Hobbit*, 2014) vuelve a casa con su recompensa, feliz de haber regresado como un héroe. Luke Skywalker (*Star Wars*, 1983) regresa a Endor y celebra con sus amigos y los *ewoks* que la guerra contra el imperio ha terminado.

El *viaje del héroe* es un manual que puede adaptarse a cualquier pieza cinematográfica. Cada escritor lo adapta a sus gustos y trae algo nuevo a cada historia. “El viaje del héroe es infinitamente flexible, capaz de tener infinidad variaciones, sin sacrificar nada de su magia, y nos sobrevivirá a todos.” (Vogler, 2007, p. 20) (Traducción libre del autor)

MARCO METODOLÓGICO

1. *Planteamiento del problema*

La primera vez que se ve una película en el cine es algo trascendental. La posibilidad de observar cómo se desarrolla una historia llena de elementos mágicos y fuera de lo normal, marca al hombre. Relatos escritos por una persona como cualquier otra, que han llegado a convertirse en clásicos de la era contemporánea. El cine es un arte más; y una película no es nada si no fuese por un buen guion.

Para escribir un guion de cine se necesita estudiar la estructura y la composición del mismo. La intención de este trabajo es explicar cómo construir un guion de ficción, basándose en las teorías de maestros en el área de guion en cine. Al estudiar sus análisis y enseñanzas, se planea realizar un material audiovisual del género de fantasía.

En Venezuela, el cine es todavía un área con mucho espacio sin explorar. En los últimos años, escritores y cineastas se han adentrado en dichos lugares y han explorado otros géneros de cine que no sean el drama y la comedia, los que dominan las salas de cine del país.

El cine fantástico no es algo que se vea con frecuencia en las carteleras de cine en Venezuela. Con este proyecto se intenta cambiar esto y mostrar cómo se puede hacer un guion para largometraje basado en un libro de fantasía.

Con lo escrito por autores expertos en la materia de guion, se planea crear uno que contenga todos los elementos que hacen de una historia de ficción algo

inolvidable e innovador. Y de esta manera, probar si es posible la realización del mismo.

The Graveyard Book (2008), una novela escrita por el autor inglés Neil Gaiman tiene todos los elementos necesarios para ser una película de fantasía. El proyecto necesita responder la premisa: ¿Es posible realizar un guion de largometraje y libro de producción basado en la novela *The Graveyard Book* escrita por Neil Gaiman?

2. Objetivos

2.1. Objetivo general

Desarrollar un guion de largometraje y libro de producción basado en la novela *The Graveyard Book* de Neil Gaiman.

2.2. Objetivos específicos

- Conocer la trayectoria del autor de *The Graveyard Book*, Neil Gaiman, y sus trabajos anteriores.
- Exponer la trama de la novela y dar un resumen de la obra.
- Investigar sobre la fantasía y sus ramificaciones para establecer el estilo predominante en el guion de largometraje.
- Explicar los elementos de cine fantástico en el libro y aplicarlos al guion cinematográfico.
- Aplicar los conocimientos de Christopher Vogler para la construcción de personajes y la estructuración de guion, respectivamente.

3. *Delimitación*

La realización de este trabajo tuvo una duración de nueve meses, desde agosto de 2014 a abril de 2015, tiempo en el que se elaboró tanto la investigación teórica a utilizar, como el guion de largometraje y su correspondiente libro de producción.

El guion realizado está dirigido a un público que puede comprenderse entre las edades de 8 a 18 años. Esto se debe a que es un guion del género fantástico, el cual es un favorito de la juventud actual. A pesar de esto, se considera que es un guion que puede ser disfrutado por personas de todas las edades; ya que cualquier individuo que disfrute del cine puede apreciar un trabajo realizado con la intención de entretener.

4. *Justificación*

En este país, el género fantástico todavía está por explorarse, no se ven muchos productos de este tipo en la cartelera nacional, o por lo menos que sea una producción netamente venezolana. Con la realización de este guion, se pretende entregar un producto hecho para que el lector tenga una noción de cómo se escribe un guion cinematográfico si nos basamos en un libro de ficción, y que pueda ser utilizado como una guía para futuras producciones.

La finalidad de este trabajo es poder brindar un guía y subsecuentemente un producto. Todo puede ser realizado si se tienen las herramientas a la mano; y un guion de ficción puede ser interesante para el público venezolano, principalmente el joven. Romper las barreras de lo tradicional y traer algo nuevo y entretenido a las masas es la razón principal para escribir un guion como el de *The Graveyard Book* y demostrar que el cine no tiene límites.

THE GRAVEYARD BOOK

1. *Idea*

Un bebé llega a un cementerio por accidente luego de que su familia fuese asesinada. El joven crece en el cementerio acompañado por fantasmas y seres mágicos, sin saber que el asesino de su familia lo acecha para acabar con el trabajo que una vez comenzó.

2. *Sinopsis*

Jack entra en una casa y asesina a la familia Dorian. Al subir al ático de la casa, se acerca a una cuna para así acabar con el último miembro de la familia, un bebé. El niño logra escapar desapercibido y sale de la casa hasta llegar a un cementerio cercano. Los fantasmas del cementerio lo acogen y el niño crece en el lugar bajo la protección de sus padres adoptivos, la señora y el señor Owens, una pareja de fantasmas.

Nobody “Bod” Owens tiene prohibido dejar el cementerio y pelea constantemente con su guardián, Silas, un vampiro. La señorita Lupescu, una licántropo, enseña habilidades especiales a Bod que le permiten crecer en el cementerio sin llamar la atención de las personas. Bod crece sin percatarse que el hombre que asesinó a su familia lo está buscando para terminar su misión.

Junto a su amiga Scarlett Perkins, descubre la verdad sobre su familia y buscan al asesino.

Al descubrir el paradero de Bod, Jack lo acosa e intentar acabar con él. Con la ayuda de los fantasmas del cementerio y Silas, Bod logra deshacerse de Jack y es libre por fin de salir del cementerio para empezar una nueva aventura: la vida.

3. *Tratamiento*

El hombre Jack sostiene un cuchillo mientras sube las escaleras de la casa de la familia Dorian. Al llegar a la planta alta, Jack entra en la habitación principal de la casa y cierra la puerta.

De repente, hay un ruido en la habitación. Un bebé despierta al escuchar el sonido y aburrido, se para en el borde de la cuna, lanza un almohadón al piso, baja la barrera y aterriza en el cojín, sin hacer ruido. Intrigado, el bebé baja las escaleras, escalón por escalón, dejando su pañal abandonado en el camino y camina hasta la puerta principal de la casa. El pequeño niño gatea hacia el exterior de la casa y sube una colina hasta un cementerio cercano.

Jack asesina a Ronald y Carlotta Dorian y los deja tendidos en sus camas, sin vida. Al acabar con la vida de la familia, sube hasta el ático, la habitación del bebé. Cuando se acerca a la cuna, Jack se da cuenta que el niño no está. Irritado, el hombre baja las escaleras rápidamente y observa el pañal abandonado en la escalera. La puerta principal de la casa está abierta de par y par y Jack corre hacia la calle, olfatea el aire y sube la colina. El bebé llega a un cementerio antiguo y cruza sus rejas hasta el interior del lugar.

El señor y la señora Owens, dos fantasmas residentes del cementerio, dan una vuelta por el lugar, ensimismados. Al pasar, la señora Owens detalla algo moverse y al acercarse ve a un bebé gatear en el cementerio. Frente a la capilla, el bebé observa una sombra gris aproximarse a él y detalla la figura de una mujer translúcida,

rechoncha y pequeña. La mujer llama desesperada a su esposo y ambos admiran al pequeño infante.

Jack se aproxima al cementerio y trata de abrir la reja con un empujón pero falla miserablemente. Al discutir que hacer con el bebé, la señora Owens y el señor Owens callan y miran a una sombra aproximarse. La sombra, a diferencia de otros fantasmas, es más nítida y brillante; es un espíritu reciente. El fantasma de la madre del bebé, su padre y su hija se acercan a la familia Owens y con un grito la madre suplica que cuiden a su pequeño hijo.

En las afueras del cementerio, Jack logra escalar el muro de piedra, aterrizando en el interior del lugar con un salto.

Varios fantasmas del cementerio salen de sus lugares de descanso para ver el espectáculo de la fantasma. La madre del bebé se desvanece en el aire, no sin antes dejar a la señora Owens encargada del niño. Ella acepta y junto con su esposo, deciden cuidar del pequeño bebé. Carga al niño y lo acuna en sus brazos, contenta con su decisión.

Jack camina hacia la capilla y sonrío al ver al bebé, a la luz de la luna. Mientras se aproxima al bebé, con el cuchillo en mano, el hombre nota que el niño flota en el aire, rodeado de una nube translúcida. La señora Owens carga al bebé en sus brazos y desaparece. Jack pausa y camina al lugar, olfateando el entorno y siguiendo el olor del bebé; ruge en frustración. Un hombre, Silas, se aparece cerca de Jack y lo interroga. El hombre persuade a Jack y lo hace irse del cementerio, confundido y frustrado por no encontrar lo que sea que estaba buscando.

Silas camina hacia un anfiteatro natural, localizado en la cima del cementerio, en un plano en la colina. Al llegar, miembros del cementerio están reunidos tratando de convencer a la señora Owens de que deje al bebé ir y no mantenerlo en el

cementerio con ellos. La mujer exige que le den al bebé un título llamado la Libertad del Cementerio, el cual otorga al niño acceso a todo el cementerio y obtener poderes y cualidades que solo los fantasmas poseen, todo para mantenerlo a salvo.

Mientras discuten qué hacer con el bebé, la Dama de Gris se manifiesta en el cementerio y da su opinión. Después de considerar la decisión de los miembros del cementerio, los más sabios y antiguos residentes del lugar concluyen darle la Libertad del Cementerio al bebé y acuerdan que vivirá en el lugar hasta que sea mayor de edad. Silas, un vampiro, se convierte en el guardián del bebé y promete cuidarlo y traerle comida.

Silas opina que deben ponerle un nombre ya que sus padres no dijeron cuál era. Después de varias sugerencias de los fantasmas, la señora Owens considera que el bebé es una persona única porque no se parece a nadie; y le dan por nombre Nobody (nadie en inglés).

La fachada de la casa de la familia Dorian se ve como era antes del incidente, con la familia tomándose una foto familia. La fachada cambia y se ve oscura y desolada. Antes del amanecer, Silas sale del cementerio y se dirige a la casa de la familia. Al entrar ve los cuerpos sin vida de los padres y hermana del bebé. La policía y vecinos se acercan a la casa y observan la situación, horrorizados.

Nobody "Bod" Owens tiene 9 años. El chico es impaciente y discute con Silas sobre su encierro en el cementerio. Silas trata de explicar a Bod las razones pero el muchacho no escucha. Después de la pelea, la señora Owens habla con Silas y expresa su preocupación acerca de la insistencia de Bod por salir del cementerio.

Bod reposa bajo la sombra de un árbol en la colina, molesto. Luego, fija su mirada en unos escarabajos amarillos encima de una lápida. Tim, un niño fantasma, está acostado a su lado, con los ojos cerrados.

Scarlett Perkins, una niña de 9 años, espía a Bod y se acerca a él. Tim se aleja al ver a Scarlett. Scarlett y Bod hablan y juegan por el cementerio, explorando el lugar. Mientras reposan en la grama Scarlett pregunta sobre un mausoleo cercano e inquiera ir a visitar el lugar. Bod entra a la capilla y busca una llave en el escritorio de Silas.

Ambos se detienen frente la puerta del mausoleo. Tim se acerca a Bod y persuade al chico para que no entren al lugar, advirtiéndolo los peligros que puede haber en su interior. Bod lo ignora y con Scarlett, entran en el mausoleo. Scarlett camina hacia un ataúd y observa que hay un agujero detrás. Ambos jóvenes gatean y bajan unas escaleras hasta una cámara. Dentro de la cámara, un ruido llena la habitación, crujidos y sonidos de algo escurriéndose en el suelo. Scarlett se aferra a la mano de Bod, fuertemente. Los *Sleer* espanta a los chicos y estos deciden dejar el recinto.

En la entrada del mausoleo, los chicos escuchan a lo lejos personas gritando el nombre de Scarlett. Tim se acerca corriendo y avisa que los padres de la chica la han estado buscando por horas. Bod se alarma, toma la mano de Scarlett y bajan a la capilla.

Los padres de Scarlett están sentados en un banco en la capilla. La mujer llora desconsoladamente, mientras el hombre habla preocupado por el celular. Al entrar, Scarlett suelta la mano de Bod y corre hacia su madre. Los padres abrazan a la niña y pelean entre ellos. Bod observa la escena, arruga la cara y sale de la capilla desapercibido.

Esa noche, Silas sube la colina hasta llegar al anfiteatro. Bod está mirando hacia la ciudad, distante. Bod explica lo que él y Scarlett hacían en el mausoleo. Bod expresa su agrado al hecho de conocer a Scarlett e inquiera saber más acerca del

asesinato de su familia. Silas es tajante y evade la conversación. Ambos bajan la colina.

Semanas pasan y Scarlett vuelve al cementerio, anunciando que se mudará a Escocia con sus padres y que extrañará a Bod, así sus padres piensen que es un amigo imaginario.

Jack se reúne en un café con Jack Dandy y sus secuaces. Jack Dandy ordena a Jack que se mude de vuelta a Old Town para buscar a Bod, obligación que acepta, solemnemente.

Bod tiene 10 años. Esa noche, Bod pelea con Silas cuando este le dice que se irá del cementerio. Mientras Bod discute, una mujer entra a la capilla; Silas la introduce como la señorita Lupescu. Tanto Bod como la señorita Lupescu se observan con desconfianza. Silas se va y deja a la señorita Lupescu a cargo de Bod.

La mujer es estricta con Bod y pelean constantemente. Bod está fastidiado de la mujer y de sus clases pero las tolera. Un día, luego de las lecciones, Bod sube a la colina, molesto, y lee una lista que le da la señorita Lupescu. Observa un perro gris y lo incita a jugar. El perro lo ignora y Bod camina, irritado, hacia una tumba vieja. Después de un momento, Bod se queda dormido.

Bod camina hasta el lado oeste del cementerio y se detiene en una tumba debajo de un árbol de roble fulminado por un rayo. Se sienta encima de un montón de grama y molesto, se recuesta en la grama abrazando sus piernas. Poco a poco, se queda dormido.

Tres *ghouls*, el Duque De Westminster, el Honorable Archibald Fitzhugh y el Obispo de Bath y Wells, entran al cementerio en busca de presas. Al ver a Bod

encima de la puerta *Ghoul*, entrada a su mundo, observan a Bod con asombro e intriga en sus ojos.

Bod cuenta a los demonios sus desdichas y expresa su desagrado por la señorita Lupescu. Los *ghouls* y Bod acuerdan que el chico irá con ellos a su ciudad. Un chico fantasma, Thackeray Porringer, advierte a Bod no irse con los *ghouls*, pero Bod ignora las advertencias del chico y acepta la propuesta de las criaturas. El Duque de Westminster coge un puño de grama del suelo y grita unas palabras en un idioma desconocido. Al recitar las palabras, la puerta *Ghoul* se abre como una escotilla y los demonios llevan a Bod a su interior.

Bod observa el nuevo lugar con espanto y desea volver al cementerio. Los *ghouls* confiesan al chico que pronto se convertirá en uno de ellos. Dos demonios más, el Trigésimo Tercer Presidente de los Estados Unidos y el Emperador de China, conocen a Bod y explican los beneficios de ser uno de ellos. Bod, horrorizado, explica que él no desea ser uno de ellos. Los demonios se ríen y no le prestan atención.

Luego de una batalla entre los *ghouls* y los *night-gaunts*, enormes aves sin plumas, los demonios son interceptados por el enorme perro gris del cementerio y escapan dejando a Bod atrás. Bod intenta escapar del animal pero cae de un precipicio, lastimando su tobillo. El chico es rescatado por un *night-gaunt* y el perro confiesa ser la señorita Lupescu, y ambos escapan del lugar.

Al otro día, Bod camina hasta el claro de la colina y lee la lista que le ha dado la señorita Lupescu. Thackeray Porringer se acerca desde un costado de la colina y hace las paces con Bod. En la tarde, Bod entra a la cripta de la capilla y la señorita Lupescu lo espera con comida y una montaña de listas nuevas. Ambos charlan y comen, felices.

Silas vuelve al cementerio y trae a Bod un obsequio. Junto con la señorita Lupescu, Bod y Silas suben a la cima de la colina y conversan. Luego, Bod se despide y baja la colina. La señorita Lupescu y Silas discuten acerca del asesino de la familia de Bod, preocupados. Acuerdan mantener Bod en las sombras mientras el hombre, Jack, lo siga buscando.

En San Francisco, California, Jack despierta de repente, olfatea el aire a su alrededor y se levanta de la cama. Baja las escaleras hasta la cocina y habla con su abuela. Jack responde despreocupado que algo interesante está sucediendo, lame sus labios y sonrío siniestramente.

En Old Town, un auto se detiene frente a la antigua casa de la familia Dorian. Jack sale del vehículo y observa la casa, encantado. Una vecina se acerca y charlan. Al termina, Jack se presenta como Jay Frost, sonriente.

Silas habla con Bod sobre su llegada al cementerio y de la importancia de mantenerlo a salvo. El guardián habla sobre la familia de Bod y de su asesinato, mientras el chico escucha en silencio, nervioso. Silas confiesa que debe irse del cementerio por unos meses y que es crucial que Bod no salga del lugar. El hombre agrega que Jack aún está en la búsqueda y que la señorita Lupescu volverá al cementerio para cuidar de Bod. En las siguientes semanas, Bod pasa tiempo con la señorita Lupescu, contentos.

Jack se reúne con los miembros de su secta, la *Hermandad de los Jack*, en una Convocatoria. Jack discute con Jack Dandy los avances de su búsqueda y confiesa estar cerca de capturar a Bod. El hombre, ya fastidiado por la tardanza de Jack en cumplir el trabajo, pide resultados rápidos ya que Bod está casi en la adultez. Jack sigue las instrucciones de su superior, nervioso.

Scarlett tiene 17 años. Molesta, discute con su madre en un carro por su repentina mudanza a Old Town. La señora Perkins trata de razonar con su hija pero resulta imposible. Scarlett se aleja de su madre y se monta en un autobús. Ensimismada, no se da cuenta de la última parada del autobús y llega al cementerio de Old Town por accidente.

Scarlett entra en el cementerio y conoce a Jack, quien está disfrazado y pretende ser el señor Frost. Ambos conversan un rato en el cementerio. Luego de que empieza a llover, Jack ofrece llevar a Scarlett a su casa, quien no confía enteramente en el hombre. Luego de considerarlo, Scarlett se monta en el vehículo de Jack y se dirigen a su casa. Ambos charlan en el camino a casa de Scarlett y se conocen. Al llegar a su destino, ambos se despiden cálidamente.

La señorita Lupescu le da la noticia a Bod de que debe irse del cementerio. A pesar de odiar la idea, Bod promete no dejar el cementerio y se despide de su tutora.

Esa noche, Bod habla con su madre en el anfiteatro del cementerio y descubre el nombre del asesino de su familia.

Al día siguiente, Bod se encuentra con Scarlett en el cementerio y conversan. Ambos están encantados de volver a encontrarse y acuerdan volver a verse. Scarlett se va del cementerio y se dirige a casa de Jack.

Al otro lado de la calle, Jack observa el cementerio con molestia. Al ver a Scarlett acercarse a su casa, cambia su actitud completamente, volviendo a fingir ser el señor Frost.

Bod y Scarlett se ven en el cementerio y acuerdan ir a la biblioteca a buscar información acerca del asesinato de la familia del chico. Ambos chicos investigan

periódicos viejos y descubren el lugar en donde ocurre el incidente. Scarlett asegura conocer al dueño y acuerdan ir a la casa para saber más sobre el crimen.

Esa noche, Scarlett llama a Jack y le confiesa lo que ha descubierto. Jack pretende alarmarse e invita a Scarlett a la casa para revisar algo que podría resolver el misterio. Scarlett acepta la invitación, preocupada. Luego de colgar, Jack sonríe frívolamente.

Bod visita al *Sleer* y expresa sus dudas acerca de descubrir al asesino de su familia. El monstruo escucha con atención el argumento de Bod sin decir mucho. Bod decide averiguar la verdad, aún cuando las consecuencias de eso no sean de su total agrado.

Al dejar el mausoleo, Bod baja la colina y observa la puerta de capilla abierta. Extrañado, corre hacia el lugar y entra de golpe.

Bod mira a Silas y a Kandar, confundido y observa a la señorita Lupescu en el suelo, moribunda. La mujer confiesa haber perdido la batalla y anuncia que su motivo para pelear era mantener al chico a salvo. La mujer muere en los brazos de Bod, y el pelea furiosamente con Silas por ocultar su búsqueda en vez de decirle la verdad. Bod deja la capilla, molesto.

Al día siguiente, Scarlett busca a Bod en el cementerio y acuerdan ir a la casa de Jack. Los chicos van a la casa del hombre y escuchan a Jack decir que tiene algo que podría resolver el misterio acerca el asesinato de la familia Dorian.

El hombre invita a Bod a subir al último piso de la casa para buscar una carta. Bod sigue a Jack hasta el ático de la casa, preocupado, y entra a su antigua habitación. Jack busca algo debajo de una tabla en el suelo, mientras Bod le anuncia que el nombre del asesino es Jack.

Jack se pone de pie y ahora sostiene un cuchillo en su mano y revela ser el asesino. Bod logra escapar de la habitación y encierra a Jack. El chico urge a Scarlett escapar de la vivienda. Bod desaparece y Scarlett abre la puerta de la casa, en donde esperan los secuaces de Jack.

Scarlett logra evadir a los hombres y camina rápidamente hacia el cementerio. Jack Dandy y sus hombres observan a Scarlett con desconfianza y ordena a Jack Ketch y a Jack Nimble perseguirla. Jack Tar empuja la puerta de la casa al momento en que Jack sale de la vivienda. Acuerdan buscar a Bod en el cementerio.

Bod y Scarlett logran ingresar al cementerio y escapan de Jack Ketch y Jack Nimble, quienes buscan la manera de entrar al lugar. Bod pide ayuda a los fantasmas del cementerio y decide esconder a Scarlett en el mausoleo Frobisher. Ambos corren hacia el viejo mausoleo y Bod da instrucciones a Scarlett para esconderse. La chica gatea hasta el agujero que va hacia la cámara de los *Sleer* y espera.

Bod, con la ayuda de Tim, tiende una trampa a Jack Ketch y logra hacerlo caer a una tumba profunda. Luego de deshacerse de Jack Ketch, Bod corre por el cementerio buscando la puerta *Ghoul*. Al llegar a la tumba, se sienta en la grama y espera a Jack Dandy y a Jack Tar.

Los dos hombres observan a Bod y se acercan, amenazantes. Jack Dandy revela a Bod el origen de su secta, la *Hermandad de los Jack*, mientras los fantasmas del cementerio se reúnen a su alrededor. Jack Tar y Jack Dandy se acercan a Bod pero este coge un puño de grama y recita las palabras para abrir la puerta *Ghoul*, haciendo que la tumba se abra como una escotilla. Jack Tar cae en el agujero rápidamente. Jack Dandy apunta a Bod con un arma y lo amenaza de muerte, pero el chico conjura unas palabras que hacen que el agujero tiemble furiosamente. Jack Dandy cae en la puerta *Ghoul* y desaparece en la oscuridad.

Jack Nimble camina por el cementerio en busca de Bod. De repente, una sombra vuela hacia él y lo levanta en el aire. Silas lanza a Jack Nimble por el aire, haciéndolo elevarse en el cielo hasta caer a kilómetros de distancia.

Thackeray Porringer advierte al chico que Jack se dirige al mausoleo y Bod corre hacia el lugar. Scarlett escucha ruidos en el mausoleo y entra a esconderse en la cámara del *Sleer*. Jack aparece detrás de Scarlett y coloca un cuchillo en la garganta de la joven.

Bod Desaparece e ingresa a la cámara del *Sleer*. Jack sostiene a Scarlett fuertemente y habla con Bod, ignorando por completo el lugar en el que están. Luego de discutir, el *Sleer* se presenta en la cámara y asusta a Jack, quien acuerda liberar a Scarlett si Bod se sacrifica por ella. Bod accede a la propuesta de Jack, pone los tesoros del *Sleer* en las manos del asesino, y se arrodilla en el altar a la espera de su muerte.

El *Sleer* se manifiesta en la cámara, rogando por su amo. Bod pone una trampa a Jack, quien proclama ser el amo del *Sleer*. El monstruo circula por la habitación, celebrando la llegada de su amo.

Bod ordena al *Sleer* cuidar de su amo y la criatura envuelve a Jack en sus bobinas, dejándolo sin aire. Jack se asusta y apuñala al monstruo para liberarse, pero el *Sleer* lo alza en el aire, separando sus extremidades forzosamente. Silas llega a la cámara y presencia la escena, horrorizado.

Jack llora y suplica ayuda mientras el monstruo lo empuja hacia el muro de la cámara. Poco a poco, la pared comienza a tragarse a Jack, quien grita en agonía. La pared succiona a Jack por completo, dejando la habitación en completo silencio. Bod recoge los tesoros del *Sleer* y los coloca en la repisa a la que pertenecen. Silas, Bod y Scarlett dejan la cámara y suben a la superficie.

Los fantasmas del cementerio se reúnen en las afueras del mausoleo, preocupados. Scarlett pelea con Bod y huye del cementerio. Los padres de Bod lo abrazan mientras Bod observa a Scarlett irse. Bod se aleja de la multitud y sube al anfiteatro.

En el anfiteatro, Bod observa la ciudad, ensimismado. Silas camina silenciosamente hacia él y se sienta a su lado. Ambos charlan sobre lo sucedido y sobre la muerte de la señorita Lupescu. Luego, ambos bajan la colina y salen del cementerio.

Esa noche, Silas y Bod se sientan en la parte de atrás de una pizzería. Bod come su pizza con las manos, entusiasmado. Silas lo observa comer mientras habla de *Hermandad de los Jack*.

Al otro día, Bod camina hacia la casa de Scarlett y toca el timbre. Scarlett abre la puerta, asombrada y se disculpa por la discusión. Scarlett se acerca a Bod, lo abraza y acuna el rostro en su pecho, Bod sonríe complacido. Al separarse, Scarlett besa a Bod en los labios, dejando al chico sin palabras. Después de hablar, Bod se despide, baja las escaleras de la casa y cruza la calle.

Silas habla con Bod afuera de la casa de Scarlett y anuncia que borrará los recuerdos de la joven para aliviarla del trauma que ha sufrido gracias a los acontecimientos recientes. Bod pelea con Silas pero acepta la decisión de su guardián. Silas camina hasta la casa y entra. Al salir, Bod discute con su guardián, dolido.

Bod tiene 18 años. Camina solo por el cementerio, se detiene frente a la tumba de Thackeray Porringer y toca la lápida. Al no recibir respuesta, intenta entrar en la tumba pero choca con la piedra, golpeándose la frente. Luego, se pone de pie y se descende la colina.

Bod entra a la capilla y habla con Silas. El guardián expresa que debe irse del cementerio y sugiere a Bod hacer lo mismo. Silas le da a Bod una maleta y una billetera antes de despedirse. Bod observa, triste, a su guardián pero se despide cariñosamente al pensar en las cosas que ahora es libre de hacer.

En la entrada del cementerio, los fantasmas más cercanos a Bod se despiden afectuosamente de él. Bod se despide de su padre y camina hacia la reja del cementerio, en donde observa la figura de su madre. La señora Owens llora y se despide amorosamente de Bod.

Bod sale del cementerio y da un último vistazo al lugar. Luego, baja la colina y se sienta en una parada de autobús, tranquilo. Scarlett se acerca a la parada y se sienta al lado de Bod. Ambos, ahora desconocidos, se miran y sonríen. Bod se presenta y habla con Scarlett.

4. *Escaleta*

1. **INT. PLANTA ALTA / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - NOCHE**

JACK (44) pausa en el descanso de la escalera y observa el piso superior de la casa. Sube sigilosamente a la habitación principal. Hay un sonido sordo en el piso de la habitación.

2. **INT. ÁTICO / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - NOCHE**

Un BEBÉ (1) despierta al escuchar ruido y se sienta en su cuna. Se levanta y se asoma a la puerta del cuarto. Luego, toma un almohadón y escala la barrera de cuna hasta caer sentado en un cojín en el suelo. Se pone de pie y camina hasta la puerta de la habitación.

3. **INT. PLANTA BAJA / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - NOCHE**

El niño baja las escaleras de la casa, escalón por escalón. Al bajar, pierde su pañal y llega a la planta baja de la casa. Camina hacia la puerta abierta de la vivienda y asoma su cabeza a la calle. Observa el cementerio en la cima de la colina y camina hacia el lugar.

4. **INT. PLANTA ALTA / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - NOCHE**

Jack sale de la habitación principal, dejando a RONALD DORIAN (40) y a CARLOTTA DORIAN (38) sin vida. Limpia su cuchillo con un pañuelo y se dirige a la habitación de una niña. Momentos después, el hombre sale de la habitación, y MISTY DORIAN yace en su cama, sin vida. JACK sube las escaleras hasta el último cuarto de la casa.

5. **INT. ÁTICO / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - NOCHE**

Jack ingresa al cuarto y camina lentamente hacia la cuna. En el camino, alza su cuchillo y asoma su cabeza a la cuna. Al ver que el bebé no está ruge de ira y lanza un peluche a la pared. Olfatea el cuarto y sale de la habitación.

6. INT. PLANTA BAJA / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - NOCHE

Jack baja las escaleras, oliendo toda la casa. Ve un pañal en las escaleras y corre hacia la puerta abierta de la casa. El hombre huele el aire y comienza a ascender la colina.

7. EXT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

El niño llega al cementerio y atraviesa la reja del lugar. La SEÑORA OWENS (45) y el SEÑOR OWENS (47), una pareja de fantasmas, encuentran a Bod y discuten que hacer con el niño. La mujer juega con el niño mientras su esposo está en shock.

8. EXT. SALIDA DEL CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

En la salida del cementerio, Jack se acerca a la reja del cementerio y la sacude violentamente.

9. EXT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

La señora Owens observa a Jack con recelo y confiesa no confiar en el hombre. Ambos fantasmas observan a Jack dejar de forcejear con el portón. El señor Owens comienza a hablar pero se detiene abruptamente al ver un fantasma diferente a ellos. El nuevo fantasma se acerca a ellos y grita desesperado que su bebé está en peligro.

10. EXT. SALIDA DEL CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Jack escala una lata de basura y escala el muro del cementerio.

11. EXT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Los fantasmas del cementerio salen de sus tumbas y se asoman a ver a la nueva fantasma. CAIUS POMPEIUS (80) se acerca a la mujer y trata de razonar con ella. La señora Owens habla con la fantasma y acepta cuidar al bebé y criarlo como su hijo. Luego, la señora Owens propone a su esposo criar al bebé y el hombre acepta. La nueva fantasma desaparece mientras la señora Owens se agacha y toma al niño en sus brazos. Jack entra en el cementerio y camina hacia

el bebé, quien desaparece en el aire. Silas aparece a las espaldas de Jack y lo persuade para que deje el cementerio.

12. EXT. SALIDA DEL CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Jack camina hasta la avenida principal de Old Town, confundido. Al ver a Jack irse, Silas camina hacia el interior del cementerio.

13. EXT. ANFITEATRO / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Los fantasmas el cementerio discuten qué hacer con el bebé, aclamando que no es posible que se quede a vivir con ellos. La señora Owens sugiere darle al niño la Libertad del cementerio. JOSIAH WORTHINGTON (70) y MADRE MASACRE (78) tratan de razonar con la señora Owens pero es inútil. TIMOTHY JOHNSON (10) se acerca al bebé y sonríe. Silas contribuye a la discusión y defiende a la señora Owens, aceptando ser el guardián del bebé. Los fantasmas sugieren nombres para el bebé y se decide que se llamará Nobody Owens. Los miembros más antiguos del cementerio anuncian que se reunirán para tomar una decisión.

14. INT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

La señora Owens espera dentro de la capilla mientras el bebé duerme en sus brazos. Silas entra en la capilla cargando una caja con comida para el niño. El bebé despierta y come una banana mientras Silas y la señora Owens esperan por el veredicto final.

15. EXT. ANFITEATRO / CEMENTERIO DE OLD TOWN - AMANECER

Los fantasmas del cementerio discuten qué hacer con el bebé, pero callan al presenciar la llegada de la DAMA DE GRIS (40). La mujer cabalga un caballo blanco y se acerca a la multitud de fantasmas para dar su opinión sobre el bebé. La mujer se va y los fantasmas levantan su mano, apoyando la estadia del niño.

16. INT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - AMANECER

El señor Owens va a la capilla y anuncia el veredicto. Los esposos se abrazan y admiran al bebé, quien duerme en los brazos de su nueva madre.

17. EXT. FACHADA / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - FLASHBACK

Ronald Dorian camina hasta el exterior de la casa con una cámara fotográfica en sus manos. Carlotta y Misty Dorian salen de la casa, sonrientes. Detrás de ellas, un bebé gatea hasta los pies de Carlotta. La mujer carga al niño y los tres posan para una foto familiar. Ronald Dorian se acerca a su familia y todos se abrazan.

18. INT. CALLE DUNSTAN / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - AMANECER

Silas entra a la casa de la familia Dorian y observa sus cadáveres. Luego, sale de la casa y camina al cementerio.

19. EXT. FACHADA / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - AMANECER

La policía y vecinos se reúnen afuera de la casa de la familia para investigar lo que ha sucedido.

20. INT/EXT. MONTAJE: VARIOS LUGARES DEL CEMENTERIO - DÍA/NOCHE

Varias tomas de Nobody "Bod" Owens creciendo en el cementerio: Bod (2) aprende a caminar en el campo de narcisos cerca de la tumba de sus padres. Bod (2) come en la capilla de Silas, salpicando comida en la mesa y en la cara de su guardián. Bod (5) aprende a leer con Silas. Bod (5) despierta a Caius Pompeius y le habla mientras en fantasma bosteza. Bod (7) juega al escondite con Tim y otros fantasmas del cementerio. Bod (9) juega una broma a un fantasmas del cementerio con Tim.

21. INT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod discute con Silas y suplica ser libre para salir del cementerio. Su guardián trata de razonar con él, exponiendo los peligros que hay afuera. Bod sale de la capilla, colérico. La señora Owens entra a la capilla y expresa su preocupación acerca del creciente interés del niño por salir.

22. EXT. CLARO EN LA COLINA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - DÍA

Bod reposa en la grama con Tim a su lado. SCARLETT PERKINS (10) espía a Bod y se acerca para hablar con él. Tim desaparece al ver a Scarlett y Bod entabla una conversación con la niña. Ambos niños conversan y ríen.

23. EXT. MONTAJE: VARIOS LUGARES DEL CEMENTERIO - DÍA

Montaje de Scarlett y Bod jugando en varios lugares del cementerio: Bod y Scarlett caminan por el cementerio, a través de las plantas; buscan insectos en la base de las lápidas. Scarlett le dice a Bod los nombres de los insectos que el chico no sabe y coloca una mariquita en la palma de del chico. Bod y Scarlett juegan al escondite. Se culmina con Bod contando a Scarlett las historias de los mausoleos y criptas del cementerio.

24. EXT. MAUSOLEO FROBISHER / CEMENTERIO DE OLD TOWN - DÍA

Bod y Scarlett hablan mientras descansan acostados en la grama. Scarlett propone entrar a un mausoleo a investigar. Ambos se ponen de pie y van a la capilla.

25. INT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - DÍA

Bod entra a la capilla, busca una llave vieja y oxidada en el escritorio de Silas y corre a la salida del lugar.

26. EXT. MAUSOLEO FROBISHER / CEMENTERIO DE OLD TOWN - TARDE

Bod y Scarlett observan la fachada del mausoleo cuando Tim se acerca a Bod e intenta persuadirlo para no entrar al lugar. Bod ignora las advertencias del fantasma y abre la puerta del mausoleo. Tim se aleja, asustado.

27. INT. MAUSOLEO FROBISHER / CEMENTERIO DE OLD TOWN - TARDE

Scarlett descubre un agujero detrás de un ataúd y persuade a Bod para bajar al lugar.

28. INT. CÁMARA DEL SLEER / MAUSOLEO FROBISHER - TARDE

Bod y Scarlett bajan hasta una pequeña cámara con un altar de piedra en el centro. Luego, sonidos de crujidos y de algo escurridizo llena la habitación. El Sleer habla a los jóvenes y los espanta. Ambos niños deciden dejar el lugar y caminan hacia la escalera.

29. EXT. MAUSOLEO FROBISHER / CEMENTERIO DE OLD TOWN - DÍA

Bod y Scarlett están saliendo del mausoleo cuando escuchan a lo lejos a personas gritar el nombre de Scarlett. Tim cuenta a Bod que los padres de la niña la están buscando. Bod toma la mano de Scarlett y corren a la capilla.

30. INT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - TARDE

La madre de Scarlett llora desconsoladamente mientras el señor Perkins habla por su celular, preocupado. Al entrar en la capilla, Scarlett corre hacia su madre e intenta explicar dónde estaba. Los padres de la niña pelean entre ellos haciendo que la pequeña llore. Bod observa la situación por un momento y se va de la capilla.

31. EXT. ANFITEATRO / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod está sentado en la colina, observando la ciudad. Silas se acerca y se sienta a su lado. Bod y su guardián hablan de lo sucedido y de Scarlett.

32. EXT. VEREDA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - TARDE

Scarlett sale del carro de sus padres y habla con Bod en el cementerio. La niña anuncia que se mudará a Escocia con su familia. Antes de irse, se despide de Bod con un beso en la mejilla.

33. INT. CAFÉ / SAN FRANCISCO - DÍA

Jack (53) se reúne con JACK DANDY (56), JACK KETCH (33), JACK TAR (38) y JACK NIMBLE (31). Jack Dandy ordena a Jack mudarse de nuevo a Old Town para buscar al niño y acabar con el asunto. Jack acepta, solemnemente.

34. INT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Silas anuncia a Bod (10) que debe irse del cementerio por unos meses. Bod protesta incansablemente hasta que la SEÑORITA LUPESCU (30) entra en la capilla y se conocen. Ambos se miran con desconfianza. Silas recoge su maletín y se marcha del lugar.

35. INT. CRIPTA / CAPILLA DEL CEMENTERIO - TARDE

La señorita Lupescu trata de alimentar a Bod y darle lecciones, mientras el niño es grosero y altanero.

36. INT. MONTAJE: CRIPTA / CAPILLA DEL CEMENTERIO - TARDE

Montaje de Bod y la señorita Lupescu compartiendo su tiempo juntos: Bod toma un bocado de sopa, asqueado. La señorita Lupescu lo mira con severidad. La señorita Lupescu golpea a Bod con un lápiz en la cabeza al verlo dormido en la mesa. Bod mira con aburrimiento la pizarra mientras la señorita Lupescu explica algo moviendo los brazos. La señorita Lupescu coloca un plato de comida enfrente de Bod.

El chico come un trozo de remolacha y lo escupe. Bod camina por el cementerio, sigiloso. La señorita Lupescu lo intercepta y le hace señas para que entre a la capilla. Bod la mira con ira y saca la lengua. Bod mira la pizarra con desinterés.

37. INT. CRIPTA / CAPILLA DEL CEMENTERIO - TARDE

La señorita Lupescu intenta dar clases a Bod pero este no se interesa en lo más mínimo. Bod expresa sus sospechas acerca de la partida de Silas y la mujer ignora sus comentarios, insistiendo en dar las lecciones.

38. INT. CRIPTA / CAPILLA DEL CEMENTERIO - TARDE

La señorita Lupescu enseña llamados de ayuda a Bod mientras el joven es grosero con la tutora. Al finalizar las lecciones, Bod toma una lista que le da la mujer y se va del lugar.

39. EXT. CLARO EN LA COLINA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod sube hasta el claro de la colina y comienza a ojear la lista. Ve a un perro grande y gris merodeando entre las tumbas. Bod intenta jugar con el animal pero el perro lo ignora. Bod lanza un puñado de tierra al perro.

40. EXT. PUERTA *GHOUL* / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod camina hasta el lado oeste del cementerio y sienta encima de una tumba. Luego de un momento, se recuesta y se queda dormido.

41. EXT. SALIDA DEL CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

El DUQUE DE WESTMINSTER, el HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH y el OBISPO DE BATH Y WELLS, tres ghouls en busca de comida, entran al cementerio y avanzan hacia la puerta *Ghoul*.

42. EXT. PUERTA GHOUL / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Los ghouls llegan a la puerta *Ghoul* hablan entre ellos, despertando a Bod con sus voces. Las criaturas se presentan e invitan a Bod a su ciudad cuando el chico les cuenta sus problemas. Un fantasma del cementerio, THACKERAY PORRINGER (15) trata de evitar que Bod vaya con los ghouls pero Bod no le presta atención. El Obispo de Bath y Wells levanta a Bod del piso mientras el Duque de Westminster coge un puño de grama del suelo y abre la puerta *Ghoul*. Los demonios y Bod bajan por un agujero en el suelo.

43. EXT. AFUERAS DE GHÛLHEIM - DÍA

Al llegar a la ciudad, los ghouls le confiesan a Bod que se convertirá en uno de ellos. Los night-gaunts aparecen en el cielo y los ghouls pelean con las bestias para evitar que se lleven a Bod. La señorita Lupescu aparece en forma de lobo y salva a Bod de los ghouls. Los demonios se van espantados.

44. EXT. CLARO EN LA COLINA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - DÍA

Bod lee sobre los Sabuesos de Dios en el claro de la colina. Thackeray Porringer se acerca desde un costado de la colina y ambos chicos hacen las paces.

45. INT. CRIPTA / CAPILLA DEL CEMENTERIO - DÍA

Bod entra a la cripta de la capilla, en donde la señorita Lupescu lo espera con la cena. Luego de comer, la mujer da unas listas de estudio de Bod.

46. INT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Silas aparece en la capilla sosteniendo un maletín negro. Al acercarse a Bod, le obsequia un pequeño puente dorado. El niño se emociona y agradece el detalle.

47. EXT. ANFITEATRO / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

La señorita Lupescu, Bod y Silas se sientan en la cima de la colina, observando la ciudad. Charlan y comparten sus experiencias recientes. Bod regresa a su casa y Silas y la señorita Lupescu hablan sobre Jack.

48. INT. CUARTO - CASA DE LA FAMILIA FROST - DÍA

SAN FRANCISCO, CALIFORNIA.

Jack despierta alarmado. Se sienta en su cama y huele su alrededor. Baja las escaleras de la casa y habla con su abuela.

49. EXT. CASA NÚMERO 33 / CALLE DUNSTAN - TARDE

Un carro verde se detiene frente a la vieja casa. Jack sale del carro y admira la casa. Una VECINA (50) da la bienvenida a Jack al vecindario y el hombre dice llamarse señor Frost. La mujer se va y Jack entra a su nueva casa.

50. INT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Silas habla a Bod sobre su familia natural y el asesino. Bod escucha en silencio, nervioso. Silas notifica a Bod que viajará y la señorita Lupescu tomará su lugar en el cementerio. Silas hace a Bod prometer que no saldrá del cementerio mientras él esté ausente. Bod acepta cumplir la promesa y sale de la capilla, confundido.

51. INT/EXT. MONTAJE: VARIOS LUGARES EN OLD TOWN - DÍA/NOCHE

Montaje de Bod con la señorita Lupescu en varios lugares de Old Town: La señorita Lupescu llega la capilla, abraza a Bod y Silas se despide. La señorita Lupescu y Bod juegan en la nieve. Bod y la señorita Lupescu disfrutan un partido de fútbol. La señorita Lupescu y Bod comen en el apartamento de la mujer, felices.

52. INT. SALÓN WASHINGTON / HOTEL - NOCHE

Jack se reúne con la Convocatoria en el salón de fiesta de un hotel. El jefe de Jack, el señor Dandy, expresa su decepción al ver que Bod aún está con vida. Jack anuncia que se ha mudado a Old Town y que siente que está cerca de encontrar a Bod. El señor Dandy no demuestra sorpresa y asegura que ya no queda tiempo que perder.

53. INT/EXT. AUTOMÓVIL DE LA SEÑORA PERKINS / CALLE DE OLD TOWN - TARDE

SCARLETT (17) discute con su madre en el carro. La señora Perkins trata de razonar con Scarlett y explica las razones por las que se han mudado de vuelta a Old Town. Scarlett se baja del carro, tira la puerta e informa a su madre que saldrá.

54. INT/EXT. AUTOBÚS 18 / CALLE DE OLD TOWN - TARDE

Scarlett sube a un autobús y recorre las calles de Old Town, ensimismada. Luego, la CONDUCTORA DEL AUTOBÚS (30) anuncia que la última parada del bus será en el cementerio de Old Town. Asustada, Scarlett se baja del autobús y entra al Cementerio de Old Town.

55. EXT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - TARDE

Scarlett entra al cementerio y conoce a Jack, ahora disfrazado del señor Frost. Ambos conversan mientras Scarlett ayuda al hombre a trazar líneas en una hoja de papel encima de una lápida. Comienza a llover y Jack busca su carro para llevar a Scarlett a casa.

56. EXT. SALIDA DEL CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Scarlett corre hacia la entrada del cementerio y ve a Jack sentado en el asiento del piloto en un pequeño carro verde. El hombre baja su ventanilla y ofrece un aventón a Scarlett. La joven duda por un

segundo pero acepta la invitación del hombre y sube al carro.

57. INT/EXT. AUTOMÓVIL DEL SEÑOR FROST / CALLE DE OLD TOWN - TARDE

Jack acelera y desciende la colina. En el camino, Scarlett cuenta haber ido al cementerio cuando era niña y habla sobre su amigo imaginario. Jack escucha, intrigado. Al llegar, Scarlett se despide amablemente de Jack y sube a su casa.

58. INT. CRIPTA / CAPILLA DEL CEMENTERIO - TARDE

Bod entra a la capilla y encuentra a la señorita Lupescu con una maleta en sus manos. La mujer explica que debe irse para resolver unos asuntos. Bod se despide desanimado y ve a la mujer partir.

59. EXT. ANFITEATRO / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

La señora Owens sube al anfiteatro y encuentra a Bod sentado en la grama, observando la ciudad. Bod convence a su madre y la mujer revela el nombre del asesino de la familia Dorian, Jack. Bod mira a su madre con seriedad y asiente.

60. EXT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - TARDE

Bod camina hacia la capilla y observa a una joven sentada en un banco. Bod Desaparece y la mira en silencio. Scarlett sube la mirada y sonrío a Bod. Scarlett se presenta y se entera que Bod aún vive en el cementerio. Ambos se abrazan y charlan. Antes de irse, Scarlett propone verse el día siguiente.

61. EXT. CASA NÚMERO 33 / CALLE DUNSTAN - NOCHE

Jack se sienta en un mueble a mirar el cementerio desde su ventana. Mientras observa el lugar con desprecio nota a Scarlett correr hasta su casa. Al ver a la chica, el hombre cambia su cara complementemente y sonrío cálidamente.

62. EXT. CEMENTERIO DE OLD TOWN - MAÑANA

Bod y Scarlett pasean entre flores y tumbas en el cementerio. Scarlett sugiere ir a la biblioteca para buscar más información sobre el asesinato de la familia de Bod. Bod acepta y ambos se dirigen a la salida del cementerio.

63. INT. BIBLIOTECA DE OLD TOWN - TARDE

Bod y Scarlett caminan por los pasillos de la biblioteca. Juntos, revisan cajas de periódicos viejos y Scarlett consigue la noticia sobre el asesinato. Lee en voz alta y confiesa saber quién vive en la antigua casa Dorian. La chica planea hablar con Jack para saber más sobre el asesinato.

64. INT. CASA DE LA FAMILIA PERKINS - NOCHE

Scarlett llama por teléfono a Jack y le habla sobre el asesinato de la familia Dorian. Jack asegura haber encontrado algo que puede ayudar para resolver el misterio e invita a Scarlett a su casa para investigar. Scarlett acepta la invitación y cuelga la llamada. Jack cuelga el teléfono y sonríe siniestramente.

65. INT. CÁMARA DEL SLEER / MAUSOLEO FROBISHER - NOCHE

Bod visita al Sleer y confiesa su miedo a descubrir la verdad acerca de la muerte de sus padres y al saber por fin quién lo hizo. El Sleer escucha a Bod en silencio, sin agregar nada a la conversación. Bod resuelve sus miedos y deja la cámara agradeciendo al Sleer por su ayuda.

66. EXT. CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod camina por el cementerio y ve, a lo lejos, la puerta de la capilla abierta de par en par. Corre hacia el lugar, intrigado.

67. INT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod encuentra a Silas y a KANDAR en la capilla. La señorita Lupescu está en el piso, moribunda, transformándose de mujer a lobo desenfrenadamente. Bod se arrodilla al lado de la mujer y pelea con Silas por no contarle sus planes para matar a Jack. Silas no puede ocultar la verdad y explica lo que hacía cuando no estaba en el cementerio. La señorita Lupescu muere en las manos de Bod y el chico grita a Silas. Luego, corre hacia el exterior de la capilla.

68. EXT. CLARO DE LA COLINA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - MEDIODÍA

Scarlett corre en el cementerio en busca de Bod. Al encontrarlo, lo invita a ir a casa de Jack. Ambos caminan hacia las rejas del cementerio.

69. EXT. CASA NÚMERO 33 / CALLE DUNSTAN - TARDE

Bod y Scarlett van a la casa número 33 de la calle Dunstan. Un hombre con el cabello gris y pequeños lentes atiende la puerta y mira a Bod, asombrado. Bod extiende su mano y saluda a Jack.

70. INT. SALA - CASA NÚMERO 33 - TARDE

Jack se mueve impaciente en su silla, y observa a Bod con intriga en rostro. El hombre confiesa haber encontrado una carta en el ático de la casa e invita a Bod a subir para buscarla. Bod se pone de pie y mira a Scarlett, preocupado. Scarlett ve a los otros subir, nerviosa.

71. INT. PLANTA ALTA - CASA NÚMERO 33 - TARDE

Jack sube las escaleras y Bod lo sigue, cauteloso. Bod ignora las preguntas de Jack y camina hasta detenerse frente a la puerta del ático. Jack da vuelta a una llave, empuja la puerta y ambos entran.

72. INT. ÁTICO - CASA NÚMERO 33 - TARDE

En la habitación, Jack levanta una tabla del suelo y busca algo en el agujero. El hombre levanta su mano

del agujero, ahora con un filoso cuchillo, y admite ser el asesino. Bod mira al hombre, perplejo. El timbre de la casa suena y Scarlett llama desde el piso de abajo. Jack voltea y al hacerlo Bod desaparece y encierra al hombre en la habitación.

73. INT. SALA – CASA NÚMERO 33 – TARDE

Bod baja las escaleras rápidamente, tropezando con las paredes. El chico le cuenta a Scarlett lo ocurrido en el ático, la toma del brazo y camina hacia la puerta de la casa. Jack empuja la puerta del cuarto fuertemente tratando de escapar. Bod desaparece y Scarlett abre la puerta de la casa, donde esperan los secuaces de Jack.

74. EXT. CASA NÚMERO 33 / CALLE DUNSTAN – ATARDECER

Jack Dandy saluda cálidamente a Scarlett quien lo mira con temor. Bod camina invisible alrededor de los hombres y los esquivo, haciendo señas desesperadas a Scarlett para que se acerque. La chica cierra la puerta nerviosamente y huye hacia el cementerio. Los hombres de Jack la miran con suspicacia.

75. EXT. CALLE DUNSTAN – ATARDECER

Scarlett camina rápidamente hacia la parada de autobús con Bod a su lado, invisible. Bod sospecha de los hombres y apresura a Scarlett al cementerio.

76. EXT. CASA NÚMERO 33 / CALLE DUNSTAN – ATARDECER

Jack Dandy, Jack Tar, Jack Ketch y Jack Nimble miran a Scarlett irse con recelo. Jack Dandy ordena a Jack Ketch y a Jack Nimble perseguir a la chica mientras él y Jack Tar buscan a Jack en su casa. Antes de entrar en la casa, Jack abre la puerta de la vivienda, exaltado. Jack Dandy regaña a Jack por dejar a Bod escapar. Jack busca su chaqueta negra y camina con los hacia el cementerio.

77. EXT. SALIDA DEL CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

En la entrada del cementerio, Scarlett sacude las rejas cerradas. Bod y Scarlett se abrazan y atraviesan las rejas del lugar. Jack Ketch y Jack Nimble se detienen en las rejas del cementerio, sonrientes. Jack Ketch pide a Scarlett abrir las rejas mientras sostiene una cuerda negra en sus manos. Bod es invisible y urge a Scarlett a correr. Scarlett corre rápidamente hasta desaparecer de la vista. Jack Ketch logra entrar al cementerio y la persigue mientras Jack Nimble busca otra manera de entrar.

78. EXT. VEREDA - CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod toma a Scarlett de la mano y corren por el cementerio. Mientras corren, los fantasmas del cementerio se reúnen alrededor de Bod, preocupados. Un fantasma sugiere llevar a Scarlett al mausoleo. Bod corre con Scarlett hasta el lugar.

79. INT. MAUSOLEO FROBISHER / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod da instrucciones a Scarlett para que se esconda mientras él sale a buscar a Jack. Scarlett prende una pequeña linterna, baja por el agujero en la pared hasta llegar a unas escaleras y se sienta en un escalón.

80. EXT. VEREDA - CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod camina rápidamente por la vereda y descubre la ubicación de los hombres en el cementerio. Tim se acerca rápidamente a Bod y ofrece su ayuda.

81. EXT. CLARO DE LA COLINA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Con la ayuda de Tim, Bod logra engañar a Jack Ketch y lo hace caer en una tumba descubierta. El hombre rompe su tobillo al aterrizar en el viejo ataúd y grita de dolor. Thackeray Porringer y Josiah Worthington se acercan a Bod y revelan la locación de los otros secuaces de Jack.

82. EXT. PUERTA GHOUL / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod Desaparece y corre hasta conseguir la puerta *Ghoul*. Se sienta encima de la tumba y espera a Jack Dandy y Jack Tar. Jack Dandy cuenta a Bod la historia de su secta y las razones por las que su familia fue asesinada. Jack Tar y Jack Dandy se acercan poco a poco a Bod, desafiantes. Bod toma un puño de grama y abre la puerta *Ghoul*. Jack Tar cae en el agujero y Jack Dandy se detiene en el borde de la trampilla. Al recitar unas palabras, Bod hace que la puerta *Ghoul* comience a temblar, haciendo que Jack Dandy caiga en el agujero.

83. EXT. VEREDA - CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Jack Nimble busca a Bod por el cementerio pero es interceptado por Silas, quien lo envuelve en su capa y lo lanza por los cielos de Old Town.

84. EXT. PUERTA GHOUL / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod observa la puerta *Ghoul* antes de que Thackeray Porringer le informe que Jack está subiendo al mausoleo Frobisher. Bod se alarma y corre hacia la colina.

85. INT. CÁMARA DEL SLEER / MAUSOLEO FROBISHER - NOCHE

Scarlett escucha un ruido y baja unas escaleras hasta llegar a la cámara del Sleer, sosteniendo su linterna apagada con fuerza. Al detenerse, una mano cubre su boca con fuerza y Jack la amenaza colocando un cuchillo en su garganta.

Bod llega a la cámara. Bod cuenta a Jack lo sucedido con los demás hombres mientras el hombre sostiene a Scarlett. Algo comienza a serpentear por la habitación y el Sleer se manifiesta, dando vueltas alrededor de Jack. Jack proclama ser el amo del Sleer y la criatura se emociona y lo envuelve en sus bobinas. Jack comienza a gritar y a apuñalar al Sleer con dos cuchillos, haciendo que la criatura lo apriete cada vez más fuerte. El Sleer levanta a Jack por el aire y lo empuja hacia el muro de piedra, donde el hombre desaparece, gritando de agonía.

Silas aparece en la habitación a ayuda a Bod y a Scarlett para salir.

86. EXT. MAUSOLEO FROBISHER / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod, Silas y Scarlett suben a la superficie y salen del mausoleo. Los padres de Bod y otros fantasmas se aglomeran fuera del lugar, alarmados. Scarlett pelea con Bod y se aleja corriendo. Bod observa a Scarlett irse, abatido.

87. EXT. ANFITEATRO / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod y Silas hablan sobre la muerte de la señorita Lupescu y sobre Scarlett. Silas sugiere ir a comer en el pueblo.

88. INT. PIZZERÍA / CALLE DE OLD TOWN - NOCHE

Bod come pizza entusiasmado mientras Silas habla sobre Jack y su clan. Bod observa su reflejo en la mesa del restaurant y nota que su guardián no tiene. Silas asegura quedarse en el cementerio hasta que Bod crezca lo suficiente.

89. EXT. CASA DE LA FAMILIA PERKINS / CALLE ACACIA - ATARDECER

Bod camina hacia la casa de Scarlett y habla con la chica. Scarlett se disculpa por su comportamiento y hacen las paces. Scarlett besa a Bod y acuerdan reunirse en el cementerio luego. Bod se despide y cruza la calle, sonriente.

90. EXT. CALLE ACACIA - ATARDECER

Silas aparece al lado de Bod y le dice que debe borrar los recuerdos de Scarlett ya que la chica no ha podido lidiar con lo que ocurre en el cementerio. Bod pelea pero acepta la decisión de su guardián. Silas entra a la casa de la familia Perkins mientras Bod espera en la acera.

91. EXT. CALLE ACACIA - NOCHE

Silas sale de la vivienda y explica a Bod que Scarlett volverá a Escocia con su familia. Bod se lamenta con su guardián y Silas trata de hacerlo entender. Luego, ambos caminan al cementerio sin decir una palabra.

92. EXT. CLARO EN LA COLINA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - MADRUGADA

Bod camina por el cementerio, completamente desolado. Extrañado, camina hasta la tumba de Thackeray Porringer y toca la lápida. Al no recibir respuesta, Bod intenta meter su cabeza en la tumba y se golpea con el bloque de piedra. Al cabo de un rato, camina hasta la capilla y entra en el lugar.

93. INT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - MADRUGADA

Silas confiesa que debe irse del cementerio y que Bod debe hacer lo mismo. Silas le da a Bod una maleta y una billetera, y el chico, a pesar de lamentar la situación, expresa su emoción al saber que saldrá a conocer el mundo. Silas y Bod se despiden con un fuerte apretón de manos. Bod coge la maleta y sale de la capilla.

94. EXT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

Bod sale de la capilla y camina hasta la salida del cementerio. En el camino, observa varias sombras rodeando la vereda hasta la reja. Bod se acerca a las sombras y nota que son sus amigos del cementerio, quienes lo despiden con tristeza. Al llegar a la reja del cementerio, Bod se despide de su madre y antes de salir, mira el cementerio por última vez.

95. EXT. AVENIDA PRINCIPAL DE OLD TOWN - AMANECER

Bod llega a la avenida y Bod se sienta en una parada de autobús. Mientras espera, Scarlett se sienta a su lado. Ambos se miran y sonríen tímidamente. Bod dice su nombre y comienzan a hablar.

5. Guion literario

6. *Personajes*

6.1. *Personajes principales*

- **Nobody “Bod” Owens**

Bod es el héroe de esta historia, es el personaje principal y es el que debe tomar la responsabilidad de acabar con el mal que lo acecha a él y a sus seres queridos. Bod es un chico de ojos grises, cabello rubio cuando era bebé y más oscuro, casi café en sus años posteriores. Es un niño delgado y de altura promedio a su edad. Su personalidad es la de un chico tranquilo, curioso y valiente, y en ocasiones un poco temperamental. No acostumbra sonreír y siempre tiene ropa oscura, principalmente negra o gris, pantalones desgarrados y zapatos marca Converse.

Al perder a sus padres cuando era bebé, es criado por dos fantasmas del cementerio de Old Town, el señor y la señora Owens. Cuando Bod llega a la vida de los Owens, se le da el título de Libertad del Cementerio, lo que quiere decir que puede vivir dentro de él y tener los mismos poderes que un fantasma, siendo humano.

Bod puede hablar con fantasmas, atravesar paredes, entrar a tumbas, desaparecer o pasar desapercibido entre las personas, meterse en los sueños de otros, puede ver en la oscuridad y crear miedo en el aire con solo pensarlo. Estas cualidades son derechos que tiene como miembro del cementerio.

En su niñez, Bod tiene dos guardianes, Silas, un vampiro, y la señorita Lupescu, una mujer licántropo, que además es su tutora. Las enseñanzas de la señorita Lupescu le son útiles a Bod en múltiples ocasiones.

La muerte de la señorita Lupescu marca un precedente en la vida de Bod y esta injusticia es lo que lo lleva a buscar al asesino de sus padres, Jack. Como un

héroe, Bod es el único capaz de acabar con el mal que amenaza el bien común y él toma las riendas para mejorar la situación.

Bod es un muchacho curioso e inquiera en múltiples ocasiones la verdad acerca de la muerte de sus padres verdaderos. Esta intriga es lo que caracteriza a Bod en la historia, la necesidad de saber la verdad sobre su llegada al cementerio.

De acuerdo a los arquetipos estudiados con anterioridad, Bod tiene muchas características que lo identifican como un *héroe*. El personaje es un joven valiente que no tiene miedo de los peligros que pueden venir luego de tomar una decisión deliberada. A su vez, siempre pone primero los sentimientos y bienestar de los demás por encima del suyo, rasgo importante en los héroes.

- **Silas**

Silas es el vigilante del cementerio y guardián de Bod. Silas es un hombre exageradamente alto, con cabello negro peinado elegantemente hacia atrás, piel muy blanca y ropa oscura, principalmente una chaqueta larga negra y camisa de vestir. Aunque nadie en el cementerio comenta su condición, Silas es un vampiro.

Solo sale de noche, únicamente consume un tipo de comida, puede persuadir a la gente con facilidad, crea incomodidad en las personas cuando están en su presencia y duerme en un ataúd. Silas es de carácter serio, es reservado y con una postura muy seria ante todo. Es sarcástico y severo, aunque es comprensivo con el chico cuando Bod necesita de su ayuda.

Forma parte de la Guardia de Honor, Orden que existe para proteger las barreras entre el infierno y la tierra. Silas es el personaje en que Bod más confía y en el recae cuando tiene dudas y debe tomar una decisión. Silas está presente en la vida de Bod, pero deja que este se desenvuelva y tenga éxito o fracaso cuando es

necesario. Es una figura que más que apoyar a Bod en todo lo que hace, hace que Bod reflexione sobre su vida y sobre las decisiones que tiene que tomar eventualmente cuando crezca. Silas decide irse a su ciudad natal luego de que Bod crece para seguir luchando en contra del mal.

El arquetipo de Silas es el del *mentor* de Bod. Él lo instruye y aconseja en toda la historia y es una figura casi paternal para Bod. Al mismo tiempo, Silas es también un *guardián del umbral*, ya que pone obstáculos en el camino de Bod para protegerlo del hombre Jack.

- **Scarlett**

Scarlett es uno de los personajes importantes de la historia. Es amiga de Bod y en un futuro, su interés amoroso. Scarlett tiene el cabello rojizo, de tez blanca y ojos verdes. Suele llevar una chaqueta naranja, y ropa con colores amarillo y rosa. Es una niña curiosa igual que Bod, pero temerosa. Scarlett se muda a Escocia cuando es todavía una niña y vuelve a Old Town cuando tiene 17 años.

Scarlett es una niña simpática y divertida, siempre sonriente. Es la primera amiga que Bod hace en el cementerio, que no sea un fantasma o Silas. Es el primer vislumbre que tiene Bod hacia el mundo exterior.

Años después, el divorcio de sus padres hace de ella una persona resentida y malhumorada; pelea con su madre constantemente y nunca habla con su padre. Es rebelde y solitaria, y cambia su manera de vestir a una más desinteresada, con jeans rotos, un suéter verde oscuro y zapatos marca Converse. Cuando Scarlett vuelve a Old Town, ya adolescente, revive esos sentimientos de camaradería con Bod, y crece un vínculo amoroso entre ambos.

Scarlett cambia cuando Bod vuelve a su vida y la nueva búsqueda del asesino de los padres de Bod trae algo nuevo en ella, motivación.

El arquetipo de Scarlett es el *aliado*, al principio de la historia, ya que es amiga de Bod y la única conexión del chico con el mundo exterior. Más adelante en la historia, Scarlett es también *la figura cambiante*, pues a pesar de querer ayudar a Bod en su búsqueda por el asesino de sus padres, lo juzga y ofende por su estilo de vida tan particular.

- **La señorita Lupescu**

La señorita Lupescu es la tutora y, en ocasiones, la guardián de Bod. Se introduce en la historia un día en el que Silas debe irse y ella lo sustituye. Físicamente, no es una mujer agraciada; su cara es algo hinchada y su expresión facial es siempre la misma, de desaprovebo. Su cabello es gris, a pesar de que su cara es de una persona joven. Siempre viste una camisa color crema, un corbatín rojo carmesí y una falda alta.

La relación entre la señorita Lupescu y Bod es tumultuosa en un principio, pero al avanzar la historia compenetran mucho más y crean un vínculo. Bod la considera una enemiga y una persona amargada. No es hasta que la señorita Lupescu salva a Bod de los *ghouls*, que el niño entiende que ella está ahí para protegerlo, no para hacerle daño.

La personalidad de la señorita Lupescu para el espectador es de una vieja molesta y cruel con Bod, hasta el momento en que se ve a quién es fiel realmente, a él.

La señorita Lupescu es licántropo, puede tomar la forma de un lobo. De esta forma, salva a Bod de unos demonios y se descubre quién es y para qué llegó al cementerio: para proteger a Bod a toda costa de Jack y sus hombres.

Ella muere a manos de los Jacks, en uno de sus viajes con Silas por el mundo buscando a la secta. Este es el punto clave en la historia porque es el incentivo que Bod necesita para buscar a Jack y acabar con él.

En un principio, el arquetipo de la señorita Lupescu es el de *guardián del umbral* para Bod, pues lo limita y trata de controlar para que no se meta en problemas y sea encontrado por Jack. A su vez, la señorita Lupescu tiene las cualidades que la califican, en cierta manera, como un heraldo; presenta desafíos al héroe y su presencia manifiesta un cambio significativo en la historia.

- **Jack/Señor Frost**

Jack es el villano de esta historia principal de la historia, el némesis. Jack es alto, con cabello negro, peinado elegantemente hacia atrás, y ojos oscuros. Tiene una voz grave y severa, algo siniestra. Jack siempre viste una chaqueta negra larga, hasta los tobillos, y unos guantes de cuero negros. En su bolsillo, siempre lleva consigo un pañuelo con el que limpia su cuchillo.

Es muy poco lo que se conoce de Jack al principio de la historia. Por alguna razón, irrumpe en una casa de familia y asesina a la madre, padre e hija; y hubiese hecho lo mismo con el bebé si este no hubiese escapado de la casa.

Su vestimenta es siempre oscura, con un chaleco y guantes negros. Tiene un don casi extraordinario para el olfato, y puede seguir el rastro de algo o alguien con seguir su pista.

Jack forma parte de una Orden ancestral llamada la *Hermandad de los Jack*, una secta que se dedica a asesinar personas para obtener protección y poderes.

Jack tiene que asesinar a Bod para prevenir una maldición que acabaría con toda su hermandad. Es por esta razón que al no asesinar a Bod cuando este era solo un bebé, lo marca de por vida y su sed de venganza no lo deja avanzar.

Cuando Jack vuelve al pueblo y descubre que Bod aún está ahí se hace pasar por el señor Frost. Disfrazado de este último, tiene la costumbre de ir al cementerio a examinar tumbas y dibujarlas, es así como conoce a Scarlett Perkins.

El señor Frost (Jack) es un hombre amable, respetuoso y divertido. Tiene pantalones de color crema y suéteres tejidos de colores cálidos y usaba unas pequeñas gafas. Desde que conoce a Scarlett se hacen amigos y van juntos al cementerio a ver tumbas de ancianas.

Cuando el señor Frost está con Bod a solas se revela como Jack y deja su personalidad cálida a un lado, saca el mismo cuchillo que tenía hace tantos años atrás y trata de matar a Bod.

En el desenlace de la historia, la codicia de Jack lo lleva a su final. Al buscar a Bod en la tumba más vieja del cementerio, cae en la trampa del monstruo y es atrapado en la tumba, para siempre.

El arquetipo de Jack/Señor Frost es claramente el de *la sombra*. Es el personaje negativo y el antagonista de la historia. Trae desequilibrio a la vida de los personajes y se dedica a la derrota, destrucción y la muerte del héroe. Este personaje posee más de un arquetipo, pues cuando decide disfrazarse del señor Frost, se convierte en una *figura cambiante*. Su lealtad es indescifrable y su honor es cuestionable ya que no se sabe mucho de su vida.

6.2. *Personajes secundarios*

- **La señora Owens**

La señora Owens es la madre adoptiva de Bod, amorosa, atenta y sensible. Como es un fantasma, al igual que su esposo, no es más que una sombra gris y translúcida. Es de contextura gruesa, con mejillas rellenas y ojos claros y expresivos. Lleva el cabello recogido en un moño, y lleva un vestido hasta las pantorrillas, con un delantal.

La señora Owens es terca, firme en sus decisiones, pero comprensiva y amorosa con Bod. En vida, nunca tuvo hijos con su esposo, aunque siempre quisieron uno. Cuando Bod llega al cementerio, es ella quien lo recibe en sus brazos. Desde el primer momento fue cariñosa con el bebé y aceptó criarlo cuando el fantasma de la madre real de Bod se lo suplica. Es ella quién le dice a Bod cómo llegó al cementerio y quién es el asesino de sus padres.

La señora Owens es del arquetipo *aliado*, pues apoya al héroe hasta el final. Es la confidente de Bod y la figura materna a la que va cuando necesita consejos.

- **El señor Owens**

El señor Owens es el padre adoptivo de Bod. Es un fantasma delgado, alto, y con cabello, barba y bigotes grises. Aparenta estar en sus cuarenta y tantos años y ha estado con su esposa desde que eran muy jóvenes.

Es un hombre sabio y sereno, siempre paciente y agradable. No se molesta con facilidad y es amoroso con su familia. Usa unas pequeñas gafas y viste camisa blanca con tirantes en sus pantalones. Cuando llega el momento decisivo en el que

Jack llega al cementerio, el señor Owens ayuda a Bod a deshacerse de uno de los hombres de Jack.

Al igual que la señora Owens, el arquetipo del señor Owens es el de un *aliado*. Sirve de compañía para el héroe y lo ayuda en todo lo que necesite para triunfar.

- **Timothy “Tim” Johnson**

Tim es uno de los amigos fantasma de Bod en el cementerio. Tiene diez años y murió de niño a causa de una epidemia. Al ser un espíritu, no envejece. Tim es de contextura un poco gruesa, cabello y ojos claros. Tim viste un chaleco marrón encima de un camisón. Tim es temeroso y algo cobarde, pero Bod siempre lo convence para que hagan locuras alrededor del cementerio.

Cuando Bod empieza a crecer, poco a poco se distancian por su diferencia de edades e intereses, pero igual se ven a menudo en el cementerio. En la historia, Tim ayuda a Bod a deshacerse de uno de los hombres de Jack.

El arquetipo de Tim es el de *aliado*, ya que siempre presta su apoyo incondicional al héroe. Además de esto, cumple varias funciones necesarias, como compañía y a veces, para dar comedia a la historia.

- **Thackeray Porringer**

Es un fantasma adolescente residente del cementerio de Old Town. Es alto, con cabello rubio despelucado, y ojos claros. Viste una camisa suelta y pantalones cortos. Es uno de los amigos de Bod en el cementerio y lo ayuda a derrotar a los Jack cuando estos entran en el cementerio.

Su arquetipo es claramente el de *aliado*. Es uno de los amigos más cercanos de Bod en el cementerio y lo apoya en su intento por deshacerse de los Jack cuando los hombres amenazan la seguridad del chico.

- ***Sleer***

Es un monstruo que vive en un mausoleo en el cementerio de Old Town. Tiene la voz gutural y demuestra un acento antiguo. Tiene tres cabezas, cada una con facciones de hombre en estado de descomposición; su cuerpo es el de una enorme serpiente. En un principio, asusta a Bod y a Scarlett y espanta a cualquier que entre en la cámara en donde se encuentra. Expresa estar esperando la llegada de su amo, y que su trabajo es cuidar y proteger los tesoros del mismo, un cáliz, un cuchillo de piedra y un broche. Jack logra caer en su juego y la criatura lo envuelve en sus bobinas hasta llevarlo a un muro, donde el hombre muere en agonía.

El arquetipo del *Sleer* es el de *la figura cambiante*, pues nunca se sabe sus verdaderas intenciones o su lealtad. Además de esto, trae consigo duda y suspenso en la historia, ejerciendo una función dramática en la trama.

- **Jack Dandy**

Uno de los miembros de la secta *Hermandad de los Jack* es Jack Dandy, o como le dicen sus secuaces, señor Dandy. Es el mayor de sus miembros y el más respetado. Es alto, de piel pálida y de cabello blanco. Siempre usa camisa vestir, vestimenta que caracteriza a los Jack. Es el que intimida a Jack Frost para que realice su labor rápido, ya que pone a su Orden en peligro.

Jack Dandy representa *la sombra* en la historia. Además de Jack Frost, el señor Dandy es un personaje negativo y oscuro en la historia y acompaña a Jack en su lucha contra Bod. Hace lo posible para matar a Bod.

- **Jack Tar**

Otro de los miembros de la secta de Jack Frost es el señor Tar, conocido como Jack Tar. Es de piel oscura, calvo, de contextura musculosa y de mirada desafiante. Tiene camisa de vestir y usa un arete dorado en la oreja.

El arquetipo de Jack Tar es el de *guardián del umbral*, debido a que se constituye un obstáculo en el camino de Bod y ayuda a los Jack a tratar de matar a Bod.

- **Jack Nimble**

Jack Nimble, o señor Nimble, es el tercer miembro de la *Hermandad de los Jack*. Es alto y buenmozo, lo suficiente para ser actor o modelo; tiene cabello rubio y reluciente y ojos claros. Usa camisa de vestir y estiliza su cabello hacia un lado.

Al ser aliado de Jack y sus hombres, se convierte en un *guardián del umbral*, pues lucha y trata de ayudar a matar a Bod.

- **Jack Ketch**

Jack Ketch, o señor Ketch, es uno de los miembros de la *Hermandad de los Jack*. Es un hombre de baja estatura, cabello negro engominado y un bigote delgado encima de sus labios. Viste camisa de vestir. Es malvado, resentido y amenazante cuando conoce a Scarlett y Bod.

Al igual que Jack Nimble, el señor Ketch es un *guardián del umbral*, debido a las dificultades que trae a la vida de Bod. Jack Ketch desea matar a Bod y a Scarlett sea como sea.

6.3. *Personajes terciarios*

- **Carlotta Dorian**

Es la madre biológica de Bod. Es asesinada por Jack en su cuarto. Unos momentos después de su muerte, la mujer aparece en el cementerio como un espectro reciente, y pide a la señora Owens criar a su hijo. Al momento de su muerte, Carlotta Dorian viste un camisón de dormir; es alta y esbelta, con cabello negro liso. En vida, utiliza un vestido floral.

El arquetipo de Carlotta Dorian es el de un *heraldo*, pues su muerte marca un punto decisivo en la trama de la historia, siendo el punto de quiebre inicial.

- **Ronald Dorian**

El señor Dorian es el padre biológico de Bod. Al igual que su esposa, es asesinado por Jack cuando este último irrompe en su hogar. Acompaña a su mujer al cementerio cuando aparecen en el lugar como almas recién fallecidas. Al momento de su muerte, Ronald Dorian era alto y de cabello largo. En vida, viste una franela blanca y jeans.

El arquetipo de Ronald Dorian es de un *heraldo*, ya que su fallecimiento es un punto de quiebre importante en la historia.

- **Misty Dorian**

La hermana mayor de Bod, antes de morir. Una niña de siete años, de cabello rubio y rizado. Jack la asesinó luego de que termina la vida de sus padres. En vida, utiliza un vestido con dibujos.

Al igual que sus padres, su personaje es un arquetipo del *heraldo*, pues su muerte trae consigo un cambio en la vida ordinaria de los personajes.

- **Caius Pompeius**

Caius Pompeius es un fantasma del cementerio de Old Town. Es el miembro más viejo del cementerio y es uno de los fantasmas que se opone a la llegada de Bod al recinto. Es alto, con escaso cabello y barba. Utiliza una toga, debido a su descendencia romana, y sandalias sencillas. Su personalidad es dócil, con rasgos orgullosos por su descendencia romana. Comparte con Bod en el cementerio y cuenta al joven historias sobre su vida antes de morir. Ayuda a Bod en la historia cuando le avisa la locación de los Jacks en el cementerio.

El arquetipo de Caius Pompeius es el de *aliado*, debido a que ayuda a Bod en los momentos tensos de la historias, principalmente en la lucha contra los Jack.

- **Josiah Worthington**

Josiah Worthington es un fantasma del cementerio de Old Town. En vida, funda el cementerio y tiene una estatua en su nombre. En un principio, se opone a aceptar a Bod en el cementerio pero cede luego de una votación. Es alto y esbelto, con cabello gris. Usa un abrigo y ropa de la época en que fallece. Es testarudo pero caritativo con los miembros del cementerio.

De acuerdo con los arquetipos de Vogler, Josiah Worthington es un *aliado*, pues ayuda a Bod en su pelea contra los Jack.

- **Madre Masacre**

Madre Masacre es una fantasma enterrada en el cementerio de Old Town. Usa un pequeño sombrero, es baja en estatura y de contextura gruesa. Es testaruda y autoritaria pero es cariñosa con Bod.

El arquetipo de Madre Masacre es de *aliado*. A pesar de oponerse a dejar a Bod vivir en el cementerio, posteriormente se encariña con el chico y comparte con él en el recinto.

- **Dama de gris**

Es un ánima que representa la muerte. Interviene en la votación de los fantasmas del cementerio y apoya la noción de que Bod crezca en el lugar. Es de estatura promedio, con largo cabello de color gris. Viste un vestido blanco desgarrado y está descalza. Siempre monta un caballo. Es bondadosa y simpática con los miembros del cementerio.

El arquetipo de la Dama de gris es el de *heraldo*, debido a que su llegada trae consigo una decisión y un cambio en el mundo ordinario de los miembros del cementerio.

- **Señora Perkins**

Es la madre de Scarlett. Aparece en la historia en el momento en que Scarlett desaparece con Bod en el cementerio. Es neurótica y controladora con su hija cuando esta es pequeña. Es de contextura delgada y de estatura promedio. Estila un moño y utiliza una chaqueta beige cuando está en la capilla y un suéter tejido cuando vuelven a mudarse a Old Town. La señora Perkins considera que Bod es un amigo imaginario de Scarlett y por esto la lleva al cementerio a jugar cuando es una niña pequeña.

Luego del incidente en el cementerio, la familia Perkins se muda a Escocia, debido a que el señor Perkins obtiene un trabajo en dicho país. Años después, los señores Perkins se divorcian y Scarlett vuelve a Old Town con su madre. La señora Perkins es comprensiva con su hija, pues entiende el disgusto de la joven a mudarse a un lugar aburrido como ese.

El arquetipo del señora Owens es el de un *heraldo*, ya que es una figura neutral.

- **Señor Perkins**

Es el padre de Scarlett. Hace su entrada en la historia cuando Scarlett se pierde un día en el cementerio. Es un hombre ocupado y obstinado que pelea con su esposa constantemente, al punto que luego de unos años se divorcian. Físicamente, el señor Perkins es alto y delgado, con cabello rojizo y ojos claros. Utiliza un suéter gris y jeans claros. Al igual que su esposa, el señor Perkins opina que Bod es un invento de Scarlett. Obtiene un empleo en Escocia y se muda con su familia al nuevo país. Scarlett no tiene una buena relación con su padre puesto que nunca habla con él.

El arquetipo del señor Owens, al igual que su esposa, es el de un *heraldo*, ya que es una figura neutral.

- **Honorable Archibald Fitzhugh, Duque de Westminster, Obispo de Bath y Wells, Trigésimo tercer presidente de los Estados Unidos y Emperador de China.**

Son demonios conocido como *ghouls*, criaturas demoniacas que consumen carne humana en descomposición. Tienen facciones de hombres demacrados con piel desgarrada y reseca, con escasos cabellos en sus huesudos cráneos. Vuelan y buscan

almas perdidas para llevarlas a su ciudad, Ghûlheim. Su ropa está raída y sucia; tienen dientes filosos y ojos saltones y brillosos.

Su personalidad, al ser cazadores de humanos, es amable con todos aquellos que se crucen con su tipo; encantan a las personas para así persuadirlas a irse con ellos.

Los *ghouls* son, según la teoría expuesta por Vogler, *guardianes del umbral*, debido a su aparición y contribución a la historia. Los demonios no son el villano central de la historia pero representan un peligro inminente para el héroe, convirtiéndose en una prueba y un obstáculo para Bod.

- **Abuela de Jack**

La única familia aparente del villano de la historia, Jack. La mujer es anciana, de baja estatura y de contextura extremadamente delgada. Viste un camisón y su cabello está estilizado en un desordenado moño. Trata a su nieto con normalidad y vive con Jack luego de que él fallara en matar a Bod.

El arquetipo de la abuela de Jack es el de un *heraldo*, ya que es una figura neutral.

- **Kandar**

Kandar es un aliado de Silas y la señorita Lupescu en su lucha contra los Jack en Cracovia. Es una momia ancestral, cubierta de gruesos pedazos de tela en todo el cuerpo. Únicamente muestra sus ojos y su boca.

El arquetipo de Kandar es el de un *heraldo*, ya que su presencia y aparición en la historia genera un cambio.

- **Conductora de autobús**

Es la mujer que conduce el autobús que toma Scarlett por error. Es de contextura gruesa y de piel morena, con personalidad amargada.

Su arquetipo es el de un *heraldo*, debido a que su presencia en la historia es neutral y no afecta el desarrollo de la acción.

- **Vecina**

Es una mujer que vive al lado de Jack, conocido ahora como el señor Frost. Su arquetipo es el de un *heraldo*, debido a que su presencia en la historia es neutral y no afecta el desarrollo de la acción.

7. *El viaje del héroe en The Graveyard Book*

De acuerdo con la teoría expuesta por Christopher Vogler en su libro *El viaje del héroe*, se aplicaron los pasos o etapas de dicho viaje para la historia de *The Graveyard Book*.

Separación:

El mundo ordinario

Considerando que el personaje principal, Bod, vive en el cementerio la mayor parte de su niñez y adolescencia, es difícil considerar su hogar con su familia biológica su mundo ordinario. La primera secuencia del guion se basa en mostrar el suceso que marca un punto crucial en la historia, el asesinato de la familia por parte de Jack. Bod es aceptado en el cementerio y crece en el lugar rodeado de fantasmas y su guardián Silas. La normalidad y cotidianidad de Bod es el cementerio, pasear por las tumbas y hablar con sus amigos fantasmas día a día. En un momento dado, Bod comienza a preguntarse sobre su lugar en mundo y empieza a inquirir la verdad sobre su familia biológica y sobre el asesino de la misma. La curiosidad de Bod también se refleja en su añoro a explorar el mundo exterior del cementerio, lugar del que no tiene permitido salir.

Llamado a la aventura

El primer llamado a la aventura ocurre luego de Bod conoce a Scarlett, una niña viva residente de Old Town. Scarlett es el primer vistazo del mundo exterior para Bod y lo incentiva a continuar hostigando a su guardián y conocidos para salir del cementerio y conocer la vida en el exterior. Al conocer a la chica, explora el mausoleo Frobisher y es lo suficientemente valiente para no caer en el juego del *Sleer*. El segundo llamado a la aventura en la historia es cuando Bod conoce a los

ghouls. Obstinado de la señorita Lupescu y de su encierro, Bod decide seguir a los demonios hasta su ciudad maldita, para luego arrepentirse y tratar de escapar.

Rechazo de la llamada

Bod no experimenta un rechazo a la llamada literal, y es un momento sutil en la historia. Luego de varios años, Scarlett vuelve a Old Town y se encuentra con Bod una vez más. Bod experimenta miedo al principio pero decide acercarse y volver a compenetrar con la chica. Scarlett incentiva a Bod a salir del cementerio y vivir, conocer y tener experiencias, por lo que lo impulsa a buscar información acerca de su familia y su asesinato. Bod no se siente confiado para realizar la tarea pero reconsidera y se adentra a este nuevo paso en su vida, el cual lo aterroriza pero desea más que nada.

Encuentro con el mentor

Al igual que el rechazo a la llamada, el encuentro con el mentor no sucede como se espera en la historia. En vez de llegar a la vida del héroe en el camino, el mentor de Bod siempre estuvo con él desde el primer día que pisa el cementerio. Silas, el guardián protector de Bod, está en la vida del chico y lo educa y aconseja mientras Bod crece. Y aunque Silas trata de alejar a Bod de la verdad, al final confía en el chico lo suficiente como para dejarlo enfrentar su destino. La llegada de la señorita Lupescu es también un encuentro con el mentor en esta historia. La mujer es también un guardián y un mentor para Bod, debido a que le enseña habilidades y poderes que le ayudan en su vida en el cementerio y lo mantienen a salvo. La mujer protege al muchacho y lucha por su bienestar, hasta el punto de perder su vida con el propósito de protegerlo del mal que lo acecha.

La travesía del primer umbral

Una vez que Scarlett y Bod van a la biblioteca y descubren cómo ocurre la muerte de los padres y hermana de Bod, deciden ir a la casa de la familia para hablar con su actual dueño, Jack, o como se muestra en ese momento, el señor Frost. Bod está nervioso al acercarse a encontrar la verdad sobre el asesinato, pero continúa la misión y va a la casa del hombre. El señor Frost cuenta a Bod lo que ha descubierto en la casa.

Las pruebas, aliados y enemigos

A lo largo de la historia, Bod conoce y se relaciona con fantasmas del cementerio, los individuos más cercanos a él. Tim es su amigo más fiel en el cementerio y lo acompaña en muchas de las situaciones por las que pasa Bod mientras crece. De igual manera, Thackeray Porringer forma parte del pequeño grupo de amigos de Bod y lo ayuda hasta la batalla final. Los enemigos de Bod son principalmente los miembros de la *Hermandad de los Jack*, quienes desean acabar con él a como de lugar. Las pruebas por las que pasa Bod en su vida son lo que lo lleva a construir carácter y tener una visión más amplia sobre la vida que desea tener. Gracias a los sacrificios que ha tenido que sobrellevar, decide tomar las riendas de su vida y recuperar el tiempo perdido acabando con el mal que lo acecha.

Descenso:

La aproximación a la caverna más profunda

Este momento en la historia es el punto de quiebre en la vida de Bod. Al descubrir que el señor Frost resulta ser Jack, el asesino de su familia, ya no hay vuelta atrás y debe escapar de sus garras antes de que lo mate. Bod conoce a los secuaces de Jack y escapa con Scarlett hasta el cementerio para protegerse. Al llegar al

cementerio, con la ayuda de los fantasmas del lugar, Bod logra deshacerse de los secuaces y debe proceder con acabar de una vez por todas con Jack. Jack encuentra a Scarlett escondida en el mausoleo Frobisher y la amenaza de muerte. Bod llega al lugar para salvar a la chica y terminar con Jack.

La odisea

La pelea final con Jack es el clímax de la historia. Bod enfrenta a Jack en la cámara del *Sleer*, mientras Jack amenaza a Scarlett con matarla. Bod se sacrifica para salvar a Scarlett pero antes de ser asesinado por Jack, este último cae en la trampa del *Sleer* al aceptar ser su amo. El monstruo envuelve a Jack en sus bobinas y lo sostiene en el aire, asfixiándolo. Al final, Jack es succionado por el muro de la cámara y muere. Silas aparece y sale del mausoleo con Bod y Scarlett, quien está catatónica al observar la escena desarrollarse. Scarlett insulta a Bod y escapa del cementerio, horrorizada.

La recompensa

Cuando Jack muere, Bod es libre de salir del cementerio pues el mal que lo perseguía ya ha sido acabado. Bod disfruta de una salida con Silas y celebra su victoria ante Jack. Bod y Scarlett hacen las paces y se besan como símbolo de reconciliación. Luego de esto, Silas borra los recuerdos de Scarlett al descubrir que la chica no supera el terror que presencia en la cámara del *Sleer*. Bod lamenta la decisión pero acepta las consecuencias de sus actos.

Camino de regreso

Poco a poco Bod pierde sus habilidades y poderes en el cementerio. Silas habla con el chico y explica que ambos deben dejar el cementerio para continuar sus vidas en otro lugar. Bod está reacio a esta decisión pero la acepta como el inicio de un

cambio necesario en su vida. Bod se despide de sus seres queridos en el cementerio y sale del lugar para por fin adentrarse a una aventura aún más grande: el mundo real en el cual pertenece.

Regreso:

El retorno con el elixir

Finalmente, Bod deja el cementerio y camina hacia una parada de autobús. Al llegar a la parada, observa a Scarlett, quien ahora no lo recuerda, y se sienta a su lado. Bod y Scarlett comienza a hablar mientras esperan el autobús.

8. *Resumen de la obra original*

La historia comienza con Jack asesinando a la familia Dorian. Cuando se dispone a matar al último miembro de la familia, el pequeño bebé, nota que el niño ha escapado. Sin que Jack se diera cuenta, el niño salió de la casa y camino hasta una viejo cementerio al final de la calle. Al entrar al lugar, una pareja de fantasmas, la señora y el señor Owens consiguen al niño y discuten qué hacer con él. Al darse cuenta que el niño fue al cementerio, Jack camina hasta el lugar y trata de entrar a como dé lugar. La madre recién fallecida del bebé, ahora una fantasma, pide a la señora Owens que proteja al niño y que lo críe como suyo. La mujer lo discute con su esposo y ambos aceptan. Jack observa al niño desvanecerse en el aire y es echado del cementerio por un vampiro llamado Silas. Los fantasmas del cementerio se reúnen para votar sobre si el niño puede quedarse con ellos o no. La Dama de gris aparece y sugiere que acepten al bebé. Todos los fantasmas votan y se decide que el infante se quedará en el lugar hasta que sea mayor de edad.

Los padres del niño lo nombran Nobody “Bod” Owens y se le concede la Libertad del cementerio, título que le permite hacer cosas como Desaparecer, atravesar paredes, aumentar el miedo en la atmósfera, entre otras cosas. Silas acepta ser el guardián del niño y se encarga de traer comida y cuidar al niño.

Al pasar los años, Bod crece en el cementerio y desea salir del lugar, pero su guardián se lo prohíbe por su propia seguridad. Bod conoce a Scarlett Perkins, una niña viva igual que él, y se hacen amigos enseguida, a pesar de que sus padres piensen que Bod es su amigo imaginario. Luego de un incidente dentro de un mausoleo, donde conocen a un monstruo llamado *Sleer*, un ser que ha esperado a su amo por años. Los padres de Scarlett creen que la niña ha sido secuestrada y Scarlett se mete en problemas. Eventualmente, sus padres deciden mudarse a Escocia.

A pesar de haber jurado ser el guardián de Bod, Silas debe irse unos meses y trae una tutora al cementerio para que cuide de Bod. Tanto la mujer como Bod se desprecian y comparten tiempo juntos cuando la mujer le da lecciones sobre habilidades para aprender. Un día, Bod se acuesta encima de una tumba que resulta ser la puerta a un mundo paralelo. Los *ghouls*, criaturas que consumen carne humana, consiguen a Bod un día y acuerdan llevarlo con ellos a su ciudad, Ghûlheim. Al darse cuenta de su error, Bod pide ayuda y es rescatado por la señorita Lupescu, transformada en un lobo. Luego, Bod descubre que la mujer es licántropo y es un Sabueso de Dios, seres que luchan por el bienestar del mundo contra el mal existente. Después del incidente, Bod y la señorita Lupescu se hacen amigos.

Un día, Bod conoce a una fantasma llamada Liza Hempstock, una bruja que fue enterrada sin lápida. Bod decide buscar una lápida para la fantasma y sale del cementerio por primera vez en su vida. El chico entra en una tienda de empeño y es secuestrado por el dueño, cuando sospecha de que Bod es el niño que Jack está buscando. Bod logra escapar gracias a Liza y le regala una lápida a la fantasma.

Bod ha crecido y celebra una tradición del pueblo en donde los fantasmas y los vivos se reúnen para bailar en la plaza de la ciudad. Celebra con sus amigos fantasmas y su familia, y conoce a la Dama de gris.

Después de discutirlo con Silas, Bod tiene la oportunidad de asistir a una escuela primaria. Al descubrir que hay niños malos en la escuela, Bod se convierte en héroe y hace que los niños tengan el coraje para enfrentarse con los bravucones, entre estos un chico llamado Paul Singh. Esto hace que Nick y Mo, los *bullies*, lo persigan y acosen por haber estropeado sus planes. Bod practica sus poderes sobrenaturales en los chicos, asustándolos. Gracias a esto, es detenido por la policía pero es rescatado por Silas. Luego de la situación, Bod decide no volver a la escuela.

Jack es hostigado por los miembros de su secta, *Jack of all Trades*, para que termine de una vez con todas con Bod, ya que el bienestar de su hermandad depende de matar a Bod. Alrededor de ese momento, tanto Silas como la señorita Lupescu dejan a Bod solo en el cementerio, pues tienen asuntos importantes que atender en otro lado. Silas y la señorita Lupescu pelean en una cueva y la mujer es gravemente herida.

Scarlett y su madre, la señora Perkins, se mudan a Old Town luego de que sus padres se divorcieran. Scarlett odia volver al pueblo y es altanera con su madre. Un día, toma el autobús equivocado y termina en la entrada del cementerio. Al acceder al lugar, conoce al señor Frost, un señor amable que vive a unas casas del cementerio. Eventualmente, Scarlett sueña con Bod y descubre que aún vive en el cementerio. Ambos chicos se reencuentran y se hacen amigos de nuevo.

Luego de ir a la biblioteca, Scarlett descubre que el señor Frost vive en la casa donde Bod vivió cuando era bebé. Ambos chicos van a la casa del señor Frost a investigar sobre la muerte de los padres de Bod, y acepta subir al ático con el señor para buscar una pista sobre el asesinato. El señor Frost revela ser Jack, el asesino, e intenta matar a Bod. El chico logra escapar de la casa pero es buscado por Jack y sus secuaces, Jack Dandy, Jack Tar, Jack Ketch y Jack Nimble. Con ayuda de fantasmas en el cementerio y su ingenio, Bod logra deshacerse de los hombres, sin contar a Jack Frost. Bod tiende una trampa a un codicioso Jack, quien acepta ser el amo del *Sleer*, sin saber las consecuencias de su decisión. El *Sleer* toma a Jack y lo lleva hasta la pared del lugar, hasta que desaparecen en su interior.

Scarlett se pelea con Bod luego de descubrir que el chico la usó de carnada para acabar con Jack. Silas decide borrar los recuerdos de la joven y acabar con su

trauma de raíz, dejando a Bod devastado. Silas persuade a la madre de Scarlett y a la chica de mudarse de nuevo a Escocia.

Silas revela que él y la señorita Lupescu son ambos miembros de la Guardia de Honor, seres que defienden las barreras de la Tierra y el infierno; y que la mujer murió peleando en la batalla para destruir a los *Jack of all Trades*.

En el capítulo final de libro, Bod ha crecido y poco a poco pierde las habilidades que le otorga la Libertad del cementerio, principalmente la de poder ver fantasmas y atravesar paredes. Después de hablar con Silas, el guardián le dice a Bod que ambos deben dejar el cementerio ya que su tiempo en el lugar ha terminado. Bod está triste por la repentina decisión pero la acepta al pensar en los lugares que podrá conocer cuando salga del cementerio. Silas le da a Bod dinero y un pasaporte para empezar su vida en el mundo exterior y se despiden. Al caminar a la salida del cementerio, Bod se despide de sus amigos y de sus padres, y deja el lugar donde crece para adentrarse en una nueva aventura.

PREPRODUCCIÓN

1. *Propuesta Visual*

1.1. *Locaciones*

Las locaciones serán descritas por orden de aparición en el guion.

Casa de la familia Dorian/Casa número 33 de la calle Dunstan

Es una casa de tres pisos ubicada en la calle Dunstan, apretujada entre otras similares. Tiene ladrillos rojos, ventanas claras y amplias, un pequeño jardín frontal y una puerta de color azul claro. El interior de la casa es acogedor, armoniosamente decorado con colores pasteles y muebles sencillos. Una escalera de madera ocupa el pasillo central de la casa, con fotos familiares en las paredes.

La vivienda se divide en tres pisos, siendo el primero el área común. El segundo piso alberga las habitaciones de los señores Dorian y de su hija, Misty. El cuarto del bebé, Bod, está ubicado en el ático de la casa. La iluminación en la casa es cálida y acogedora gracias a las diferentes lámparas de estilo victoriano presentes en el lugar.

Dieciséis años después, la casa de los Dorian es habitada por Jack Frost, el mismo hombre que asesina a dicha familia. La casa, aún de ladrillos, está en mal estado por tantos años sin cuidados. Lo que solía ser un jardín es ahora un pedazo de tierra árido, sin flores ni plantas. La pintura de las ventanas está vieja y la puerta principal sigue

siendo de color azul claro pero ha perdido mucho de su color por el sol y el tiempo sin atención.

El interior de la casa muestra las mismas condiciones que el exterior; el descuido y desalojo de la casa ha hecho que el papel tapiz de la pared esté raído y decolorado, la escalera sea una pila de madera rechinante y los muebles estén descuidados y cubiertos con plástico.

Cementerio de Old Town

Es un cementerio situado en la parte superior de una colina en Old Town, justo a unos metros de la casa de la familia Dorian, los padres biológicos de Bod. Es un lugar viejo que alberga más de 300 tumbas y tiene desde partes llenas de pequeñas lápidas hasta lugares con ostentosos mausoleos. Una vieja reja negra adorna la entrada del cementerio, acompañada de altos muros de piedra con estatuas en la parte superior.

El cementerio tiene varias secciones. Tiene una capilla fúnebre abandonada, con puertas de hierro y cubierta por hiedra casi en su totalidad. Hay muchas lápidas, mausoleos, estatuas y una abundante vegetación.

La iluminación en el cementerio es tenue y fría. Las lámparas del cementerio son viejas y algunas no funcionan bien. Como se encuentra en la cima de una colina, la neblina cubija al cementerio la gran parte del tiempo, siendo más densa por las noches. Una de las cualidades de Bod desde que vive en el cementerio es ver en la oscuridad; no necesita lámparas o linternas para introducirse en tumbas y en la capilla. Aún así, para propósitos de la producción es necesaria una iluminación que demuestre que Bod no necesita luz pero logre maquillar la escena con algo de claridad.

Anfiteatro del cementerio

Es el espacio abierto que corona la colina del cementerio, y es una especie de mirador desde donde se puede apreciar la ciudad de Old Town. En el centro del lugar, hay un obelisco pequeño y una estatua en honor al fundador del cementerio, Josiah Worthington. Las plantas crecidas, pequeñas lápidas y árboles ambientan el entorno.

Capilla del cementerio

Es el lugar de descanso de Silas, el vigilante del cementerio y guardián de Bod. Está lleno de repisas con cajas viejas llenas de discos, y un baño pequeño en desuso. En un rincón de la capilla, está una despensa con comida y provisiones para Bod. Las paredes son de piedra y tiene ventanales con vitrales desteñidos.

En la parte de atrás del lugar se encuentra un escritorio de madera oscura con una silla de espaldas alto, de cuero negro. Candelabros dorados adornan las esquinas de la capilla y bancos de iglesia ocupan el espacio central. La iluminación es muy poca, siendo los candelabros y la luz de la luna que entra de los ventanales, la principal iluminación en la capilla. En una esquina de la capilla, hay una escalera en espiral que baja hacia una cripta.

Mausoleo Frobisher

Es el lugar de descanso de la familia Frobisher, pequeño, oscuro y húmedo. Una pared despliega una hilera de ataúdes que ocupa todo el costado de la estructura. Floreros con flores marchitas y candelabros oxidados son la única decoración del lugar. La única iluminación del lugar proviene de unas pequeñas ventanas sin vidrio en la parte superior de las paredes. Detrás de uno de los ataúdes en la parte inferior, hay un túnel oscuro con unas escaleras de piedra que bajan a una cámara.

Cámara del Sleer

La cámara es una habitación fría y oscura en el interior de la colina. En el centro de la cámara, hay un altar de piedra sencillo. En las paredes de piedra, hay candelabros descuidados y muchas telarañas. En una esquina de la habitación hay una repisa de piedra con tres objetos: un broche, un cáliz y un cuchillo de piedra, perfectamente ordenados.

En el suelo de la tumba de piedra, hay huesos y ropa vieja.

Cripta de la capilla

Es el lugar donde la señorita Lupescu da lecciones a Bod. Para llegar, hay que bajar las escaleras de espiral que hay en la capilla. Es pequeño y tétrico, con un comedor pequeño en el centro y candelabros en los extremos del lugar. En una pared, hay un pizarrón verde grande y cajas viejas por doquier. La iluminación del lugar es tenue al no tener ningún tipo de ventilación o ventanas en su estructura.

Claro en la colina

Este lugar no es más que un espacio plano en la colina del cementerio. Es aquí donde Bod pasa la mayoría de su tiempo con su amigo Tim. Está lleno de árboles, arbustos, grama crecida y lápidas descuidadas.

Café

Pequeño establecimiento donde Jack se reúne con sus secuaces de la *Hermandad de los Jack*. Es sencillo, con pequeñas mesas y un pequeño televisor en la esquina.

Puerta *Ghoul*

Esta tumba está en el lado suroeste del cementerio. Se encuentra bajo un tronco de sauce, negro y puntiagudo, destruido por un rayo. Es la tumba de los *ghouls*, con manchas de agua y óxido en la piedra y grietas y huecos en su forma. Arriba de esta yace la estatua de un ángel sin cabeza. La tumba en realidad es una puerta *Ghoul*, la vía hacia la ciudad de Ghulheim, lugar donde residen los *ghouls*.

Afuera de *Ghûlheim*

Al entrar en la puerta *Ghoul*, se baja por un camino completamente oscuro y se llega a un cementerio bajo la tierra, con el cielo rojo, pero no del tono de un atardecer, sino furiosamente rojo, del color de una herida infectada. El camino desierto, lleno de piedras y huesos, se extiende hasta el pie de una colina y es en la cima donde se encuentra *Ghûlheim*.

El lugar es repulsivo y terrorífico, una ciudad hecha para ser abandonada, llena de monstruos y almas perdidas. El cielo es rojo carmín, y los árboles no son más que troncos desfigurados, negros y muertos. Las paredes no tienen forma y todas las edificaciones parecen hechas de cera quemada, desfigurada para siempre.

Casa de la familia Frost

Este hogar está decorado con muebles sencillos y envejecidos. El piso es de madera vieja y la decoración en el lugar es bastante pintoresca con adornos por doquier. La cocina es pequeña y rústica, con paredes tapizadas con patrones de color ocre. La casa es de la abuela de Jack y esto se evidencia en la decoración. El cuarto de Jack es pequeño, con solo una cama, un armario y un escritorio en su interior. El lugar está ordenado y limpio, evidencia la personalidad pulcra de Jack. La iluminación en la casa es pobre, teniendo pocas ventanas que dejen entrar luz natural.

El salón Washington

Es el salón donde Jack Frost se reúne con los otros miembros de su secta, la Hermandad de los Jacks. Es una habitación grande y glamorosa, con lámparas de araña en el techo y mesas redondas en todo el salón. En una de las esquinas del salón, se extiende una tarima y algunos pendones. La iluminación en el salón es abundante y cálida, haciendo la atmósfera agradable.

Casa de la familia Perkins

La casa de Scarlett y su madre está en la avenida Acadia al otro lado de la ciudad, no muy cerca del sector Old Town. Es un lugar pequeño y acogedor, con dos dormitorios, una sala de estar y una cocina. La iluminación es cálida y amplia en toda la casa. La decoración es sencilla y no hay muchos muebles, al ser un lugar alquilado recientemente.

El cuarto de Scarlett es pequeño, con una cama, una mesa de noche con un teléfono y una repisa en la parte contraria, que ocupa toda la pared. Ahí tiene retratos, libros, fotos con sus amigos de Escocia y adornos. Predominan los colores rojos y morados en la habitación.

Biblioteca de Old Town

Es la biblioteca pública de la ciudad de Old Town. El lugar es grande y claro, con techos altos y amplios ventanales. Las hileras de libros en su interior se extiende por varios pisos. En el primer piso se extienden largos mesones con lámparas en el centro. En un rincón de la biblioteca, hay repisas con cajas de periódicos viejos.

Pizzería

Es un establecimiento de comida rápida ubicado en las calles adyacentes al cementerio de Old Town. La decoración del lugar es sencilla y anticuada, con colores rojizos y ocres en sus mesas altas y sillas. En las paredes hay afiches de diferentes tipos de pizza y un pequeño televisor viejo.

1.2. Iluminación y color

Para la propuesta visual se tienen en mente algunos elementos que ayudarán a dar la atmósfera deseada en la pieza. Al tratarse de una historia un poco oscura y tenebrosa, la iluminación es fría y tétrica en la mayoría de las locaciones. Siendo un pueblo pequeño en una zona elevada, el clima y el ambiente deben ser fríos, siempre nublado y de colores opacos y no tan vividos.

En algunas locaciones es importante que la iluminación no sea densa y no sea demasiado palpable. La mayoría de las locaciones están situadas en un cementerio y es apropiado que la iluminación sea pobre, pero que cree un ambiente sombrío. Es importante que la iluminación y el color se manejen de una manera en que denote que las locaciones son lugares viejos y oscuros, faltos de vida y de brillo.

En las escenas en la casa de los Dorian, la iluminación es cálida y los colores más vivos. Los momentos que tiene Bod con su familia, antes de que fuesen asesinados, son mostrados como “memorias”. Estos momentos tienen filtros que lo diferencian del presente y de la realidad. Hay más colores pasteles y vibrantes.

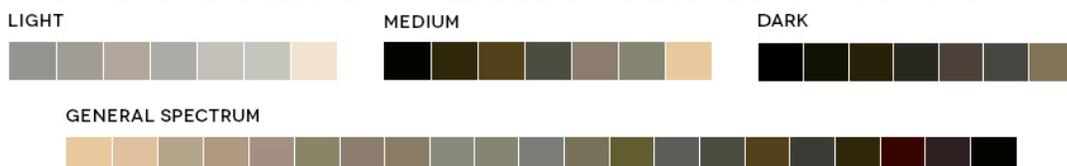
Al avanzar la historia, dicha locación cambia de aspecto completamente y se presenta de nuevo 17 años después de la muerte de la familia. Jack, el asesino, se muda a la casa y la atmósfera del lugar ahora es otra. Es en esas escenas en las que los colores cambian drásticamente; ahora la casa es más sombría, con una

temperatura fría y de poca iluminación, los colores del papel tapiz y alfombra están desgastados y en mal estado.

Uno de los personajes principales, Silas, es un vampiro y al serlo debe vivir en completa oscuridad. Para propósitos de producción, la capilla tendrá candelabros, velones y velas de diferentes tamaños. La iluminación que proporcionan las velas es cálida, y esto se hace con la intención de dar color al hogar del vampiro, quien siempre viste de negro.

Los colores grisáceos y azules son utilizados con más frecuencia en las escenas que toman lugar en el cementerio. El clima del pueblo Old Town es típico de una ciudad fría. Cielo gris y nublado, con neblina y lluvias constantes; esto hace que los colores tiendan a ser claros y lavados.

La paleta de colores que se desea en la pieza es tanto de colores pasteles y ocre a escala de grises y colores opacos. Los colores en la pieza son un elemento importante, porque dan la estética y el ambiente necesario para la producción. Los colores son lavados, con bajo contraste y saturación. La iluminación es fría en los exteriores y cálida en los espacios interiores.



Para el cementerio, se busca una atmósfera fría y húmeda, con tumbas desordenadas y abundante naturaleza para destacar el deterioro y abandono del lugar. Todo esto con una iluminación y colores fríos y oscuros.



En cuanto a la capilla y la puerta *Ghoul*, de acuerdo a lo descrito en las locaciones, se buscan edificaciones y monumentos antiguos, principalmente deteriorados.



1.3. *Encuadres y planos*

Los encuadres y planos que se desean utilizar en la pieza serán variados, teniendo algunos que serán característicos en ciertos personajes. Al ser un cementerio la locación principal, predominarán los planos generales y *establishing shots*, para

presentar la locación como un lugar amplio y extrañamente solo, representando así el estado emocional del personaje principal.

Por otro lado, el antagonista de la pieza se mostrará con primeros planos y planos cerrados para resaltar sus expresiones y reacciones. También se utilizarán planos subjetivos para dar una sensación de cercanía entre el espectador y los personajes.

Es importante agregar que la presencia de planos simétricos en el largometraje es una prioridad y se hace con la finalidad de brindar una profundidad y un encuadre agradable. El uso de *tracking shots* y de paneos también estará presente en la pieza.

1.4. Montaje y efectos visuales

Para el montaje de *The Graveyard Book* se requiere de un trabajo de posproducción extenso. Por ser una pieza de ciencia ficción, con fantasmas, licántropos y seres del más allá, se necesita de efectos especiales, tanto visuales como de sonido.

Se espera un montaje sencillo y pausado en su mayoría, con transiciones de un plano a otro cada cuatro o cinco segundos; esto es para situar al espectador en la escena y para que se pueda apreciar el entorno en el que se desarrolla la acción.

En las escenas de acción y persecución se realizará un montaje analítico, el cual consiste en cambios de plano de manera continua para que el espectador se introduzca en la situación y se involucre con el estrés o angustia de los personajes.

2. *Propuesta sonora*

La música que estará en la banda sonora de *The Graveyard Book* serán canciones completamente instrumentales. De esta manera, se pretende situar al espectador en el ambiente y la atmósfera de la historia. Los géneros musicales como post-rock, shoegaze, drone metal y ambient fueron los escogidos por su estilo oscuro y denso. Se busca colocar canciones que vayan acorde con la escena en la que se aplican, para que haya concordancia con lo visual.

Para la captación de sonido se requerirán micrófonos de diferentes tipos, cada uno con una función importante para el diseño sonoro de la producción. Principalmente se necesitarán micrófonos tipo shotgun para grabar el foley, es decir, el sonido de ambiente en las locaciones, voces ajenas a los diálogos de los personajes y sonidos de calle.

Además de esto, se utilizarán micrófonos inalámbricos o tipo lavalier para grabar las voces de los actores que tengan diálogos en la escena. A su vez, los micrófonos estarán conectados a un mezclador y a una grabadora, para facilitar el monitoreo del sonido en el set y los audios. En la pieza cinematográfica habrá voces en off, las cuales serán grabadas en un estudio.

3. *Desglose de necesidades de producción*

Tabla 1. *Desglose de necesidades de producción por escena*

Escena: 1 Página: 1 Secuencia: 1 Locación: Planta alta / Casa de la familia Dorian			INT/EXT: INT DÍA/NOCHE: NOCHE SCRIPT DAY: 1
Descripción de la escena: Jack entra a la casa de la familia Dorian, sube las escaleras y asesina a la familia.			
Personajes: 1. Jack/Señor Frost	Vestuario: 1. Chaqueta larga de Jack/Señor Frost 2. Guantes de cuero negros de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 1. Cabello engominado de Jack/Señor Frost	
	Sonidos/Música: 1. Voice-over de Narrador 2. Wolfserpent – A Breath in the Shade of Time 3. Sonido sordo en el piso de la habitación	Animales:	
Utilería y atrezzo: 1. Cuchillo con mango de hueso negro pulido de Jack			
Ambientación: 1. Papel tapiz de colores pasteles 2. Fotos familiares en las paredes			
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:	

Escena: 2
Página: 1
Secuencia: 1
Locación: Ático / Casa de la familia Dorian

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: El bebé despierta al escuchar un ruido afuera.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens (1)	Vestuario: 3. Camisón de bebé	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 2. Wolfserpent – A Breath in the Shade of Time	Animales:
Utilería y atrezzo: 4. Chupón 6. Almohadón		
Ambientación: 7. Cuna de bebé		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 3

Página: 1

Secuencia: 1

Locación: Planta baja / Casa de la familia Dorian

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: El bebé baja las escaleras y sale de la casa.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens	Vestuario: 3. Camisón de bebé	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 2. Wolvserpent – A Breath in the Shade of Time	Animales:
Utería y atrezzo: 4. Chupón 5. Pañal		
Ambientación: 1. Papel tapiz de colores pasteles 2. Fotos familiares en las paredes		
Efectos especiales/Visuales: 1. Neblina	Vehículos:	Extras:

Escena: 4
Página: 1 y 2
Secuencia: 1
Locación: Planta alta / Casa de la familia Dorian

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: Jack asesina a Ronald y Carlotta Dorian. Se dirige al cuarto de Misty Dorian y la mata.

Personajes: 1. Jack/Señor Frost 14. Ronald Dorian 15. Carlotta Dorian 16. Misty Dorian	Vestuario: 1. Chaqueta larga de Jack/Señor Frost 2. Guantes de cuero negros de Jack/Señor Frost 9. Camisón de Carlotta Dorian	Maquillaje y estilismo: 1. Cabello engominado de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 1. Voice-over de Narrador 2. Wolvserpent – A Breath in the Shade of Time	Animales:
Utilería y atrezzo: 1. Cuchillo con mango de hueso negro pulido de Jack 2. Funda de cuero de Jack 3. Pañuelo blanco de Jack		
Ambientación: 1. Papel tapiz de colores pasteles 2. Fotos familiares en las paredes 3. Cama King size 4. Mesa de noche de Carlotta Dorian 5. Lámpara 6. Puerta decorada con flores de vinil 7. Cama single		
Efectos especiales/Visuales: 2. Sangre en el cuchillo 3. Cuerpo de Ronald Dorian 4. Cuerpo de Carlotta Dorian 5. Cuerpo de Misty Dorian	Vehículos:	Extras:

Escena: 5
Página: 2
Secuencia: 1
Locación: Ático/ Casa de la familia Dorian

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: Jack sube al cuarto del bebé para acabar con el trabajo.

Personajes: 1. Jack/Señor Frost	Vestuario: 1. Chaqueta larga de Jack/Señor Frost 2. Guantes de cuero negros de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 1. Cabello engominado de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 2. Wolvserpent – A Breath in the Shade of Time	Animales:
Utilería y atrezzo: 6. Almohadón 7. Oso de peluche		
Ambientación: 8. Cuna		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 6

Página: 2

Secuencia: 1

Locación: Planta baja / Casa de la familia Dorian

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: Jack baja las escaleras de la casa y observa que el bebé ha escapado.

Personajes: 1. Jack/Señor Frost	Vestuario: 1. Chaqueta larga de Jack/Señor Frost 2. Guantes de cuero negros de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 1. Cabello engominado de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 2. Wolvserpent – A Breath in the Shade of Time	Animales:
Utilería y atrezzo: 1. Cuchillo con mango de hueso negro pulido de Jack		
Ambientación: 1. Papel tapiz de colores pasteles 2. Fotos familiares en las paredes		
Efectos especiales/Visuales: 1. Neblina	Vehículos:	Extras:

Escena: 7

Página: 2 y 3

Secuencia: 2

Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: El bebé llega al cementerio y conoce a la familia Owens.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 3. Señora Owens 4. Señor Owens	Vestuario: 3. Camisón de bebé 4. Vestido de época de la señora Owens 5. Delantal de la señora Owens 6. Camisa del señor Owens 7. Tirantes del señor Owens 8. Gafas del señor Owens	Maquillaje y estilismo: 2. Moño de la señora Owens 3. Cabello peinado hacia atrás del señor Owens
	Sonidos/Música: 4. 1000 Funerals - Igneous Lips 5. Voz en off de la señora Owens	Animales: 1. Zorros (x5)
Utilería y atrezzo: 4. Chupón		
Ambientación: 10. Reja de hierro pintada de negro 11. Muro de piedra 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 1. Neblina 6. Fantasma de la señora Owens 7. Fantasma del señor Owens	Vehículos:	Extras:

Escena: 8

Página: 3

Secuencia: 2

Locación: Salida del Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: Jack sacude violentamente las rejas del cementerio y su cadena.

Personajes: 1. Jack/Señor Frost	Vestuario: 1. Chaqueta larga de Jack/Señor Frost 2. Guantes de cuero negros de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 1. Cabello engominado de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 4. 1000 Funerals - Igneous Lips 6. Cadenas	Animales:
Utilería y atrezzo: 8. Cadena		
Ambientación: 9. Parada de autobús 10. Reja de hierro pintada de negro 11. Muro de piedra 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 9

Página: 3 y 4

Secuencia: 2

Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: La señora Owens observa a Jack con desconfianza. Los fantasmas de los recién fallecidos aparecen.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 3. Señora Owens 4. Señor Owens 1. Jack/Señor Frost 5. Fantasma de Carlotta Dorian 6. Fantasma de Ronald Dorian 7. Fantasma de Misty Dorian	Vestuario: 1. Chaqueta larga de Jack/Señor Frost 2. Guantes de cuero negros de Jack/Señor Frost 3. Camisón de bebé 4. Vestido de época de la señora Owens 5. Delantal de la señora Owens 6. Camisa del señor Owens 7. Tirantes del señor Owens 8. Gafas del señor Owens 9. Camisón de Carlotta Dorian	Maquillaje y estilismo: 1. Cabello engominado de Jack/Señor Frost 2. Moño de la señora Owens 3. Cabello peinado hacia atrás del señor Owens
	Sonidos/Música: 6. Cadenas	Animales:
Utilería y atrezzo: 4. Chupón 8. Cadena		
Ambientación: 10. Reja de hierro pintada de negro 11. Muro de piedra 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles		

Efectos	Vehículos:	Extras:
especiales/Visuales: 6. Fantasma de la señora Owens 7. Fantasma del señor Owens 8. Fantasma parpadeante de Carlotta Dorian 9. Fantasma parpadeante del Ronald Dorian 10. Fantasma parpadeante de Misty Dorian		

Escena: 10

Página: 4

Secuencia: 2

Locación: Salida del Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: Jack, cansado, toma un basurero y lo escala para así subir el muro del cementerio.

Personajes: 1. Jack/Señor Frost	Vestuario: 1. Chaqueta larga de Jack/Señor Frost 2. Guantes de cuero negros de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 1. Cabello engominado de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 4. 1000 Funerals - Igneous Lips	Animales:
Utería y atrezzo: 9. Lata de basura		
Ambientación: 10. Reja de hierro pintada de negro 11. Muro de piedra 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 1. Neblina	Vehículos:	Extras:

Escena: 11

Página: 4, 5, 6 y 7

Secuencia: 2

Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: Los fantasmas se reúnen a ver la escena. La señora Owens acepta criar al bebé.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 3. Señora Owens 4. Señor Owens 1. Jack/Señor Frost 5. Fantasma de Carlotta Dorian 6. Fantasma de Ronald Dorian 7. Fantasma de Misty Dorian 8. Caius Pompeius 9. Silas	Vestuario: 1. Chaqueta larga de Jack/Señor Frost 2. Guantes de cuero negros de Jack/Señor Frost 3. Camisón de bebé 4. Vestido de época de la señora Owens 5. Delantal de la señora Owens 6. Camisa del señor Owens 7. Tirantes del señor Owens 9. Camisón de Carlotta Dorian 8. Gafas del señor Owens 9. Camisón de Carlotta Dorian 10. Chaqueta larga de Silas 12. Toga de Caius Pompeius	Maquillaje y estilismo: 1. Cabello engominado de Jack/Señor Frost 2. Moño de la señora Owens 3. Cabello peinado hacia atrás del señor Owens 4. Cabello engominado de Silas
	Sonidos/Música: 4. 1000 Funerals - Igneous Lips 7. Gritos 5. Voz en off de la señora Owens 8. Voz en off de Silas 9. Llaves 10. Reja oxidada abriéndose	Animales:
Utilería y atrezzo: 4. Chupón de bebé 1. Cuchillo con mango de hueso negro pulido de Jack 10. Llaves del cementerio		

<p>Ambientación:</p> <p>10. Reja de hierro pintada de negro</p> <p>11. Muro de piedra</p> <p>12. Lápidas</p> <p>13. Estatuas</p> <p>14. Plantas marchitas</p> <p>15. Árboles</p> <p>91. Piedras</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales:</p> <p>1. Neblina</p> <p>6. Fantasma de la señora Owens</p> <p>7. Fantasma del señor Owens</p> <p>8. Fantasma parpadeante de Carlotta Dorian</p> <p>9. Fantasma parpadeante de Ronald Dorian</p> <p>10. Fantasma parpadeante de Misty Dorian</p> <p>11. Fantasmas en el cementerio</p> <p>12. Fantasma de Caius Pompeius</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 12

Página: 7

Secuencia: 2

Locación: Salida del Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: Silas observa a Jack irse del cementerio.

Personajes: 1. Jack/Señor Frost 9. Silas	Vestuario: 1. Chaqueta larga de Jack/Señor Frost 2. Guantes de cuero negros de Jack/Señor Frost 10. Chaqueta larga de Silas	Maquillaje y estilismo: 1. Cabello engominado de Jack/Señor Frost 4. Cabello engominado de Silas
	Sonidos/Música: 1. Voice-over de Narrador 4. 1000 Funerals - Igneous Lips	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 10. Reja de hierro pintada de negro 11. Muro de piedra 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 1. Neblina	Vehículos:	Extras:

Escena: 13

Página: 7, 8, 9 y 10

Secuencia: 3

Locación: Anfiteatro / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: Los fantasmas discuten si el bebé puede quedarse en el cementerio o no.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 3. Señora Owens 4. Señor Owens 10. Josiah Worthington 8. Caius Pompeius 11. Madre Masacre 9. Silas 12. Timothy “Tim” Johnson	Vestuario: 3. Camisón de bebé 4. Vestido de época de la señora Owens 5. Delantal de la señora Owens 6. Camisa del señor Owens 7. Tirantes del señor Owens 8. Gafas del señor Owens 10. Chaqueta larga de Silas 11. Abrigo de época de Josiah Worthington 12. Toga de Caius Pompeius 13. Sombrero de Madre Masacre 14. Chaleco marrón de Tim	Maquillaje y estilismo: 2. Moño de la señora Owens 3. Cabello peinado hacia atrás del señor Owens 4. Cabello engominado de Silas
	Sonidos/Música: 11. Voz en off de Caius Pompeius 12. Cuchicheo de la multitud	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles 16. Estatua de Josiah Worthington 17. Obelisco		

Efectos	Vehículos:	Extras:
especiales/Visuales: 1. Neblina 6. Fantasma de la señora Owens 7. Fantasma del señor Owens 11. Fantasmas en el cementerio 12. Fantasma de Caius Pompeius 13. Fantasma de Josiah Worthington 14. Fantasma de Madre Masacre 15. Fantasma de Tim		

Escena: 14
Página: 10 y 11
Secuencia: 4
Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: Silas y la señora Owens alimentan a Nobody.

<p>Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 3. Señora Owens 9. Silas</p>	<p>Vestuario: 3. Camisón de bebé 4. Vestido de época de la señora Owens 5. Delantal de la señora Owens 10. Chaqueta larga de Silas</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 2. Moño de la señora Owens 4. Cabello engominado de Silas de Silas</p>
	<p>Sonidos/Música: 5. Voz en off de la señora Owens</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo: 11. Caja de cartón con comida adentro 12. Una banana</p>		
<p>Ambientación: 18. Escritorio de madera oscura 19. Cofre de cuero 20. Bancos de iglesia 21. Cajas viejas</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales:</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 15

Página: 11, 12 y 13

Secuencia: 3

Locación: Anfiteatro / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: Los fantasmas discuten mientras presencian la llegada de la Dama de Gris.

Personajes: 4. Señor Owens 10. Josiah Worthington 8. Caius Pompeius 11. Madre Masacre 12. Timothy “Tim” Johnson 13. Dama de gris	Vestuario: 6. Camisa del señor Owens 7. Tirantes del señor Owens 8. Gafas del señor Owens 11. Abrigo de época de Josiah Worthington 12. Toga de Caius Pompeius 13. Sombrero de Madre Masacre 14. Chaleco marrón de Tim 15. Vestido de la Dama de Gris	Maquillaje y estilismo: 3. Cabello peinado hacia atrás del señor Owens
	Sonidos/Música: 13. “The Best You Can Be” de Seiom 1. Voice-over de Narrador 12. Cuchicheo de la multitud 14. Galopeo de caballo	Animales: 1. Zorros (x5) 2. Caballo blanco
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles 16. Estatua de Josiah Worthington 17. Obelisco		

Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:
<ul style="list-style-type: none"> 1. Neblina 7. Fantasma del señor Owens 11. Fantasmas en el cementerio 12. Fantasma de Caius Pompeius 13. Fantasma de Josiah Worthington 14. Fantasma de Madre Masacre 15. Fantasma de Tim 16. Aparición de la Dama de Gris 17. Caballo blanco volando por el cementerio 		

Escena: 16

Página: 13

Secuencia: 4

Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: El señor Owens anuncia el veredicto final a la señora Owens.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 3. Señora Owens 4. Señor Owens 9. Silas	Vestuario: 3. Camisón de bebé 4. Vestido de época de la señora Owens 5. Delantal de la señora Owens 6. Camisa del señor Owens 7. Tirantes del señor Owens 8. Gafas del señor Owens 10. Chaqueta larga de Silas	Maquillaje y estilismo: 2. Moño de la señora Owens 3. Cabello peinado hacia atrás del señor Owens 4. Cabello engominado de Silas
	Sonidos/Música: 13. “The Best You Can Be” de Seiom	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 18. Escritorio de madera oscura 19. Cofre de cuero 20. Bancos de iglesia 21. Cajas viejas		
Efectos especiales/Visuales: 6. Fantasma de la señora Owens 7. Fantasma del señor Owens	Vehículos:	Extras:

Escena: 17

Página: 13

Secuencia: 6

Locación: Fachada/ Casa de la familia Dorian

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 2

Descripción de la escena: La familia Dorian posa para una foto familiar.

Personajes: 14. Ronald Dorian 15. Carlotta Dorian 16. Misty Dorian	Vestuario: 16. Vestido de Carlotta Dorian 17. Vestido de Misty Dorian 18. Franela blanca de Ronald Dorian 19. Jeans de Ronald Dorian	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 13. "The Best You Can Be" de Seïrom	Animales:
Utilería y atrezzo: 13. Cámara análoga		
Ambientación: 71. Postes de luz 78. Indicador oxidado del número de la casa número 33 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 19. Flashback de la Familia Dorian	Vehículos:	Extras:

Escena: 18

Página: 13

AMANECER

Secuencia: 5

Locación: Calle Dunstan / Casa de la familia Dorian

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE:

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: Silas observa los cuerpos sin vida de la familia Dorian.

Personajes: 9. Silas 14. Ronald Dorian 15. Carlotta Dorian 16. Misty Dorian	Vestuario: 3. Camisón de bebé 4. Vestido de época de la señora Owens 5. Delantal de la señora Owens 6. Camisa del señor Owens 7. Tirantes del señor Owens 8. Gafas del señor Owens 10. Chaqueta larga de Silas	Maquillaje y estilismo: 2. Moño de la señora Owens 3. Cabello peinado hacia atrás del señor Owens 4. Cabello engominado de Silas
	Sonidos/Música: 13. "The Best You Can Be" de Seiom	Animales:
Utilería y atrezzo: 1. Papel tapiz de colores pasteles 2. Fotos familiares en las paredes 3. Cama King size 7. Cama single		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales: 3. Cuerpo de Ronald Dorian 4. Cuerpo de Carlotta Dorian 5. Cuerpo de Misty Dorian	Vehículos:	Extras:

Escena: 19

Página: 13 y 14

AMANECER

Secuencia: 6

Locación: Fachada/ Casa de la familia Dorian

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE:

SCRIPT DAY: 2

Descripción de la escena: La casa se llena de policías y de vecinos, todos observando la masacre que ha ocurrido.

Personajes:	Vestuario:	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 13. "The Best You Can Be" de Seiom 15. Sirenas de policía 12. Cuchicheo de la multitud	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 71. Postes de luz 78. Indicador oxidado del número de la casa número 33 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 18. Lluvia	Vehículos:	Extras: 1. Vecinos (x7) 2. Policías (x6)

Escena: 20

Página: 14

Secuencia: 7

Locación:

- A) Campo de narcisos / Cementerio de Old Town
- B) Capilla / Cementerio de Old Town
- C) Tumba de Caius Pompeius / Cementerio de Old Town
- D) Claro de la colina / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT/EXT

DÍA/NOCHE: DÍA/NOCHE

SCRIPT DAY: 2

Descripción de la escena: Montaje de Bod creciendo en el cementerio.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 3. Señora Owens 4. Señor Owens 8. Caius Pompeius 9. Silas 12. Timothy “Tim” Johnson	Vestuario: 3. Camisón de bebé 4. Vestido de época de la señora Owens 5. Delantal de la señora Owens 6. Camisa del señor Owens 7. Tirantes del señor Owens 8. Gafas del señor Owens 10. Chaqueta larga de Silas 12. Toga de Caius Pompeius 14. Chaleco marrón de Tim 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod	Maquillaje y estilismo: 4. Cabello engominado de Silas 2. Moño de la señora Owens 3. Cabello peinado hacia atrás del señor Owens
	Sonidos/Música: 13. “The Best You Can Be” de Seiom 1. Voice-over de Narrador 16. Aves cantando	Animales: 3. Escarabajos dorados (x5)
Utilería y atrezzo: 14. Comida de bebé 15. Libro de Silas		

<p>Ambientación: 20. Campo de narcisos 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales: 6. Fantasma de la señora Owens 7. Fantasma del señor Owens 11. Fantasmas en el cementerio 12. Fantasma de Caius Pompeius 15. Fantasma de Tim</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 21

Página: 14, 15 y 16

Secuencia: 4

Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 1

Descripción de la escena: Bod y Silas discuten. La señora Owens expresa su preocupación por Bod.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 9. Silas	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 5. Delantal de la señora Owens 10. Chaqueta larga de Silas	Maquillaje y estilismo: 2. Moño de la señora Owens 4. Cabello engominado de Silas de Silas
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 18. Escritorio de madera oscura 19. Cofre de cuero 20. Bancos de iglesia 21. Cajas viejas		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 22

Página: 16 y 17

Secuencia: 8

Locación: Varios lugares en el cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Bod y Scarlett se conocen.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens (9) 12. Timothy “Tim” Johnson 17. Scarlett Perkins (9)	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 23. Chaqueta amarilla de Scarlett 24. Jeans de Scarlett 14. Chaleco marrón de Tim	Maquillaje y estilismo: 5. Rizos en Scarlett
	Sonidos/Música: 18. Voz en off de Scarlett 16. Aves cantando	Animales: 3. Escarabajos dorados (x6)
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 12. Lápidas 24. Arbustos 13. Estatuas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 15. Fantasma de Tim	Vehículos:	Extras:

Escena: 23

Página: 17 y 18

Secuencia: 8

Locación: Varios lugares en el cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Bod y Scarlett juegan en el cementerio.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 17. Scarlett Perkins	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 23. Chaqueta amarilla de Scarlett 24. Jeans de Scarlett	Maquillaje y estilismo: 5. Rizos en Scarlett
	Sonidos/Música: 19. “Home Again” de Unseen	Animales: 3. Escarabajos dorados (x6) 4. Mariquitas (x4) 5. Conejos (x4)
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 12. Lápidas 24. Arbustos 13. Estatuas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 20. Bod Desaparece 21. Bod atravesando paredes	Vehículos:	Extras:

Escena: 24

Página: 18

Secuencia: 8

Locación: Mausoleo Frobisher / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Scarlett y Bod charlan mientras reposan en la grama.

Personajes: 2. Nobody "Bod" Owens 17. Scarlett Perkins	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 23. Chaqueta amarilla de Scarlett 24. Jeans de Scarlett	Maquillaje y estilismo: 5. Rizos en Scarlett
	Sonidos/Música: 16. Aves cantando	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 12. Lápidas 24. Arbustos 13. Estatuas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 25

Página: 18 y 19

Secuencia: 8

Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Bod entra a la capilla y busca una llave vieja y oxidada.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 1. Voice-over de Narrador	Animales:
Utilería y atrezzo: 16. Llave del mausoleo		
Ambientación: 18. Escritorio de madera oscura		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 26

Página: 19

Secuencia: 8

Locación: Mausoleo Frobisher / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Bod y Scarlett observan el mausoleo. Tim persuade a Bod para no entrar.

Personajes: 2. Nobody "Bod" Owens 17. Scarlett Perkins 12. Timothy "Tim" Johnson	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 23. Chaqueta amarilla de Scarlett 24. Jeans de Scarlett 14. Chaleco marrón de Tim	Maquillaje y estilismo: 5. Rizos en Scarlett
	Sonidos/Música: 20. "Lights" de Seiom 21. Puerta de metal abriéndose 22. Voz en off de Bod	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 26. Ataúdes 27. Candelabros 28. Flores marchitas		
Efectos especiales/Visuales: 15. Fantasma de Tim	Vehículos:	Extras:

Escena: 27

Página: 19 y 20

Secuencia: 8

Locación: Mausoleo Frobisher / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Bod y Scarlett exploran el mausoleo.

Personajes: 2. Nobody "Bod" Owens 17. Scarlett Perkins	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 23. Chaqueta amarilla de Scarlett 24. Jeans de Scarlett	Maquillaje y estilismo: 6. Cabello despeinado lleno de telarañas de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 20. "Lights" de Seiom 22. Voz en off de Bod	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 26. Ataúdes 27. Candelabros 28. Flores marchitas		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 28

Página: 20, 21, 22 y 23

Secuencia: 8

Locación: Cámara del *Sleer* / Mausoleo Frobisher

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 3

Descripción de la escena: Bod y Scarlett conocen al *Sleer*.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 17. Scarlett Perkins 18. <i>Sleer</i>	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 23. Chaqueta amarilla de Scarlett 24. Jeans de Scarlett	Maquillaje y estilismo: 6. Cabello despeinado lleno de telarañas de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 20. “Lights” de Seirrom 23. <i>Sleer</i> deslizándose 24. Voz en off de <i>Sleer</i> 22. Voz en off de Bod	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 29. Bloque de piedra 30. Estante de piedra 31. Ropa en el suelo 32. Huesos 33. Cáliz 34. Broche 35. Cuchillo de piedra		
Efectos especiales/Visuales: 22. <i>Sleer</i>	Vehículos:	Extras:

Escena: 29

Página: 23 y 24

Secuencia: 9

Locación: Mausoleo Frobisher / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: TARDE

SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Scarlett y Bod salen del mausoleo.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 17. Scarlett Perkins 12. Timothy “Tim” Johnson	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 23. Chaqueta amarilla de Scarlett 24. Jeans de Scarlett 14. Chaleco marrón de Tim	Maquillaje y estilismo: 6. Cabello despeinado lleno de telarañas de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 20. “Lights” de Seiom 21. Puerta de metal abriéndose 22. Voz en off de Bod	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales: 15. Fantasma de Tim	Vehículos:	Extras:

Escena: 30
Página: 23 y 24
Secuencia: 9
Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: TARDE
SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Los padres de Scarlett están sentados en un banco en la capilla.

<p>Personajes: 19. Señora Perkins 20. Señor Perkins 2. Nobody “Bod” Owens 17. Scarlett Perkins</p>	<p>Vestuario: 25. Chaqueta beige de la señora Perkins 26. Suéter gris del señor Perkins 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 23. Chaqueta amarilla de Scarlett 24. Jeans de Scarlett</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 8. Moño de la señora Perkins 6. Cabello despeinado lleno de telarañas de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod</p>
	<p>Sonidos/Música: 26. Policías hablando entre ellos</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo: 17. Celular del señor Perkins</p>		
<p>Ambientación: 18. Escritorio de madera oscura 19. Cofre de cuero 20. Bancos de iglesia 21. Cajas viejas</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales:</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras: 3. Policías (x3)</p>

Escena: 31
Página: 24 y 25
Secuencia: 10
Locación: Anfiteatro / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 5

Descripción de la escena: Silas y Bod hablan en el anfiteatro. Luego, ven la capilla y comienzan a bajar.

<p>Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 9. Silas</p>	<p>Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 10. Chaqueta larga de Silas</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 4. Cabello engominado de Silas</p>
	<p>Sonidos/Música: 27. Carros en la distancia 28. Voz en off de Silas</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo:</p>		
<p>Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles 16. Estatua de Josiah Worthington 17. Obelisco 36. Cinta de seguridad amarilla</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales:</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 32

Página: 25, 26 y 27

Secuencia: 11

Locación: Vereda / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: TARDE

SCRIPT DAY: 6

Descripción de la escena: Bod y Scarlett se despiden en el cementerio mientras los señores Perkins esperan afuera.

Personajes: 2. Nobody "Bod" Owens 17. Scarlett Perkins 19. Señora Perkins 20. Señor Perkins	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 23. Chaqueta amarilla de Scarlett 24. Jeans de Scarlett 25. Chaqueta beige de la señora Perkins 26. Suéter gris del señor Perkins	Maquillaje y estilismo: 5. Rizos en Scarlett 8. Moño de la señora Perkins 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 29. "Friend of the Night" de Mogwai 30. Voz en off del señor Perkins 1. Voice-over de Narrador	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 12. Lápidas 24. Arbustos 13. Estatuas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 33
Página: 28
Secuencia: 12
Locación: Café / San Francisco

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: DÍA
SCRIPT DAY: 16

Descripción de la escena: Jack se reúne con miembros de la *Hermandad de los Jack*.

Personajes: 1. Jack/Jack Frost (53) 21. Jack Dandy(56) 22. Jack Tar (38) 23. Jack Nimble (31) 24. Jack Ketch (33)	Vestuario: 27. Camisa de vestir negra de Jack Dandy 28. Camisa de vestir negra de Jack Tar 29. Camisa de vestir negra de Jack Nimble 30. Camisa de vestir negra de Jack Ketch	Maquillaje y estilismo: 1. Cabello engominado de Jack/Señor Frost 9. Bigote fino de Jack Ketch 10. Cabello peinado hacia un lado de Jack Nimble
	Sonidos/Música: 12. Cuchicheo de la multitud 31. Voz en off de Jack/Señor Frost 32. Voz en off de Jack Dandy	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 34

Página: 28, 29, 30 y 31

Secuencia: 13

Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 6

Descripción de la escena: Silas anuncia que se irá del cementerio. Bod conoce a la señorita Lupescu.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 9. Silas 25. Señorita Lupescu	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 10. Chaqueta larga de Silas 31. Camisa color crema de la señorita Lupescu 32. Corbatín color carmesí de la señorita Lupescu 33. Falda alta de la señorita Lupescu	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 4. Cabello engominado de Silas 11. Moño de la señorita Lupescu
	Sonidos/Música: 33. Puerta abriéndose 34. Caminar de tacones	Animales:
Utilería y atrezzo: 18. Maletín de cuero negro		
Ambientación: 18. Escritorio de madera oscura 19. Cofre de cuero 20. Bancos de iglesia 21. Cajas viejas 38. Candelabros dorados		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 35
Página: 31
Secuencia: 13
Locación: Cripta / Capilla del cementerio

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: TARDE
SCRIPT DAY: 7

Descripción de la escena: La señorita Lupescu lleva comida a Bod.

<p>Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 25. Señorita Lupescu</p>	<p>Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 31. Camisa color crema de la señorita Lupescu 32. Corbatín color carmesí de la señorita Lupescu 33. Falda alta de la señorita Lupescu</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 11. Moño de la señorita Lupescu</p>
	<p>Sonidos/Música: 35. Voz en off de la señorita Lupescu</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo: 19. Envases de plástico con comida 20. Cuchara de plástico 21. Bolsas de compras 22. Vaso de plástico</p>		
<p>Ambientación: 38. Candelabros dorados 39. Comedor 40. Pizarrón verde 41. Sillas</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales:</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 36
Página: 31 y 32
Secuencia: 13
Locación: A) Cripta / Capilla del cementerio
 B) Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: DÍA/NOCHE
SCRIPT DAY: 7

Descripción de la escena: Montaje de Bod en las lecciones de la señorita Lupescu.

<p>Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 25. Señorita Lupescu</p>	<p>Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 31. Camisa color crema de la señorita Lupescu 32. Corbatín color carmesí de la señorita Lupescu 33. Falda alta de la señorita Lupescu</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 11. Moño de la señorita Lupescu</p>
	<p>Sonidos/Música: 29. “Friend of the Night” de Mogwai 35. Voz en off de la señorita Lupescu 36. Golpe de lápiz en piel 37. Llamado night-gaunt</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo: 19. Envases de plástico con comida 20. Cuchara de plástico 23. Lápiz 24. Lista</p>		
<p>Ambientación: 38. Candelabros dorados 39. Comedor 40. Pizarrón verde 41. Sillas</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales:</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 37
Página: 32, 33 y 34
Secuencia: 13
Locación: Cripta / Capilla del cementerio

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: TARDE
SCRIPT DAY: 7

Descripción de la escena: La señorita Lupescu da lecciones a Bod.

<p>Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 25. Señorita Lupescu</p>	<p>Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 31. Camisa color crema de la señorita Lupescu 32. Corbatín color carmesí de la señorita Lupescu 33. Falda alta de la señorita Lupescu</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 11. Moño de la señorita Lupescu</p>
	<p>Sonidos/Música: 29. “Friend of the Night” de Mogwai</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo:</p>		
<p>Ambientación: 38. Candelabros dorados 39. Comedor 40. Pizarrón verde 41. Sillas</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales:</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 38
Página: 34 y 35
Secuencia: 13
Locación: Cripta / Capilla del cementerio

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: TARDE
SCRIPT DAY: 7

Descripción de la escena: Bod en las lecciones de la señorita Lupescu.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 25. Señorita Lupescu	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 31. Camisa color crema de la señorita Lupescu 32. Corbatín color carmesí de la señorita Lupescu 33. Falda alta de la señorita Lupescu	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 11. Moño de la señorita Lupescu
	Sonidos/Música:	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 38. Candelabros dorados 39. Comedor 40. Pizarrón verde 41. Sillas		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 39

Página: 35

Secuencia: 14

Locación: Claro en la colina / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 7

Descripción de la escena: Bod sube hasta el claro de la colina y comienza a ojear una lista. Ve a un perro grande y gris caminando entre las sombras.

Personajes: 2. Nobody "Bod" Owens	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 38. Ulular de búhos	Animales: 6. Perro gris
Utilería y atrezzo: 24. Lista 25. Piedra 26. Barro		
Ambientación: 12. Lápidas 24. Arbustos 13. Estatuas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 11. Fantasmas en el cementerio	Vehículos:	Extras:

Escena: 40

Página: 35

Secuencia: 14

Locación: Puerta *Ghoul* – Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 7

Descripción de la escena: Bod camina hacia una tumba y se queda dormido.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 38. Ulular de búhos	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 1. Neblina	Vehículos:	Extras:

Escena: 41

Página: 35 y 36

Secuencia: 14

Locación: Salida del Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 7

Descripción de la escena: Los *ghouls* entran al cementerio.

Personajes: 26. Honorable Archibald Fitzhugh 27. Obispo de Bath y Wells 28. Duque de Westminster	Vestuario: 34. Cogulla negra raída del Obispo de Bath y Wells 35. Chaleco desgarrado del Duque de Westminster	Maquillaje y estilismo:
	Sonidos/Música: 39. Risas 40. “Western Horn” de Sunn O)))	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 10. Reja de hierro pintada de negro 11. Muro de piedra		
Efectos especiales/Visuales: 1. Neblina 24. <i>Ghouls</i>	Vehículos:	Extras:

Escena: 42
Página: 36, 37, 38 y 39
Secuencia: 14
Locación: Puerta *Ghoul* – Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 7

Descripción de la escena: Bod conoce a los *ghouls* y decide irse a *Ghülheim* con ellos.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens Honorable Archibald Fitzhugh 27. Obispo de Bath y Wells 28. Duque de Westminster 29. Thackeray Porringer	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 34. Cogulla negra raída del Obispo de Bath y Wells 35. Chaleco desgarrado del Duque de Westminster 36. Camisa blanca suelta de Thackeray Porringer 37. Pantalones cortos de Thackeray Porringer	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 38. Ulular de búhos 40. “Western Horn” de Sunn O)))	Animales:
Utilería y atrezzo: 28. Puñado de grama		
Ambientación: 42. Árbol chamuscado por un rayo 43. Lápida grande (puerta <i>Ghoul</i>) 44. Estatua rota		
Efectos especiales/Visuales: 23. Fantasma de Thackeray Porringer 24. <i>Ghouls</i> 25. Puerta <i>Ghoul</i> 26. Bod desciende por la puerta <i>Ghoul</i> 27. Puerta <i>Ghoul</i> cerrándose	Vehículos:	Extras:

Escena: 43

Página: 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45 y 46

Secuencia: 14

Locación: Afueras de *Ghúlheim*

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: TARDE

SCRIPT DAY: 8

Descripción de la escena: Bod entra a la puerta *Ghoul* y trata de escapar de los demonios.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 26. Honorable Archibald Fitzhugh 27. Obispo de Bath y Wells 28. Duque de Westminster 30. Trigésimo tercer presidente de los Estados Unidos 31. Emperador de China	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 34. Cogulla negra raída del Obispo de Bath y Wells 35. Chaleco desgarrado del Duque de Westminster	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 12. Sudor de Bod 13. Sucio en la cara de Bod
	Sonidos/Música: 40. “Western Horn” de Sunn O))) 39. Risas 22. Voz en off de Bod 41. Voz en off del Obispo de Bath y Wells 42. Voz en off del Honorable Archibald Fitzhugh 43. Voz en off del Duque de Westminster 44. Voz en off del Trigésimo Presidente de los Estados Unidos 45. Voz en off del Emperador de China 37. Llamado <i>night-gaunt</i> 46. Gritos 47. Alaridos de <i>night-gaunts</i> 48. Rugidos del perro 49. Gruñidos del perro 50. Cabalgar de perro	Animales: 6. Perro gris 7. Moscas (x10)

<p>Utilería y atrezzo: 29. Saco de tela marrón 30. Tornillos (x5) 31. Palos de madera 32. Destornillador</p>		
<p>Ambientación: 45. Muros de mármol 46. Lápidas rotas 47. Estatuas descuidadas 48. Árboles secos 49. Basura 50. Carne en descomposición</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales: 24. <i>Ghouls</i> 25. Puerta <i>Ghoul</i> 28. Cielo rojo de Ghúlheim 29. Night-gaunts 30. Señorita Lupescu en forma de lobo 31. <i>Ghouls</i> (Extras) 32. Voz de la señorita Lupescu en forma licántropo 33. Montaña roja de Ghúlheim 34. Cielo estrellado</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 44

Página: 46 y 47

Secuencia: 15

Locación: Claro en la colina / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 9

Descripción de la escena: Bod se sienta en el costado de la colina a leer. Thackeray y Bod hablan y hacen las paces.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 29. Thackeray Porringer	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 36. Camisa blanca suelta de Thackeray Porringer 37. Pantalones cortos de Thackeray Porringer	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 22. Voz en off de Bod 51. Voz en off de Thackeray Porringer	Animales:
Utilería y atrezzo: 33. Bastón de carey 24. Lista 25. Piedra		
Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 23. Fantasma de Thackeray Porringer	Vehículos:	Extras:

Escena: 45
Página: 47
Secuencia: 16
Locación: Cripta / Capilla del cementerio

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: DÍA
SCRIPT DAY: 10

Descripción de la escena: La señorita Lupescu espera a Bod en la cripta con una sorpresa.

<p>Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 25. Señorita Lupescu</p>	<p>Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 31. Camisa color crema de la señorita Lupescu 32. Corbatín color carmesí de la señorita Lupescu 33. Falda alta de la señorita Lupescu</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 11. Moño de la señorita Lupescu</p>
	<p>Sonidos/Música: 50. “Kids Will Be Skeletons” de Mogwai</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo: 34. Pastel de carne 35. Bolsa con papas fritas 36. Hojas de papel color lila</p>		
<p>Ambientación: 38. Candelabros dorados 39. Comedor 40. Pizarrón verde 41. Sillas</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales:</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 46

Página: 47

Secuencia: 17

Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 10

Descripción de la escena: Silas vuelve al cementerio.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 25. Señorita Lupescu 9. Silas	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 31. Camisa color crema de la señorita Lupescu 32. Corbatín color carmesí de la señorita Lupescu 33. Falda alta de la señorita Lupescu 10. Chaqueta larga de Silas	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 11. Moño de la señorita Lupescu 4. Cabello engominado de Silas
	Sonidos/Música: 50. “Kids Will Be Skeletons” de Mogwai	Animales:
Utilería y atrezzo: 18. Maletín de cuero negro 37. Modelo del puente Golden Gate		
Ambientación: 18. Escritorio de madera oscura 19. Cofre de cuero 20. Bancos de iglesia 21. Cajas viejas 37. Estante con libros 38. Candelabros dorados		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 47

Página: 47, 48 y 49

Secuencia: 17

Locación: Anfiteatro / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 10

Descripción de la escena: La señorita Lupescu, Bod y Silas se sientan en la cima de la colina, observando la ciudad.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 25. Señorita Lupescu 9. Silas	Vestuario: 20. Franela gris de Bod 21. Jeans raídos de Bod 22. Zapatos tipo Converse de Bod 31. Camisa color crema de la señorita Lupescu 32. Corbatín color carmesí de la señorita Lupescu 33. Falda alta de la señorita Lupescu 10. Chaqueta larga de Silas	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 11. Moño de la señorita Lupescu 4. Cabello engominado de Silas
	Sonidos/Música: 50. “Kids Will Be Skeletons” de Mogwai 27. Carros en la distancia	Animales:
Utilería y atrezzo: 37. Modelo del puente Golden Gate		
Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles 16. Estatua de Josiah Worthington 17. Obelisco		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 48

Página: 49

Secuencia: 18

Locación: Cuarto / Casa de la familia Frost

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: DÍA

SCRIPT DAY: 11

Descripción de la escena: Jack despierta de repente, alarmado. Baja las escaleras rápidamente y camina hacia la cocina.

Personajes: 1. Jack/Señor Frost 32. Abuela de Jack	Vestuario: 38. Franela de Jack/Señor Frost 39. Bóxers de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 16. Cabello gris de Jack 17. Arrugas de Jack
	Sonidos/Música: 2. "A Breath in the Shade of Time" de Wolvserpent	Animales:
Utillería y atrezzo: 38. Olla 39. Cuchara de palo		
Ambientación: 51. Cama desordenada de Jack 52. Mesa de noche de Jack 53. Estufa de la abuela de Jack 54. Comedor		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 49
Página: 50
Secuencia: 19
Locación: Casa número 33 / Calle Dunstan

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: TARDE
SCRIPT DAY: 11

Descripción de la escena: Jack se muda de nuevo a Old Town y se hace llamar señor Frost.

Personajes: 1. Jack/Señor Frost (60) 33. Vecina	Vestuario: 40. Gafas de Jack/Señor Frost 41. Suéter tejido de Jack/Señor Frost 42. Pantalones color beige de Jack/Señor Frost 46. Vestido de vecina	Maquillaje y estilismo: 16. Cabello gris de Jack/Señor Frost 17. Arrugas de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 16. Aves cantando	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 55. Indicador oxidado del número de la casa número 33		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 2. Mini Cooper verde del señor Frost	Extras:

Escena: 50
Página: 50, 51, 52, 53 y 54
Secuencia: 20
Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 11

Descripción de la escena: Silas habla con Bod sobre su familia.

<p>Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens (17) 9. Silas</p>	<p>Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 45. Zapatos tipo Converse de Bod 10. Chaqueta larga de Silas</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 4. Cabello engominado de Silas 15. Ojo morado de Bod</p>
	<p>Sonidos/Música: 53. “Monheim” de Godspeed You! Black Emperor 22. Voz en off de Bod 8. Voz en off de Silas 54. Lluvia</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo:</p>		
<p>Ambientación: 18. Escritorio de madera oscura 19. Cofre de cuero 20. Bancos de iglesia 21. Cajas viejas 37. Estante con libros 38. Candelabros dorados</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales: 18. Lluvia</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 51

Página: 54

Secuencia: 21

Locación: Varios lugares de Old Town

- A) Capilla del cementerio
- B) Cementerio de Old Town
- C) Cancha de fútbol
- D) Cripta de la capilla
- E) Apartamento de la señorita Lupescu

INT/EXT: INT/EXT

DÍA/NOCHE: DÍA/NOCHE

SCRIPT DAY: 15

Descripción de la escena: Montaje de Bod con la señorita Lupescu.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 9. Silas 25. Señorita Lupescu	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 10. Chaqueta larga de Silas 31. Camisa color crema de la señorita Lupescu 32. Corbatín color carmesí de la señorita Lupescu 33. Falda alta de la señorita Lupescu	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 11. Moño de la señorita Lupescu
	Sonidos/Música: 56. “Growing V2” de Unseen 39. Risas 57. Personas animando	Animales:
Utilería y atrezzo: 18. Maletín de cuero negro 41. Nieve 42. Cotufas 43. Refresco 44. Plato con comida		
Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 56. Árboles marchitos 57. Cancha de fútbol 58. Comedor de la señorita Lupescu 59. Televisor pequeño de la señorita Lupescu		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 4. Vehículos (x4)	Extras: 8. Personas (x10)

Escena: 52
Página: 54, 55 y 56
Secuencia: 22
Locación: Salón Washington / Hotel

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 16

Descripción de la escena: Jack se reúne en la Convocatoria.

<p>Personajes: 1. Jack/Jack Frost (60) 29. Jack Dandy (63) 30. Jack Tar (45) 31. Jack Nimble (38) 32. Jack Ketch (40)</p>	<p>Vestuario: 47. Traje de gala negro de Jack/Señor Frost 48. Traje de gala azul marino de Jack Dandy 49. Traje de gala negro de Jack Tar 50. Arete dorado de Jack Tar 51. Traje de gala negro de Jack Ketch 52. Traje de gala beige de Jack Nimble</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 16. Cabello gris de Jack/Señor Frost 17. Arrugas de Jack/Señor Frost 9. Bigote fino de Jack Ketch 10. Cabello peinado hacia un lado de Jack Nimble</p>
	<p>Sonidos/Música: 12. Cuchicheo de la multitud 57. Aplausos 32. Voz en off de Jack Dandy</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo: 45. Taza de café 46. Taza de azúcar 47. Cucharilla de plata</p>		
<p>Ambientación: 60. Tarima 61. Pendones 62. Mesas redondas 63. Sillas decoradas 64. Arañas de luces</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales:</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras: 4. Hombres de traje (x30) 5. Hombre en la tarima 6. Mesonero</p>

Escena: 53

Página: 56 y 57

Secuencia: 23

Locación: Automóvil de la señora Perkins / Calle de Old Town

INT/EXT: INT/EXT

DÍA/NOCHE: TARDE

SCRIPT DAY: 17

Descripción de la escena: Scarlett discute con su madre camino a su casa.

Personajes: 17. Scarlett Perkins (17) 19. Señora Perkins	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 55. Jeans rotos de Scarlett 56. Zapatos tipo Converse color negro de Scarlett 57. Suéter tejido de a Señora Perkins	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 8. Moño de la señora Perkins
	Sonidos/Música: 58. "Across Hills" de Unseen	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 3. Carro gris de la señora Perkins	Extras:

Escena: 54
Página: 57 y 58
Secuencia: 23
Locación: Autobús 18 / Calle de Old Town

INT/EXT: INT/EXT
DÍA/NOCHE: TARDE
SCRIPT DAY: 17

Descripción de la escena: Scarlett viaja en autobús por Old Town.

<p>Personajes: 17. Scarlett Perkins 34. Conductora de autobús</p>	<p>Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 55. Jeans rotos de Scarlett 56. Zapatos tipo Converse color negro de Scarlett 58. Uniforme de conductora de autobús</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 19. Moño de la conductora de autobús</p>
	<p>Sonidos/Música: 59. "Tired Hands" de Fourteen Nights at Sea 60. Voz en off de conductora de autobús (Altoparlante)</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo: 48. Audífonos de Scarlett</p>		
<p>Ambientación:</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales:</p>	<p>Vehículos: 4. Autobús 18</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 55

Página: 58 y 59

Secuencia: 24

Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: TARDE

SCRIPT DAY: 17

Descripción de la escena: Scarlett entra al cementerio de Old Town y conoce a Jack.

Personajes: 17. Scarlett Perkins 1. Jack/Señor Frost	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 55. Jeans rotos de Scarlett 56. Zapatos tipo Converse color negro de Scarlett 40. Gafas de Jack/Señor Frost 41. Suéter tejido de Jack/Señor Frost 42. Pantalones color beige de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 16. Cabello gris de Jack/Señor Frost 17. Arrugas de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 59. "Tired Hands" de Fourteen Nights at Sea 16. Aves cantando 31. Voz en off de Jack/Señor Frost 61. Truenos	Animales:
Utilería y atrezzo: 49. Hojas de papel 50. Crayón de cartón 51. Lápida		
Ambientación: 10. Reja de hierro pintada de negro 15. Árboles 9. Parada de autobús 65. Banco de madera		
Efectos especiales/Visuales: 18. Lluvia	Vehículos: 5. Vehículos (x4) 2. Mini Cooper verde del señor Frost	Extras:

Escena: 56

Página: 59 y 60

Secuencia: 24

Locación: Salida del Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 17

Descripción de la escena: Jack convence a Scarlett para llevarla a su casa.

Personajes: 1. Jack/Señor Frost 17. Scarlett Perkins	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 55. Jeans rotos de Scarlett 56. Zapatos tipo Converse color negro de Scarlett 40. Gafas de Jack/Señor Frost 41. Suéter tejido de Jack/Señor Frost 42. Pantalones color beige de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 16. Cabello gris de Jack/Señor Frost 17. Arrugas de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 31. Voz en off de Jack/Señor Frost 54. Lluvia	Animales:
Utilería y atrezzo: 49. Hojas de papel 50. Crayón de cartón 51. Lápida 52. Teléfono celular del señor Frost		
Ambientación: 10. Reja de hierro pintada de negro 15. Árboles 9. Parada de autobús		
Efectos especiales/Visuales: 18. Lluvia	Vehículos: 2. Mini Cooper verde de Jack/Señor Frost	Extras:

Escena: 57

Página: 60 y 61

Secuencia: 24

Locación: Automóvil de Jack/ Calle de Old Town

INT/EXT: INT/EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 17

Descripción de la escena: Jack maneja hasta casa de Scarlett y la deja en la puerta.

Personajes: 1. Jack/Señor Frost 17. Scarlett Perkins	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 55. Jeans rotos de Scarlett 56. Zapatos tipo Converse color negro de Scarlett 40. Gafas de Jack/Señor Frost 41. Suéter tejido de Jack/Señor Frost 42. Pantalones color beige de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 16. Cabello gris de Jack/Señor Frost 17. Arrugas de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 31. Voz en off de Jack/Señor Frost 54. Lluvia 18. Voz en off de Scarlett	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales: 18. Lluvia	Vehículos: 2. Mini Cooper verde de Jack/Señor Frost	Extras:

Escena: 58
Página: 61 y 62
Secuencia: 25
Locación: Cripta / Capilla del cementerio

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: TARDE
SCRIPT DAY: 18

Descripción de la escena: La señorita Lupescu sostiene una maleta en su mano mientras se despide de Bod.

<p>Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 25. Señorita Lupescu</p>	<p>Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 45. Zapatos tipo Converse de Bod 10. Chaqueta larga de Silas 31. Camisa color crema de la señorita Lupescu 32. Corbatín color carmesí de la señorita Lupescu 33. Falda alta de la señorita Lupescu</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 11. Moño de la señorita Lupescu</p>
	<p>Sonidos/Música: 35. Voz en off de la señorita Lupescu 22. Voz en off de Bod 34. Caminar de tacones</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo: 53. Maletín marrón de la señorita Lupescu</p>		
<p>Ambientación: 38. Candelabros dorados 39. Comedor 40. Pizarrón verde 41. Sillas</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales:</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 59
Página: 62, 63, 64 y 65
Secuencia: 26
Locación: Anfiteatro / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 18

Descripción de la escena: Bod habla con su madre.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 3. Señora Owens	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 4. Vestido de época de la señora Owens 5. Delantal de la señora Owens	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 2. Moño de la señora Owens
	Sonidos/Música: 62. “Glass Monster” de Fourteen Nights at Sea 5. Voz en off de la señora Owens 27. Carros en la distancia 22. Voz en off de Bod	Animales: 1. Zorros (x5)
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 6. Fantasma de la señora Owens	Vehículos:	Extras:

Escena: 60

Página: 65, 66 y 67

Secuencia: 27

Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: TARDE

SCRIPT DAY: 19

Descripción de la escena: Bod y Scarlett se reencuentran.

Personajes: 17. Scarlett Perkins 2. Nobody "Bod" Owens	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 55. Jeans rotos de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 63. "Progress" de Unseen 16. Aves cantando 27. Carros en la distancia 18. Voz en off de Scarlett 22. Voz en off de Bod	Animales:
Utilería y atrezzo: 54. Revista de Scarlett		
Ambientación: 10. Reja de hierro pintada de negro 65. Banco de madera 12. Lápidas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 61

Página: 67 y 68

Secuencia: 27

Locación: Casa número 33 / Calle Dunstan

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 19

Descripción de la escena: Jack observa el cementerio desde su ventana, con recelo. Observa a Scarlett trotar hasta la casa.

Personajes: 1. Jack/Señor Frost	Vestuario: 40. Gafas de Jack/Señor Frost 41. Suéter tejido de Jack/Señor Frost 42. Pantalones color beige de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 16. Cabello gris de Jack/Señor Frost 17. Arrugas de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 2. "A Breath in the Shade of Time" de Wolvserpent	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 71. Cortina decolorada		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 62
Página: 68 y 69
Secuencia: 28
Locación: Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: TARDE
SCRIPT DAY: 20

Descripción de la escena: Scarlett y Bod pasean por el cementerio.

Personajes: 17. Scarlett Perkins 2. Nobody “Bod” Owens	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 55. Jeans rotos de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 64. “Burn” de Unseen 16. Aves cantando 18. Voz en off de Scarlett 22. Voz en off de Bod	Animales: 5. Conejos (x4)
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles 66. Tulipanes		
Efectos especiales/Visuales: 11. Fantasmas en el cementerio	Vehículos:	Extras:

Escena: 63

Página: 69, 70 y 71

Secuencia: 28

Locación: Biblioteca de Old Town

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: TARDE

SCRIPT DAY: 20

Descripción de la escena: Scarlett y Bod investigan en la biblioteca sobre el asesinato de la familia Dorian.

Personajes: 17. Scarlett Perkins 2. Nobody “Bod” Owens	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 55. Jeans rotos de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 65. “Faraways” de Unseen 12. Cuchicheo de la multitud 18. Voz en off de Scarlett 22. Voz en off de Bod	Animales:
Utilería y atrezzo: 55. Cajas de periódicos 56. Periódicos (x4)		
Ambientación: 67. Hileras de libros 68. Cajas de periódicos 69. Mesones (x5) 70. Sillas (x5)		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras: 7. Personas (x10)

Escena: 64
Página: 71, 72, y 73
Secuencia: 29
Locación: Cuarto de Scarlett / Casa de la familia Perkins
Sala / Casa número 33

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 20

Descripción de la escena: Llamada telefónica entre Scarlett y Jack.

Personajes: 17. Scarlett Perkins 1. Jack/Señor Frost	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 55. Jeans rotos de Scarlett 56. Zapatos tipo Converse color negro de Scarlett 40. Gafas de Jack/Señor Frost 41. Suéter tejido de Jack/Señor Frost 42. Pantalones color beige de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 16. Cabello gris de Jack/Señor Frost 17. Arrugas de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 66. Voz en off de Jack/Señor Frost (teléfono) 67. Voz en off de Scarlett (teléfono)	Animales:
Utilería y atrezzo: 57. Teléfono de escritorio de Scarlett 58. Teléfono de escritorio del señor Frost		
Ambientación: 72. Cama con cobertor morado de Scarlett 73. Mesa de noche de Scarlett 74. Lámpara de Scarlett 75. Afiches de Scarlett 76. Cajas de mudanza 77. Mueble descolorado		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 65
Página: 73, 74 y 75
Secuencia: 30
Locación: Cámara del *Sleer* / Mausoleo Frobisher

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 20

Descripción de la escena: Bod visita al *Sleer*.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 18. <i>Sleer</i>	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 68. “Broken Windows, Locks of Love pt. III” de Godspeed You! Black Emperor 22. Voz en off de Bod 23. <i>Sleer</i> deslizándose 24. Voz en off de <i>Sleer</i>	Animales:
Utilería y atrezzo: 59. Cuchillo de piedra		
Ambientación: 29. Altar de piedra 30. Estante de piedra 31. Ropa en el suelo 32. Huesos		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 66
Página: 75
Secuencia: 30
Locación: Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 21

Descripción de la escena: Bod corre hacia la capilla.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 68. “Broken Windows, Locks of Love pt. III” de Godspeed You! Black Emperor	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 67

Página: 74, 75, 76 y 77

Secuencia: 30

Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 21

Descripción de la escena: Bod presencia la muerte de la señorita Lupescu.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 9. Silas 21. Señorita Lupescu 34. Kandar	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 45. Zapatos tipo Converse de Bod 10. Chaqueta larga de Silas 59. Vendas de Kandar	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 20. Cabello despeinado de Silas
	Sonidos/Música: 68. “Broken Windows, Locks of Love pt. III” de Godspeed You! Black Emperor 22. Voz en off de Bod 48. Gruñidos del perro 28. Voz en off de Silas 35. Voz en off de la señorita Lupescu	Animales: 6. Perro gris
Utilería y atrezzo:		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales: 30. Señorita Lupescu en forma de lobo 32. Voz de la señorita Lupescu en forma licántropo 35. Sangre en la chaqueta de Silas 36. Sangre en el hocico de la señorita Lupescu 37. Transformación de la señorita Lupescu a licántropo	Vehículos:	Extras:

Escena: 68

Página: 77

Secuencia: 31

Locación: Claro de la colina / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: TARDE

SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Scarlett va al cementerio a buscar a Bod.

Personajes: 17. Scarlett Perkins 2. Nobody "Bod" Owens	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 55. Jeans rotos de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 45. Zapatos tipo Converse de Bod	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 18. Voz en off de Scarlett 22. Voz en off de Bod	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 11. Fantasmas del cementerio	Vehículos:	Extras:

Escena: 69

Página: 78 y 78

Secuencia: 31

Locación: Casa número 33 / Calle Dunstan

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: TARDE

SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Bod y Scarlett se detienen frente a la casa 33 de la calle Dunstan. Bod conoce a Jack/Señor Frost.

Personajes: 17. Scarlett Perkins 2. Nobody “Bod” Owens 1. Jack/Señor Frost	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 55. Jeans rotos de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 45. Zapatos tipo Converse de Bod 40. Gafas de Jack/Señor Frost 41. Suéter tejido de Jack/Señor Frost 42. Pantalones color beige de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod 16. Cabello gris de Jack/Señor Frost 17. Arrugas de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 69. “This Messiah Needs Watching” de Mogwai 70. Timbre 18. Voz en off de Scarlett	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 78. Postes de luz 55. Indicador oxidado del número de la casa número 33 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 2. Mini Cooper verde del señor Frost 5. Vehículos (x4)	Extras: 8. Peatones (x3)

Escena: 70
Página: 79, 80 y 81
Secuencia: 31
Locación: Sala / Casa número 33

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: TARDE
SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Scarlett y Bod esperan en la sala mientras Jack camina hacia la cocina. Jack revela su descubrimiento.

Personajes: 17. Scarlett Perkins 2. Nobody “Bod” Owens 1. Jack/Señor Frost	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod 40. Gafas de Jack/Señor Frost 41. Suéter tejido de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod 16. Cabello gris de Jack/Señor Frost 17. Arrugas de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 69. “This Messiah Needs Watching” de Mogwai 31. Voz en off de Jack/Señor Frost 18. Voz en off de Scarlett	Animales:
Utilería y atrezzo: 60. Tazas de té (x3) 61. Cucharillas (x3)		
Ambientación: 79. Mesa de café 80. Lámpara 81. Cajas viejas 82. Perchero 83. Hojas de papel 84. Sillón cubierto en plástico 85. Cojines		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 71

Página: 81

Secuencia: 31

Locación: Planta alta / Casa número 33

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: TARDE

SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Bod sigue a Jack hasta el ático.

Personajes: 2. Nobody "Bod" Owens 1. Jack/Señor Frost	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 40. Gafas de Jack/Señor Frost 41. Suéter tejido de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 16. Cabello gris de Jack/Señor Frost 17. Arrugas de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 69. "This Messiah Needs Watching" de Mogwai 71. Pasos en escalera de madera 31. Voz en off de Jack/Señor Frost 9. Llaves 33. Puerta abriéndose	Animales:
Utilería y atrezzo: 62. Llave		
Ambientación: 88. Papel tapiz desteñido y desgarrado		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 72

Página: 81, 82 y 83

Secuencia: 31

Locación: Ático/ Casa número 33

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: TARDE

SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Jack revela su verdadera identidad a Bod.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 1. Jack/Señor Frost	Vestuario: 43. Franeta color plomo de Bod 40. Gafas de Jack/Señor Frost 41. Suéter tejido de Jack/Señor Frost	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 16. Cabello gris de Jack/Señor Frost 17. Arrugas de Jack/Señor Frost
	Sonidos/Música: 69. “This Messiah Needs Watching” de Mogwai 31. Voz en off de Jack/Señor Frost 72. Madera rechinando 70. Timbre 73. Puerta cerrándose fuertemente	Animales:
Utilería y atrezzo: 63. Alfombra 64. Tablas de parquet 1. Cuchillo con mango de hueso negro pulido		
Ambientación: 86. Alfombra 87. Piso de madera 88. Papel tapiz desteñido y desgarrado		
Efectos especiales/Visuales: 20. Bod Desaparece	Vehículos:	Extras:

Escena: 73
Página: 83
Secuencia: 31
Locación: Sala / Casa número 33

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: TARDE
SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Bod corre hasta la sala y busca Scarlett para escapar.

Personajes: 17. Scarlett Perkins 2. Nobody “Bod” Owens	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 69. “This Messiah Needs Watching” de Mogwai 74. Golpes en la pared 18. Voz en off de Scarlett 22. Voz en off de Bod 75. Jack empuja la puerta	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación:		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 74

Página: 83 y 84

Secuencia: 31

Locación: Casa número 33 / Calle Dunstan

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: ATARDECER

SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Bod Desaparece y Scarlett abre la puerta de la casa. Cuatro hombres esperan en la puerta, sonrientes.

Personajes: 17. Scarlett Perkins 2. Nobody “Bod” Owens 21. Jack Dandy 22. Jack Tar 23. Jack Nimble 24. Jack Ketch	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod 27. Camisa de vestir negra de Jack Dandy 28. Camisa de vestir negra de Jack Tar 50. Arete dorado de Jack Tar 29. Camisa de vestir negra de Jack Nimble 30. Camisa de vestir negra de Jack Ketch	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod 9. Bigote fino de Jack Ketch 10. Cabello peinado hacia un lado de Jack Nimble
	Sonidos/Música: 69. “This Messiah Needs Watching” de Mogwai 32. Voz en off de Jack Dandy 76. Voz en off de Jack Ketch 77. Voz en off de Jack Nimble 78. Voz en off de Jack Tar 18. Voz en off de Scarlett	Animales:
Utilería y atrezo:		
Ambientación: 78. Postes de luz 55. Indicador oxidado del número de la casa número 33 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 20. Bod Desaparece	Vehículos: 2. Mini Cooper verde de Jack/Señor Frost 5. Vehículos (x4)	Extras: 8. Peatonos (x3)

Escena: 75
Página: 84 y 85
Secuencia: 31
Locación: Calle Dunstan

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: ATARDECER
SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Scarlett sube la colina hacia la reja del cementerio. Bod camina a su lado, invisible a la vista.

Personajes: 17. Scarlett Perkins 2. Nobody “Bod” Owens	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 69. “This Messiah Needs Watching” de Mogwai 22. Voz en off de Bod	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 9. Parada de autobús 78. Postes de luz 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 20. Bod Desaparece	Vehículos: 5. Vehículos (x4)	Extras:

Escena: 76
Página: 84, 85 y 86
Secuencia: 31
Locación: Casa número 33 / Calle Dunstan

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: ATARDECER
SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Los cuatro hombres están de pie frente a la casa número 33. Jack aparece en la puerta.

<p>Personajes: 21. Jack Dandy 22. Jack Tar 23. Jack Nimble 24. Jack Ketch 1. Jack/Señor Frost</p>	<p>Vestuario: 27. Camisa de vestir negra de Jack Dandy 28. Camisa de vestir negra de Jack Tar 50. Arete dorado de Jack Tar 29. Camisa de vestir negra de Jack Nimble 30. Camisa de vestir negra de Jack Ketch 41. Suéter tejido de Jack/Señor Frost 42. Pantalones color beige de Jack/Señor Frost 1. Chaqueta larga de Jack/Señor Frost</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 9. Bigote fino de Jack Ketch 10. Cabello peinado hacia un lado de Jack Nimble 16. Cabello gris de Jack/Señor Frost 17. Arrugas de Jack/Señor Frost</p>
	<p>Sonidos/Música: 69. "This Messiah Needs Watching" de Mogwai 32. Voz en off de Jack Dandy 76. Voz en off de Jack Ketch 77. Voz en off de Jack Nimble 78. Voz en off de Jack Tar 21. Puerta abriéndose</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo:</p>		
<p>Ambientación: 78. Postes de luz 55. Indicador oxidado del número de la casa número 33 15. Árboles</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales:</p>	<p>Vehículos: 2. Mini Cooper verde de Jack/Señor Frost</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 77
Página: 87, 88 y 89
Secuencia: 31
Locación: Salida del Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Scarlett corre hacia las rejas del cementerio. Bod Aparece a su lado. Jack Ketch y Jack Nimble amenazan a Scarlett.

Personajes: 17. Scarlett Perkins 2. Nobody “Bod” Owens 23. Jack Nimble 24. Jack Ketch	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod 58. Camisa de vestir negra de Jack Nimble 59. Camisa de vestir negra de Jack Ketch 29. Camisa de vestir negra de Jack Nimble 30. Camisa de vestir negra de Jack Ketch	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod 16. Bigote fino de Jack Ketch 17. Cabello peinado hacia un lado de Jack Nimble
	Sonidos/Música: 69. “This Messiah Needs Watching” de Mogwai 6. Cadenas 18. Voz en off de Scarlett 22. Voz en off de Bod 79. Pasos distantes	Animales:
Utilería y atrezzo: 65. Cuerda negra		
Ambientación: 10. Reja de hierro pintada de negro 11. Muro de piedra 12. Lápidas 13. Estatuas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 38. Bod Aparece 39. Bod y Scarlett atraviesan la reja 20. Bod Desaparece	Vehículos:	Extras:

Escena: 78

Página: 89 y 90

Secuencia: 32

Locación: Vereda / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Scarlett camina rápido con Bod a su lado, invisible. Suben la colina hasta el mausoleo Frobisher.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 17. Scarlett Perkins 8. Caius Pompeius 29. Thackeray Porringer	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod 12. Toga de Caius Pompeius 36. Camisa blanca suelta de Thackeray Porringer	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 80. “Amnesia” de Krobak	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 12. Lápidas 24. Arbustos 13. Estatuas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 38. Bod Aparece 11. Fantasmas en el cementerio 12. Fantasma de Caius Pompeius 23. Fantasma de Thackeray Porringer	Vehículos:	Extras:

Escena: 79

Página: 90 y 91

Secuencia: 32

Locación: Mausoleo Frobisher / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Bod y Scarlett entran al mausoleo Frobisher.

Personajes: 2. Nobody "Bod" Owens 17. Scarlett Perkins	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 80. "Amnesia" de Krobak 21. Puerta de metal abriéndose	Animales:
Utilería y atrezzo: 66. Linterna		
Ambientación: 25. Puerta de metal oxidada 26. Ataúdes 27. Candelabros 28. Flores marchitas		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 80
Página: 91 y 92
Secuencia: 32
Locación: Vereda / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Bod desciende la colina y habla a su padre.

<p>Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 4. Señor Owens 12. Timothy “Tim” Johnson</p>	<p>Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 6. Camisa del señor Owens 7. Tirantes del señor Owens 8. Gafas del señor Owens 14. Chaleco marrón de Tim</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 3. Cabello peinado hacia atrás del señor Owens</p>
	<p>Sonidos/Música: 80. “Amnesia” de Krobak 81. Voz en off del señor Owens</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo:</p>		
<p>Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 15. Árboles</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales: 11. Fantasmas en el cementerio 17. Fantasma de Tim 7. Fantasma del señor Owens</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 81
Página: 92, 93 y 94
Secuencia: 33
Locación: Claro de la colina – Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 22

Descripción de la escena: Bod se enfrenta a Jack Ketch.

<p>Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 24. Jack Ketch 12. Timothy “Tim” Johnson 10. Josiah Worthington 29. Thackeray Porringer</p>	<p>Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 45. Zapatos tipo Converse de Bod 30. Camisa de vestir negra de Jack Ketch 14. Chaleco marrón de Tim 11. Abrigo de época de Josiah Worthington 36. Camisa blanca suelta de Thackeray Porringer</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 9. Bigote fino de Jack Ketch</p>
	<p>Sonidos/Música: 80. “Amnesia” de Krobak 22. Voz en off de Bod 17. Voz en off de Tim 82. Piedras 83. Jack Ketch cayendo encima de una tumba</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo: 65. Cuerda negra 67. Piedras 68. Ataúd antiguo</p>		
<p>Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 15. Árboles 89. Tumbas descubiertas 90. Enredaderas de hiedra 91. Piedras</p>		

Efectos especiales/Visuales: 20. Bod Desaparece 38. Bod Aparece 13. Fantasma de Josiah Worthington 23. Fantasma de Thackeray Porringer	Vehículos:	Extras:
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-------------------	----------------

Escena: 82

Página: 94, 95, 96, 97 y 98

Secuencia: 34

Locación: Puerta *Ghoul* – Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 23

Descripción de la escena: Bod se enfrenta a Jack Dandy y Jack Tar.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 21. Jack Dandy 22. Jack Tar	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 45. Zapatos tipo Converse de Bod 27. Camisa de vestir negra de Jack Dandy 28. Camisa de vestir negra de Jack Tar 60. Pantalón de vestir de Jack Dandy 50. Arete dorado de Jack Tar	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 84. “What Could Have Been But Never Will Be” de Seirom 12. Cuchicheo de la multitud 32. Voz en off de Jack Dandy 85. Puerta <i>Ghoul</i> abriéndose 22. Voz en off de Bod 86. Tumba temblando 57. Aplausos	Animales:
Utilería y atrezzo: 28. Puñado de grama 69. Pistola 70. Lápida rota		
Ambientación: 42. Árbol chamuscado por un rayo 43. Lápida grande (Puerta <i>Ghoul</i>) 44. Estatua rota		

Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:
1. Neblina 20. Bod Desaparece 38. Bod Aparece 11. Fantasmas en el cementerio 25. Puerta <i>Ghoul</i> 40. Jack Tar cayendo en la puerta <i>Ghoul</i> 41. Viento proveniente de la puerta <i>Ghoul</i> 42. La puerta <i>Ghoul</i> tiembla 43. Jack Dandy cayendo en la puerta <i>Ghoul</i> 44. Puerta <i>Ghoul</i> cerrándose		

Escena: 83
Página: 98 y 99
Secuencia: 35
Locación: Vereda / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 23

Descripción de la escena: Jack Nimble camina furioso por el cementerio. Silas aparece.

Personajes: 9. Silas 23. Jack Nimble	Vestuario: 10. Chaqueta larga de Silas 29. Camisa de vestir negra de Jack Nimble	Maquillaje y estilismo: 4. Cabello engominado de Silas 10. Cabello peinado hacia un lado de Jack Nimble
	Sonidos/Música: 84. "What Could Have Been But Never Will Be" de Seiom 87. Capa de Silas en el aire	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 45. Sombra negra en el cielo 46. Silas volando por el cementerio Silas lanzando a Jack Nimble al cielo 47. Jack Nimble cayendo desde el cielo	Vehículos:	Extras:

Escena: 84

Página: 99

Secuencia: 34

Locación: Puerta *Ghoul* – Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 23

Descripción de la escena: Bod observa la puerta *Ghoul* luego de vencer a Jack Dandy.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 29. Thackeray Porringer	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 36. Camisa blanca suelta de Thackeray Porringer	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 84. “What Could Have Been But Never Will Be” de Seirom	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 42. Árbol chamuscado por un rayo 43. Lápida grande (Puerta <i>Ghoul</i>) 44. Estatua rota		
Efectos especiales/Visuales: 1. Neblina 11. Fantasmas en el cementerio 23. Fantasma de Thackeray Porringer	Vehículos:	Extras:

Escena: 85

Página: 99, 100, 101, 102, 103, 104, 105, 106 y 107

Secuencia: 36

Locación: Mausoleo Frobisher / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 23

Descripción de la escena: Scarlett es atrapada por Jack. Bod entra al mausoleo y tiende una trampa para Jack. Jack es atrapado por el *Sleer*.

Personajes: 1. Jack/Señor Frost 17. Scarlett Perkins 2. Nobody “Bod” Owens 18. <i>Sleer</i> 9. Silas	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 55. Jeans rotos de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod 1. Chaqueta larga de Jack/Señor Frost 2. Guantes de cuero negros de Jack/Señor Frost 10. Chaqueta larga de Silas	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod 16. Cabello gris de Jack/Señor Frost 17. Arrugas de Jack/Señor Frost 4. Cabello engominado de Silas
	Sonidos/Música: 88. “Alice” de Sunn O))) 31. Voz en off de Jack/Señor Frost 22. Voz en off de Bod 23. <i>Sleer</i> deslizándose 24. Voz en off de <i>Sleer</i> 7. Gritos	Animales:
Utilería y atrezzo: 66. Linterna 1. Cuchillo con mango de hueso negro pulido 71. Cáliz 72. Broche 59. Cuchillo de piedra		
Ambientación: 29. Altar de piedra 30. Estante de piedra 33. Cáliz 34. Broche 35. Cuchillo de piedra		

Efectos	Vehículos:	Extras:
<p>especiales/Visuales:</p> <p>20. Bod Desaparece</p> <p>48. Bod conjura el Miedo</p> <p>49. El cabello de Bod se levanta</p> <p>22. <i>Sleer</i></p> <p>50. El Sleer envuelve a Jack en sus bobinas</p> <p>51. Jack apuñala al Sleer</p> <p>52. El Sleer estira las extremidades de Jack</p> <p>53. Jack es arrastrado por el Sleer hasta el muro</p> <p>54. Jack es succionado por el muro de piedra</p>		

Escena: 86

Página: 107 y 108

Secuencia: 37

Locación: Mausoleo Frobisher / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: NOCHE

SCRIPT DAY: 23

Descripción de la escena: Scarlett pelea con Bod y huye. Los fantasmas del cementerio celebran.

Personajes: 17. Scarlett Perkins 2. Nobody “Bod” Owens 9. Silas 3. Señora Owens 4. Señor Owens	Vestuario: 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett 55. Jeans rotos de Scarlett 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 10. Chaqueta larga de Silas 4. Vestido de época de la señora Owens 5. Delantal de la señora Owens 6. Camisa del señor Owens 7. Tirantes del señor Owens 8. Gafas del señor Owens	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod 4. Cabello engominado de Silas
	Sonidos/Música: 89. “Beneath the Watchful Eyes” de Boxcutter 57. Aplausos 18. Voz en off de Scarlett 22. Voz en off de Bod	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 12. Lápidas 24. Arbustos 13. Estatuas 15. Árboles		
Efectos especiales/Visuales: 11. Fantasmas en el cementerio 6. Fantasma de la señora Owens 7. Fantasma del señor Owens	Vehículos:	Extras:

Escena: 87
Página: 108, 109 y 110
Secuencia: 37
Locación: Anfiteatro / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 23

Descripción de la escena: Bod y Silas hablan sobre lo sucedido en el mausoleo.

<p>Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 9. Silas</p>	<p>Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 10. Chaqueta larga de Silas</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 4. Cabello engominado de Silas</p>
	<p>Sonidos/Música: 89. “Beneath the Watchful Eyes” de Boxcutter 27. Carros en la distancia 22. Voz en off de Bod 8. Voz en off de Silas</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo:</p>		
<p>Ambientación: 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles 16. Estatua de Josiah Worthington 17. Obelisco</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales: 1. Neblina 11. Fantasmas en el cementerio</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 88
Página: 109 y 110
Secuencia: 37
Locación: Pizzería / Calle de Old Town

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: NOCHE
SCRIPT DAY: 23

Descripción de la escena: Silas y Bod comen en el centro de Old Town.

<p>Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 9. Silas</p>	<p>Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 10. Chaqueta larga de Silas</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 4. Cabello engominado de Silas 7. Cabello despeinado de Bod</p>
	<p>Sonidos/Música: 89. “Beneath the Watchful Eyes” de Boxcutter 90. Ruido del televisor (Noticias) 8. Voz en off de Silas</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo: 73. Pizza 74. Vaso con refresco 75. Ensalada 76. Tenedor</p>		
<p>Ambientación: 92. Mesas de pizzería 93. Sillas altas 94. Afiches de pizza 95. Televisor pequeño 96. Servilletas</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales: 55. Reflejo de Bod en la mesa 56. Reflejo invisible de Silas en la mesa</p>	<p>Vehículos:</p>	<p>Extras:</p>

Escena: 89

Página: 111 y 112

Secuencia: 38

Locación: Casa de la familia Perkins / Calle Acacia

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: ATARDECER

SCRIPT DAY: 24

Descripción de la escena: Bod hace las paces con Scarlett y se besan. Al despedirse, acuerdan verse pronto.

Personajes: 2. Nobody "Bod" Owens 17. Scarlett Perkins	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett	Maquillaje y estilismo: 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett 7. Cabello despeinado de Bod
	Sonidos/Música: 89. "Beneath the Watchful Eyes" de Boxcutter 70. Timbre 22. Voz en off de Bod 18. Voz en off de Scarlett	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 98. Plantas		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 3. Carro gris de la señora Perkins 6. Bicicletas (x3)	Extras: 8. Peatones (x3)

Escena: 90
Página: 113 y 114
Secuencia: 38
Locación: Calle Acacia

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: ATARDECER
SCRIPT DAY: 24

Descripción de la escena: Silas decide borrar los recuerdos de Scarlett. Bod mira a su guardián entrar a la casa de la joven.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 9. Silas	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 10. Chaqueta larga de Silas	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 4. Cabello engominado de Silas
	Sonidos/Música: 89. “Beneath the Watchful Eyes” de Boxcutter 22. Voz en off de Bod 8. Voz en off de Silas	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 98. Plantas 78. Postes de luz		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 2. Carro gris de la señora Perkins 6. Bicicletas (x3)	Extras: 9. Peatones (x3)

Escena: 91
Página: 114
Secuencia: 38
Locación: Calle Acacia

INT/EXT: INT
DÍA/NOCHE: ATARDECER
SCRIPT DAY: 24

Descripción de la escena: Silas sale de casa de Scarlett y camina con Bod al cementerio.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 9. Silas	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 10. Chaqueta larga de Silas	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 4. Cabello engominado de Silas
	Sonidos/Música: 89. “Beneath the Watchful Eyes” de Boxcutter 8. Voz en off de Silas	Animales:
Utilería y atrezzo:		
Ambientación: 97. Plantas 78. Postes de luz		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos: 2. Carro gris de la señora Perkins 6. Bicicletas (x3)	Extras: 9. Peatones (x3)

Escena: 92
Página: 114 y 115
Secuencia: 39
Locación: Claro en la colina / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: MADRUGADA
SCRIPT DAY: 25

Descripción de la escena: Bod camina solo por el cementerio.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens (18)	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 21. Golpe en la frente de Bod
	Sonidos/Música: 89. “Beneath the Watchful Eyes” de Boxcutter 1. Voice-over de Narrador 33. Puerta abriéndose	Animales: 1. Zorros (x5)
Utilería y atrezzo: 77. Lápida de Thackeray Porringer		
Ambientación: 12. Lápidas 24. Arbustos 13. Estatuas 15. Árboles 99. Pared cubierta de hiedra 100. Tumba de Thackeray Porringer 101. Bloque de piedra		
Efectos especiales/Visuales: 57 Golpe de Bod con la lápida 58. Sangre en la frente de Bod	Vehículos:	Extras:

Escena: 93

Página: 115, 116, 117 y 118

Secuencia: 40

Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: INT

DÍA/NOCHE: MADRUGADA

SCRIPT DAY: 25

Descripción de la escena: Silas explica a Bod porqué debe irse del cementerio.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 9. Silas	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 10. Chaqueta larga de Silas	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 4. Cabello engominado de Silas 21. Golpe en la frente de Bod
	Sonidos/Música: 22. Voz en off de Bod 8. Voz en off de Silas	Animales:
Utilería y atrezzo: 78. Caja de fósforos 79. Candelabros 80. Baúl negro con broches de oro de Silas 81. Maleta marrón mediana 82. Billetera vieja		
Ambientación: 18. Escritorio de madera oscura 19. Cofre de cuero 20. Bancos de iglesia 21. Cajas viejas 38. Candelabros dorados		
Efectos especiales/Visuales:	Vehículos:	Extras:

Escena: 94

Página: 118 y 119

Secuencia: 39

Locación: Capilla / Cementerio de Old Town

INT/EXT: EXT

DÍA/NOCHE: AMANECER

SCRIPT DAY: 25

Descripción de la escena: Bod se despide de sus amigos y conocidos.

Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 4. Señor Owens 8. Caius Pompeius 10. Josiah Worthington 11. Madre Masacre 12. Timothy “Tim” Johnson 29. Thackeray Porringer 3. Señora Owens	Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 6. Camisa del señor Owens 7. Tirantes del señor Owens 8. Gafas del señor Owens 11. Abrigo de época de Josiah Worthington 12. Toga de Caius Pompeius 13. Sombrero de Madre Masacre 14. Chaleco marrón de Tim 36. Camisa blanca suelta de Thackeray Porringer 1. Vestido de época de la señora Owens 2. Delantal de la señora Owens	Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 4. Cabello engominado de Silas 2. Moño de la señora Owens 3. Cabello peinado hacia atrás del señor Owens 21. Golpe en la frente de Bod
	Sonidos/Música: 91. “And The Light Swallowed Everything” de Seiom 5. Voz en off de la señora Owens	Animales:
Utilería y atrezzo: 81. Maleta marrón mediana 83. Lirio		
Ambientación: 10. Reja de hierro pintada de negro 11. Muro de piedra 12. Lápidas 13. Estatuas 14. Plantas marchitas 15. Árboles		

Efectos	Vehículos:	Extras:
especiales/Visuales: 6. Fantasma de la señora Owens 7. Fantasma del señor Owens 12. Fantasma de Caius Pompeius 13. Fantasma de Josiah Worthington 14. Fantasma de Madre Masacre 15. Fantasma de Tim 23. Fantasma de Thackeray Porringer		

Escena: 95
Página: 119 y 120
Secuencia: 40
Locación: Avenida principal de Old Town

INT/EXT: EXT
DÍA/NOCHE: MAÑANA
SCRIPT DAY: 25

Descripción de la escena: Bod camina hasta una parada de autobús. Scarlett se sienta a su lado y vuelven a conocerse.

<p>Personajes: 2. Nobody “Bod” Owens 17. Scarlett Perkins</p>	<p>Vestuario: 43. Franela color plomo de Bod 44. Jeans rotos de Bod 53. Suéter color verde de Scarlett 54. Collar dorado de Scarlett</p>	<p>Maquillaje y estilismo: 7. Cabello despeinado de Bod 18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett</p>
	<p>Sonidos/Música: 91. “And the Light Swallowed Everything” de Seiom 1. Voice-over de Narrador 27. Carros en la distancia</p>	<p>Animales:</p>
<p>Utilería y atrezzo: 81. Maleta marrón mediana 83. Lirio</p>		
<p>Ambientación: 15. Árboles 78. Postes de luz 9. Parada de autobús</p>		
<p>Efectos especiales/Visuales:</p>	<p>Vehículos: 5. Vehículos (x4) 6. Bicicletas (x3)</p>	<p>Extras: 7. Personas (x10)</p>

4. *Lista de necesidades*

Personajes

Vestuario

1. Jack/Señor Frost
2. Nobody "Bod" Owens
3. Señora Owens
4. Señor Owens
5. Fantasma de Carlotta Dorian
6. Fantasma de Ronald Dorian
7. Fantasma de Misty Dorian
8. Caius Pompeius
9. Silas
10. Josiah Worthington
11. Madre Masacre
12. Timothy "Tim" Johnson
13. Dama de gris
14. Ronald Dorian
15. Carlotta Dorian
16. Misty Dorian
17. Scarlett Perkins
18. *Sleer*
19. Señora Perkins
20. Señor Perkins
21. Jack Dandy
22. Jack Tar
23. Jack Nimble
24. Jack Ketch
25. Señorita Lupescu
26. Honorable Archibald Fitzhugh
27. Obispo de Bath y Wells
28. Duque de Westminster
29. Thackeray Porringer
30. Trigésimo tercer presidente de los Estados Unidos
31. Emperador de China
32. Abuela de Jack
33. Vecina
34. Conductora de autobús
35. Kandar
1. Chaqueta larga de Jack/Señor Frost
2. Guantes de cuero negros de Jack/Señor Frost
3. Camisón de bebé
4. Vestido de época de la señora Owens
5. Delantal de la señora Owens
6. Camisa del señor Owens
7. Tirantes del señor Owens
8. Gafas del señor Owens
9. Camisón de Carlotta Dorian
10. Chaqueta larga de Silas
11. Abrigo de época de Josiah Worthington
12. Toga de Caius Pompeius
13. Sombrero de Madre Masacre
14. Chaleco marrón de Tim
15. Vestido de la Dama de Gris
16. Vestido de Carlotta Dorian
17. Vestido de Misty Dorian
18. Franela blanca de Ronald Dorian
19. Jeans de Ronald Dorian
20. Franela gris de Bod
21. Jeans raídos de Bod
22. Zapatos tipo Converse de Bod
23. Chaqueta amarilla de Scarlett
24. Jeans de Scarlett
25. Chaqueta beige de la señora Perkins
26. Suéter gris del señor Perkins
27. Camisa de vestir negra de Jack Dandy
28. Camisa de vestir negra de Jack Tar
29. Camisa de vestir negra de Jack Nimble
30. Camisa de vestir negra de Jack Ketch
31. Camisa color crema de la señorita Lupescu
32. Corbatín color carmesí de la señorita Lupescu
33. Falda alta de la señorita Lupescu
34. Cogulla negra raída del Obispo de Bath y Wells
35. Chaleco desgarrado del Duque de Westminster
36. Camisa blanca suelta de Thackeray Porringer
37. Pantalones cortos de Thackeray Porringer
38. Franela de Jack/Señor Frost
39. Bóxers de Jack/Señor Frost
40. Gafas de Jack/Señor Frost
41. Suéter tejido de Jack/Señor Frost
42. Pantalones color beige de Jack/Señor Frost
43. Franela color plomo de Bod
44. Jeans rotos de Bod
45. Zapatos tipo Converse de Bod
46. Vestido de vecina
47. Traje de gala negro de Jack/Señor Frost
48. Traje de gala azul marino de Jack Dandy
49. Traje de gala negro de Jack Tar
50. Arete dorado de Jack Tar
51. Traje de gala negro de Jack Ketch
52. Traje de gala beige de Jack Nimble
53. Suéter color verde de Scarlett
54. Collar dorado de Scarlett
55. Jeans rotos de Scarlett
56. Zapatos tipo Converse color negro de Scarlett
57. Suéter tejido de a Señora Perkins
58. Uniforme de conductora de autobús
59. Vendas de Kandar
60. Pantalón de vestir de Jack Dandy

Maquillaje y estilismo

1. Cabello engominado de Jack/Señor Frost
2. Moño de la señora Owens
3. Cabello peinado hacia atrás del señor Owens
4. Cabello engominado de Silas
5. Rizos en Scarlett
6. Cabello despeinado lleno de telarañas de Scarlett
7. Cabello despeinado de Bod
8. Moño de la señora Perkins
9. Bigote fino de Jack Ketch
10. Cabello peinado hacia un lado de Jack Nimble
11. Moño de la señorita Lupescu
12. Sudor de Bod
13. Sucio en la cara de Bod
14. Cabello despeinado de Jack
15. Ojo morado de Bod
16. Cabello gris de Jack/Señor Frost
17. Arrugas de Jack/Señor Frost
18. Cabello suelto con flequillo de Scarlett
19. Moño de la conductora de autobús
20. Cabello despeinado de Silas
21. Golpe en la frente de Bod

Utilería y atrezzo

1. Cuchillo con mango de hueso negro pulido
2. Funda de cuero para cuchillo
3. Pañuelo blanco de Jack
4. Chupón
5. Pañal
6. Almohadón
7. Oso de peluche
8. Cadena
9. Lata de basura
10. Llaves del cementerio
11. Caja de cartón con comida adentro
12. Una banana
13. Cámara análoga
14. Comida de bebé
15. Libro de Silas
16. Llave del mausoleo
17. Celular del señor Perkins
18. Maletín de cuero negro
19. Envases de plástico con comida
20. Cuchara de plástico
21. Bolsas de compras
22. tela marrón
23. Tornillos (x5)
24. Palos de madera
25. Destornillador
26. Bastón de carey
27. Pastel de carne
28. Bolsa con papas fritas
29. Hojas de papel color lila
30. Modelo del puente *Golden Gate*
31. Olla
32. Cuchara de palo
33. Libro *Robinson Crusoe*
34. Nieve
35. Cotufas
36. Refresco
37. Plato con comida
38. Taza de café
39. Taza de azúcar
40. Cucharilla de plata
41. Audífonos de Scarlett
42. Vaso de plástico
43. Lápiz
44. Lista
45. Piedra
46. Barro
47. Montones de grama
48. Puñado de grama
49. Saco de Hojas de papel
50. Crayón de cartón
51. Lápida
52. Teléfono celular del señor Frost
53. Maletín marrón de la señorita Lupescu
54. Revista de Scarlett
55. Cajas de periódicos
56. Periódicos (x4)
57. Teléfono de escritorio de Scarlett
58. Teléfono de escritorio del señor Frost
59. Cuchillo de piedra
60. Tazas de té (x3)
61. Cucharillas (x3)
62. Llave
63. Alfombra
64. Tablas de parquet
65. Cuerda negra
66. Linterna
67. Piedras
68. Ataúd antiguo
69. Pistola
70. Lápida rota
71. Cáliz
72. Broche
73. Pizza
74. Vaso con refresco
75. Ensalada
76. Tenedor
77. Lápida de Thackeray Porringer
78. Caja de fósforos
79. Candelabros
80. Baúl negro con broches de oro de Silas
81. Maleta marrón mediana
82. Billetera vieja
83. Lirio

Ambientación

1. Papel tapiz de colores pasteles
2. Fotos familiares en las paredes
3. Cama King size
4. Mesa de noche de Carlotta Dorian
5. Lámpara
6. Puerta decorada con flores de vinil
7. Cama single
8. Cuna
9. Parada de autobús
10. Rreja de hierro pintada de negro
11. Muro de piedra
12. Lápidas
13. Estatuas
14. Plantas marchitas
15. Árboles
16. Estatua de Josiah Worthington
17. Obelisco
18. Escritorio de madera oscura
19. Cofre de cuero
20. Bancos de iglesia
21. Cajas viejas
22. Sangre de la familia Dorian
23. Campo de narcisos
24. Arbustos
25. Puerta de metal oxidada
26. Ataúdes
27. Candelabros
28. Flores marchitas
29. Altar de piedra
30. Estante de piedra
31. Ropa en el suelo
32. Huesos
33. Cáliz
34. Broche
35. Cuchillo de piedra
36. Cinta de seguridad amarilla
37. Estante con libros
38. Candelabros dorados
39. Comedor
40. Pizarrón verde
41. Sillas
42. Árbol chamuscado por un rayo
43. Lápida grande (puerta *Ghoul*)
44. Estatua rota
45. Muros de mármol
46. Lápidas rotas
47. Estatuas descuidadas
48. Árboles secos
49. Basura
50. Carne en descomposición
51. Cama desordenada de Jack
52. Mesa de noche de Jack
53. Estufa de la abuela de Jack
54. Comedor
55. Indicador oxidado del número de la casa número 33
56. Árboles marchitos
57. Cancha de fútbol
58. Comedor de la señorita Lupescu
59. Televisor pequeño de la señorita Lupescu
60. Tarima
61. Pendones
62. Mesas redondas
63. Sillas decoradas
64. Arañas de luces
65. Banco de madera
66. Tulipanes
67. Hileras de libros
68. Cajas de periódicos
69. Mesones (x5)
70. Sillas (x5)
71. Cortina decolorada
72. Cama con cobertor morado de Scarlett
73. Mesa de noche de Scarlett
74. Lámpara de Scarlett
75. Afiches de Scarlett
76. Cajas de mudanza
77. Mueble descolorado
78. Postes de luz
79. Mesa de café
80. Lámpara
81. Cajas viejas
82. Perchero
83. Hojas de papel
84. Sillón cubierto en plástico
85. Cojines
86. Alfombra
87. Piso de madera
88. Papel tapiz desteñido y desgarrado
89. Tumbas descubiertas
90. Enredaderas de hiedra
91. Piedras
92. Mesas de pizzería
93. Sillas altas
94. Afiches con pizzas
95. Televisor pequeño
96. Servilletas
97. Timbre
98. Plantas
99. Pared cubierta de hiedra
100. Tumba de Thackeray Porringer
101. Bloque de piedra

Sonidos/música

1. Voice-over de Narrador
2. "A Breath in the Shade of Time" de Wolvserpent
3. Sonido sordo en el piso de la habitación
4. "Igneous Lips" de 1000 Funerals
5. Voz en off de la señora Owens
6. Cadenas
7. Gritos
8. Voz en off de Silas
9. Llaves
10. Reja oxidada abriéndose
11. Voz en off de Caius Pompeius
12. Cuchicheo de la multitud
13. "The Best You Can Be" de Seirom
14. Galopeo de caballo
15. Sirenas de policía
16. Aves cantando
17. Voz en off de Tim
18. Voz en off de Scarlett
19. "Home Again" de Unseen
20. "Lights" de Seirom
21. Puerta de metal abriéndose
22. Voz en off de Bod
23. Sleur deslizándose
24. Voz en off de Sleur
25. Gritos distantes
26. Policías hablando entre ellos
27. Carros en la distancia
28. Voz en off de Silas
29. "Friend of the Night" de Mogwai
30. Voz en off del señor Perkins
31. Voz en off de Jack/Señor Frost
32. Voz en off de Jack Dandy
33. Puerta abriéndose
34. Caminar de tacones
35. Voz en off de la señorita Lupescu
36. Golpe de lápiz en piel
37. Llamado night-gaunt
38. Ulular de búhos
39. Risas
40. "Western Horn" de Sunn O)))
41. Voz en off del Obispo de Bath y Wells
42. Voz en off del Honorable Archibald Fitzhugh
43. Voz en off del Duque de Westminster
44. Voz en off del Trigésimo Presidente de los Estados Unidos
45. Voz en off del Emperador de China
46. Gritos
47. Alaridos de night-gaunts
48. Rugidos del perro
49. Gruñidos del perro
50. Cabalgar de perro
51. Voz en off de Thackeray Porringer
52. "Kids Will Be Skeletons" de Mogwai
53. "Monheim" de Godspeed You! Black Emperor
54. Lluvia
55. Personas animando
56. "Growing V2" de Unseen
57. Aplausos
58. "Across Hills" de Unseen
59. "Tired Hands" de Fourteen Nights at Sea
60. Voz en off de conductora de autobús (Altoparlante)
61. Truenos
62. "Glass Monster" de Fourteen Nights at Sea
63. "Progress" de Unseen
64. "Burn" de Unseen
65. "Faraways" de Unseen
66. Voz en off de Jack/Señor Frost (teléfono)
67. Voz en off de Scarlett (teléfono)
68. "Broken Windows, Locks of Love pt. III" de Godspeed You! Black Emperor
69. "This Messiah Needs Watching" de Mogwai
70. Timbre
71. Pasos en escalera de madera
72. Madera rechinando
73. Puerta cerrándose fuertemente
74. Golpes en la pared
75. Jack empuja la puerta
76. Voz en off de Jack Ketch
77. Voz en off de Jack Nimble
78. Voz en off de Jack Tar
79. Pasos distantes
80. "Amnesia" de Krobak
81. Voz en off del señor Owens
82. Piedras
83. Jack Ketch cayendo encima de una tumba
84. "What Could Have Been But Never Will Be" de Seirom
85. Puerta Ghoul abriéndose
86. Tumba temblando
87. Capa de Silas en el aire
88. "Alice" de Sunn O)))
89. "Beneath the Watchful Eyes" de Boxcutter
90. Ruido del televisor (Noticias)
91. "And The Light Swallowed Everything" de Seirom

Efectos especiales/Visuales

1. Neblina
2. Sangre en el cuchillo
3. Cuerpo de Ronald Dorian
4. Cuerpo de Carlotta Dorian
5. Cuerpo de Misty Dorian
6. Fantasma de la señora Owens
7. Fantasma del señor Owens
8. Fantasma parpadeante de Carlotta Dorian
9. Fantasma parpadeante de Ronald Dorian
10. Fantasma parpadeante de Misty Dorian
11. Fantasmas en el cementerio
12. Fantasma de Caius Pompeius
13. Fantasma de Josiah Worthington
14. Fantasma de Madre Masacre
15. Fantasma de Tim
16. Aparición de la Dama de Gris
17. Caballo blanco volando por el cementerio
18. Lluvia
19. Flashback de la Familia Dorian
20. Bod Desaparece
21. Bod atravesando paredes
22. Sleer
23. Fantasma de Thackeray Porringer
24. *Ghouls*
25. Puerta *Ghoul*
26. Bod desciende por la puerta *Ghoul*
27. Puerta *Ghoul* cerrándose
28. Cielo rojo de Ghûlheim
29. Night-gaunts
30. Señorita Lupescu en forma de lobo
31. *Ghouls* (Extras)
32. Voz de la señorita Lupescu en forma licántropo
33. Montaña roja de Ghûlheim
34. Cielo estrellado
35. Sangre en la chaqueta de Silas Sangre en el hocico de la señorita Lupescu
36. Transformación de la señorita Lupescu a licántropo
37. Bod Aparece
38. Bod y Scarlett atraviesan la reja
39. Jack Tar cayendo en la puerta *Ghoul*
40. Viento proveniente de la puerta *Ghoul*
41. La puerta *Ghoul* tiembla
42. Jack Dandy cayendo en la puerta *Ghoul*
43. Puerta *Ghoul* cerrándose
44. Sombra negra en el cielo
45. Silas volando por el cementerio Silas lanzando a Jack Nimble al cielo
46. Jack Nimble cayendo desde el cielo
47. Bod conjura el Miedo
48. El cabello de Bod se levanta
49. El Sleer envuelve a Jack en sus bobinas
50. Jack apuñala al Sleer
51. El Sleer estira las extremidades de Jack
52. Jack es arrastrado por el Sleer hasta el muro
53. Jack es succionado por el muro de piedra
54. Reflejo de Bod en la mesa
55. Reflejo invisible de Silas en la mesa
56. Golpe de Bod con la lápida
57. Sangre en la frente de Bod

Extras

1. Vecinos (x7)
2. Policías (x6)
3. Policías (x3)
4. Hombres de traje (x30)
5. Hombre en la tarima
6. Mesonero
7. Personas (x10)
8. Peatones (x3)

Vehículos

1. Mini Cooper azul de la familia Perkins
2. Mini Cooper verde de Jack/Señor Frost
3. Carro gris de la señora Perkins
4. Autobús 18
5. Vehículos (x4)
6. Bicicletas (x3)

Animales

1. Zorros (x5)
2. Caballo blanco
3. Escarabajos dorados (x6)
4. Mariquitas (x4)
5. Conejos (x4)
6. Perro gris
7. Moscas (x10)

5. *Guion técnico*

1	Primer plano del cuchillo del cuchillo en la mano de Jack. Plano medio corto del hombre subiendo las escaleras de la casa. Plano medio de la cara de Jack al entrar al cuarto principal.
2	Primer plano de la cara del bebé. Plano general del niño escalando la barrera de la cuna. Plano medio del bebé cayendo en el suelo. Plano americano del niño caminando a la puerta de la habitación.
3	Plano general del niño bajando las escaleras de la casa. Plano detalle del pañal en el suelo. Plano general del bebé caminando hasta la puerta principal de la casa. Primer plano de la cara del niño. Dolly out de primer plano a plano general del niño subiendo la colina.
4	Plano medio de Jack saliendo de la habitación. Dolly side de Ronald y Carlotta Dorian muertos en el cuarto. Primer plano de Jack caminando hacia el cuarto de Misty. Plano americano de Jack saliendo de la habitación. Plano medio de Jack limpiando su cuchillo. Contrapicado de Jack caminando hacia el ático.
5	Plano medio de Jack entrando en la habitación. Dolly side de Jack acercándose a la cuna del niño. Plano medio de la cuna vacía. Primer plano de la cara de Jack. Plano general de Jack lanzando el peluche a la pared. Primer plano de Jack.
6	Tracking shot de Jack bajando las escaleras hasta llegar a la puerta de la casa. Primer plano de la cara de Jack. Contrapicado de Jack mirando la calle.
7	Establishing shot del cementerio. Plano general del bebé atravesando a la reja. Two shot de la señora y el señor Owens caminando en el cementerio. Plano medio corto de la mujer viendo al bebé. Plano medio del bebé viendo a la fantasmas. Primer plano del niño perdiendo su chupón. Plano medio corto del señor Owens viendo al niño. Plano general del niño tratando de tocar a la fantasma, y de la mujer acariciando al chico. Plano medio corto del niño riendo.
8	Plano general de Jack llegando a la reja y sacudiéndola violentamente.
9	Two shot de la señora Owens y el bebé. Plano medio de la mujer mirando a Jack. Plano general de la mujer cargando al niño. Plano general de Jack en la reja del cementerio, rendido al no poder abrir la reja. Plano medio corto del señor Owens. Plano entero del fantasma de Carlotta Dorian. Group shot de la señora Owens, su esposo y el bebé observando a la fantasma nueva. Plano entero de la fantasma gritando. Plano general de Ronald Dorian y Misty Dorian observando la escena.
10	Plano entero de Jack escalando una lata de basura. Tilt up de Jack subiendo la pared del cementerio.
11	Plano general de fantasmas saliendo de sus tumbas. Plano medio del fantasma de Carlotta Dorian. Plano medio de Caius Pompeius. Plano medio corto de la señora Owens. Dolly side de la señora Owens

	<p>acercándose a Carlotta Dorian. Two shot de Carlotta Dorian y la señora Owens. Plano detalle de los pies de Jack aterrizando en el cementerio. Plano entero de Jack enderezándose. Plano general de los fantasmas reunidos viendo a la señora Owens. Two shot de Carlotta Dorian y la señora Owens. Picado del bebé observando a las dos fantasmas. Plano medio corto de la señora Owens. Plano medio corto del señor Owens. Plano entero de Jack cayéndose al tropezar con las plantas. Primer plano de la cara de Jack poniéndose de pie. Plano detalle de la mano de Jack sacando el cuchillo de su chaqueta. Plano – contraplano de la señora hablando con su esposo. Plano general de la señora Owens caminando hacia el fantasma de Carlotta Dorian. Primer plano del fantasma de Carlotta Dorian. Plano medio de la señora Owens. Plano entero de la señora Owens cogiendo al bebé del suelo. Plano entero de Jack caminando hacia la señora Owens. Plano entero de la señora Owens y el niño. Primer plano de la cara de Jack. Plano medio de Silas acercándose a Jack. Plano – contraplano de Silas interrogando a Jack. Plano detalle de las llaves en la mano de Silas. Two shot de Silas y Jack caminando a la reja. Plano – contraplano de Jack y Silas discutiendo. Plano general de Jack saliendo del cementerio mientras Silas guarda las llaves. Plano medio corto de Jack mirando a Silas.</p>
12	<p>Dolly side de Jack bajando la colina. Primer plano de Silas observando a Jack. Dolly side de Silas caminando en el cementerio.</p>
13	<p>Crane shot de Silas subiendo al anfiteatro. Plano general de fantasmas del cementerio. Plano – contraplano de la señora Owens y Josiah Worthington. Plano medio de la señora Owens poniéndose de pie. Plano – contraplano de Madre Masacre y la señora Owens. Plano entero de Silas uniéndose a la conversación. Plano – contraplano de Josiah Worthington discutiendo con Silas. Plano medio de Silas caminando hacia el bebé. Plano medio del niño dormido en los brazos de la señora Owens. Plano – contraplano de la señora Owens y Silas. Plano medio corto de Tim acercándose para admirar al bebé. Primeros planos de varios fantasmas del cementerio. Primer plano del bebé, despertando. Group shot de los fantasmas y Silas. Plano medio corto de Caius Pompeius.</p>
14	<p>Plano general del interior de la capilla. Primer plano de Nobody durmiendo. Plano medio de la señora Owens cantando al bebé. Dolly side de Silas entrando a la capilla con una caja. Plano – contraplano de la señora Owens y Silas. Plano medio de Bod despertando y observando a Silas. Plano medio de Bod en los brazos de la señora Owens. Plano entero de la señora Owens colocando al niño en el suelo. Plano – contraplano de Silas y el niño. Plano – contraplano de Silas y la señora Owens. Plano entero de la señora Owens cargando al bebé. Plano medio corto de Silas.</p>
15	<p>Plano general de los fantasmas en el anfiteatro. Plano medio corto de Josiah Worthington observando a la distancia. Plano general de la Dama de gris llegando al cementerio a caballo. Plano medio corto de la Dama de</p>

	gris. Plano detalle de las patas del caballo deteniéndose. Primeros planos de los fantasmas del cementerio, sorprendidos. Plano medio corto de la Dama de gris. Plano americano de la mujer en el cabello. Plano general del caballo despegando. Plano general de los fantasmas en el cementerio. Plano medio corto de Josiah Worthington. Dolly side de los fantasmas del cementerio alzando sus manos. Plano medio corto de Josiah Worthington.
16	Plano medio del señor Owens entrando en la capilla. Plano medio de la señora Owens con el bebé en sus brazos. Group shot de la señora Owens, el señor Owens y Bod, abrazándose.
17	Establishing shot de la casa de la familia Dorian. Dolly out de plano medio corto a plano general de Ronald Dorian saliendo de su casa. Plano medio de Ronald Dorian. Plano general de Carlotta Dorian y Misty Dorian saliendo de la casa. Plano medio del bebé gateando por la puerta. Plano medio de Carlotta Dorian cargando al bebé. Plano general de Ronald Dorian tomando una foto. Group shot de la familia abrazándose.
18	Plano medio de la espalda de Silas. Plano entero de Silas observando los cadáveres de la familia Dorian. Plano americano de Silas viendo el cuerpo de Misty Dorian. Plano general de Silas saliendo de la casa.
19	Crane shot de la fachada de la casa de la familia Dorian con vecinos y policías.
20	Dolly side de Bod aprendiendo a caminar. Dolly side de Bod comiendo. Dolly side de Silas con comida en la cara. Dolly side de Bod leyendo con Silas. Dolly side de Bod tocando la tumba de Caius Pompeius y hablando con el fantasma. Dolly side de Bod jugando al escondite con Tim. Dolly side de Bod molestando a fantasma.
21	Plano contraplano de Bod discutiendo con Silas. Plano entero de Bod dejando la capilla. Plano general de la capilla. Plano entero de la señora Owens atravesando la pared. Plano medio de Silas. Plano – contraplano de Silas y la señora Owens hablando.
22	Plano cenital de Bod acostado en la grama. Plano detalle de escarabajos en una lápida. Plano cenital de Tim acostado en la grama. Primer plano de Scarlett asomada detrás de una lápida. Contrapicado de Scarlett. Plano medio de Bod. Plano entero de Tim levantándose del suelo. Plano – contraplano de Bod hablando con Scarlett. Two shot de Bod y Scarlett.
23	Tracking shot de Bod y Scarlett caminando por el cementerio. Plano general de Bod y Scarlett buscando insectos. Two shot de Bod y Scarlett sentados en la grama. Plano detalle de la mano de Bod. Tracking shot de Bod y Scarlett jugando al escondite. Plano general de Bod y Scarlett escalando un árbol. Plano general de Bod atravesando paredes y desapareciendo. Dolly in de Bod y Scarlett sentados en el pasto. Tracking shot de Scarlett y Bod con fantasmas. Two shot de Bod y Scarlett hablando.
24	Plano general de Bod y Scarlett hablando acostados en la grama. Plano entero de Bod parándose y caminando.

25	Primer plano de las manos de Bod en la gaveta del escritorio de Silas. Primer plano de cara de Bod con una llave de metal en su mano.
26	Establishing shot del mausoleo Frobisher con Bod y Scarlett mirando hacia el lugar. Dolly de Tim acercándose a Bod. Plano – contraplano de Bod discutiendo con Tim. Plano medio de Bod abriendo la puerta del mausoleo. Plano medio de Tim.
27	Paneo del interior del mausoleo hasta la puerta del lugar. Plano general de la pared con ataúdes. Plano holandés de Bod caminando hacia los ataúdes con Scarlett a sus espaldas. Plano medio de Scarlett agacha en el suelo. Two shot de Bod y Scarlett agachados. Primer plano de la cara de Bod entrando al agujero. Plano medio de Bod observando el lugar. Plano general de unas escaleras. Plano medio de Scarlett agachada. Two shot de Bod y Scarlett parados dentro del agujero.
28	Primer plano de las manos de Bod y Scarlett. Dolly side de Bod y Scarlett bajando las escaleras. Paneo del interior de la cámara de <i>Sleer</i> . Planos detalles de huesos y ropa en el piso y del estante de piedra con objetos. Plano medio de Bod y Scarlett. Plano general de la cámara. Primer de la cara de Bod. Primer plano de la cara de Scarlett. Paneo dentro de la cámara. Plano general de Bod y Scarlett agarrados de manos. Plano general de la cámara. Two shot de Bod y Scarlett. Tracking shot de Bod y Scarlett subiendo las escaleras.
29	Plano general de Bod y Scarlett afuera del mausoleo. Plano americano de Tim acercándose a Bod. Two shot de Bod y Scarlett. Paneo de Bod y Scarlett bajando la colina.
30	Group shot dentro de la capilla. Plano medio de policía. Plano medio de la madre de Scarlett llorando. Plano medio del señor Perkins hablando por celular. Plano general de Scarlett y Bod entrando a la capilla. Plano general de la señora Perkins acercándose a su hija. Plano – contraplano de Scarlerr hablando con su madre. Group shot de Scarlett y sus padres. Plano medio de Bod dejando la capilla.
31	Plano medio de Bod de espaldas, mirando la ciudad. Tracking shot de Silas subiendo al anfiteatro. Two shot de Bod y Silas mirando la ciudad. Plano – contraplano de Silas hablando con Bod. Two shot de Silas y Bod poniéndose de pie. Tracking shot de Bod y Silas bajando la colina. Plano general de la capilla bloqueada.
32	Plano medio de Scarlett bajando de un carro. Plano americano de Scarlett entrando al cementerio. Two shot de los padres de Scarlett. Primer plano de la cara de Scarlett. Dolly side de Scarlett caminando en el cementerio. Plano americano de Bod detrás de una lápida. Plano – contraplano de Bod y Scarlett hablando. Tracking shot de Bod y Scarlett hablando. Plano – contraplano de Bod y Scarlett. Two shot de Bod y Scarlett despidiéndose. Plano americano de Scarlett corriendo a la salida del cementerio. Dolly out de plano medio a plano general de Bod viendo a Scarlett.
33	Tracking shot de la espalda de Jack caminando en un café. Plano medio de

	Jack sentándose en una mesa. Group shot de los secuaces de Jack sentándose en las sillas restantes. Plano – contraplano de Jack discutiendon con Jack Dandy. Plano medio de Jack Tar. Group shot de los secuaces de Jack riendo. Plano – contraplano de Jack discutiendon con Jack Dandy. Plano medio de Jack.
34	Plano americano de Bod discutiendo con Silas. Plano – contraplano de Bod y Silas hablando. Dolly side de los pies de la señorita Lupescu entrando a la capilla. Dolly side de la señorita Lupescu entrando a la capilla. Plano medio de Bod. Plano medio de Silas. Group shot de la señorita Lupescu, Bod y Silas. Plano – contraplano de Bod hablando con la señorita Lupescu. Plano medio corto de Bod mirando a Silas. Plano – contraplano de Bod y Silas hablando. Plano medio corto de la señorita Lupescu. Two shot de Bod despidiéndose de Silas. Plano entero de Silas saliendo de la capilla.
35	Plano detalle de envases de comida en una mesa. Plano – contraplano de Bod discutiendo con la señorita Lupescu.
36	Plano detalle de la sopa. Plano medio corto de Bod comiendo. Plano medio corto de la señorita Lupescu. Dolly out de plano detalle a plano medio de la mano de Bod siendo golpeada por un lápiz. Plano medio de Bod viendo la pizarra. Plano general de la cripta y la señorita Lupescu. Primer plano de un plato de comida en la mesa. Tilt in de las manos de la señorita Lupescu hasta su cara. Plano medio corto de Bod comiendo. Plano americano de Bod caminando por el cementerio. Plano medio de la señorita Lupescu. Plano medio de Bod. Plano general de Bod mirando la pizarra.
37	Plano detalle de la mano de la señorita Lupescu golpeando la pizarra. Plano medio de Bod sentado en la mesa. Plano – contraplano de Bod y la señorita Lupescu hablando. Tracking shot de la señorita Lupescu acercándose a la mesa. Plano medio de la señorita Lupescu.
38	Plano –contraplano de la señorita Lupescy dando clases a Bod. Two shot de Bod y la señorita Lupescu.
39	Tracking shot de Bod subiendo la colina. Plano americano de Bod sentándose a leer una lista. Dolly side de un perro gris merodeando por tumbas. Plano medio de Bod viendo al perro. Primer plano del perro. Plano entero de Bod lanzando barro al perro. Primer plano de una tumba llenándose de barro. Plano entero del perro yéndose.
40	Tracking shot de Bod llegando a la puerta <i>Ghoul</i> . Plano americano de Bod acostándose en la grama encima de la tumba.
41	Crane shot de los <i>ghouls</i> volando hacia el cementerio. Group shot de los <i>ghouls</i> encima de la pared del cementerio. Dolly side de los <i>ghouls</i> entrando al cementerio.
42	Group shot de los <i>ghouls</i> viendo a Bod acostado en la tumba. Plano americano de Bod despertando. Group shot de los <i>ghouls</i> sonriendo. Primer plano del Honorable Archibald Fitzhugh. Primer plano del Duque de Westminster. Primer plano del Obispo de Bath y Wells. Primer plano

	<p>del Honorable Archibald Fitzhugh. Plano entero de Thackeray Porringer caminando hacia Bod. Plano americano de Bod poniéndose de pie. Plano – contraplano de Bod hablando con los <i>ghouls</i>. Plano americano de Thackeray Porringer hablando con Bod. Plano – contraplano de Bod discutiendo con Thackeray. Group shot de los <i>ghouls</i>. Plano – contraplano de Bod hablando con los <i>ghouls</i>. Plano medio de Thackeray. Plano general de Bod siendo levantado por el Obispo de Bath y Wells. Plano entero del Duque de Westminster cogiendo un puñado de grama del suelo. Primer plano del Duque de Westminster gritando. Plano general de la puerta <i>Ghoul</i> abriéndose. Plano – contraplano del Duque de Westminster y el Obispo de Bath y Wells hablando. Plano general de la puerta <i>Ghoul</i> cerrándose.</p>
43	<p>Tracking shot de Bod cayendo por un agujero. Plano detalle de unas manos atajando a Bod. Tracking shot de Bod entrando a las afueras de Ghülheim. Tracking shot de los <i>ghouls</i> jugando con Bod. Plano medio de Bod. Two shot del Trigésimo tercer presidente de los Estados Unidos y del Emperador de China volando hacia Bod. Group shot de los <i>ghouls</i> con Bod. Two shot de dos <i>ghouls</i> hablando. Plano medio del Emperador de China. Primer plano del Trigésimo tercer presidente de los Estados Unidos. Group shot de los <i>ghouls</i> con Bod. Tracking shot de Bod avanzando con los demonios. Primero plano del Duque de Westminster. Plano picado de <i>night-gaunts</i> en el cielo. Group shot de los demonios. Primer plano de Bod mirando el cielo y gritando. Plano general de un <i>night-gaunt</i> volando hacia Bod. Plano medio del Honorable Archibald Fitzhugh. Plano general del <i>night-gaunts</i> regresando al cielo. Two shot de Bod y el Duque de Westminster hablando. Plano contrapicado de los <i>night-gaunts</i> volando encima de Bod. Group shot de los <i>ghouls</i>. Plano holandés de los <i>ghouls</i> lanzando piedras a los <i>night-gaunts</i>. Primer plano de la cara de Bod. Plano americano del Obispo de Bath y Wells metiendo a Bod en un saco. Tracking shot de los <i>ghouls</i> volando. Plano medio de Bod dentro del saco. Plano detalle de las manos de Bod buscando un destornillador. Plano medio de Bod atravesando la tela del saco y viendo por el agujero. Plano subjetivo de Bod viendo el cielo. Tracking shot del perro gris corriendo hacia los <i>ghouls</i>. Primer plano del perro rompiendo el saco. Plano entero de Bod cayendo en el piso. Primer plano de la cara de Bod tocando el piso. Plano cenital de Bod y el perro. Two shot de Bod y el perro. Group shot de los <i>ghouls</i> alejándose de Bod. Plano holandés de Bod mirando al perro. Plano general de Bod levantándose y corriendo del perro. Plano contrapicado de Bod cayendo en un escalón. Dolly side de Bod cayendo en el piso y rodando. Tracking shot del perro corriendo hacia Bod. Plano entero de Bod levantándose del piso y cayendo por un precipicio. Plano cenital de Bod cayendo al vacío. Plano contrapicado del lobo gritando. Plano cenital de Bod siendo rescatado por un <i>night-gaunt</i>. Plano detalle de las alas del <i>night-gaunt</i>. Plano general de Bod en el lomo</p>

	de la bestia. Primer plano de la cara de Bod. Plano medio de Bod encima del <i>night-gaunt</i> . Plano entero del <i>night-gaunt</i> aterrizando. Plano entero de Bod bajando del <i>night-gaunt</i> . Dolly side de la señorita Lupescu corriendo hacia Bod. Plano – contraplano de Bod y la señorita Lupescu hablando. Plano entero de Bod subiendo al lomo del lobo. Two shot del lobo y Bod. Plano entero del <i>night-gaunt</i> despegando. Dolly side del lobo corriendo con Bod en el lomo. Primer plano de la cara de Bod. Plano entero de Bod y el lobo en un risco. Primer plano de Bod. Plano americano de Bod y el lobo. Dolly side del lobo corriendo. Primer plano de la cara de Bod.
44	Plano general de Bod llegando a la colina. Plano americano de Bod sentado en la grama. Plano detalle de la lista debajo de la piedra. Plano – contraplano de Bod leyendo la lista. Plano general de Thackeray Porringer acercándose a Bod. Plano – contraplano de Bod y Thackeray hablando.
45	Plano americano de Bod entrando a la cripta. Plano general de la señorita Lupescu sentada en la mesa. Plano medio de Bod acercándose. Plano detalle de la mesa. Plano medio de la señorita Lupescu. Two shot de Bod y la señorita Lupescu comiendo.
46	Dolly out de primer plano a americano de Silas entrando a la capilla. Tracking shot de Silas acercándose a Bod. Plano – contraplano de Bod y Silas.
47	Group shot de Silas, la señorita Lupescu y Bod de espaldas, observando la ciudad. Plano – contraplano de Silas hablando con Bod y la señorita Lupescu. Primer plano de Bod. Plano general de Bod yéndose. Two shot de la señorita Lupescu y Silas hablando. Primer plano de Silas.
48	Primer plano de Jack sentándose en su cama. Plano americano de Jack en la cama. Plano general y paneo de Jack bajando las escaleras y entrando a la cocina. Plano detalle de las manos de la abuela de Jack. Primer plano de la cara de la abuela de Jack. Primer plano de Jack.
49	Plano general de un carro deteniéndose. Plano medio de Jack saliendo del carro mirando una casa. Plano medio de una vecina acercándose. Two shot de Jack hablando con la vecina. Plano medio corto de Jack. Plano general de Jack subiendo las escaleras de la entrada a la casa.
50	Plano general de la capilla con Silas parando en una esquina. Plano entero de Bod entrando a la capilla. Plano medio de Silas. Plano medio de Bod acercándose a Silas. Plano – contraplano de Silas y Bod hablando. Plano general de la capilla. Plano americano de Silas caminando a hacia Bod. Two shot de Silas y Bod. Plano entero de Bod saliendo de la capilla.
51	Dolly side de la señorita Lupescu entrando a la capilla. Plano entero de Silas recogiendo su maleta del suelo. Group shot de los tres. Crane shot de Bod y la señorita Lupescu jugando con la nieve. Tracking shot de niños fantasmas jugando con Bod y la señorita Lupescu. Two shot de Bod y la señorita Lupescu en un partido de fútbol. Dolly side de la señorita Lupescu señalando la pizarra y Bod haciendo las habilidades señaladas. Plano general de Bod y la señorita Lupescu comiendo.

52	Group shot de hombres en la entrada de un salón de fiesta. Tracking shot del interior del salón hasta la mesa de Jack. Plano – contraplano de Jack y Jack Dandy hablando. Plano americano de un mesero llevando café a la mesa. Group shot de los demás hombres en la mesa. Plano detalle de Jack Dandy colocando azúcar en su café. Plano medio de Jack Dandy hablando. Plano – contraplano de Jack Dandy y Jack discutiendo. Plano medio de Jack Dandy. Plano general de un hombre hablando en una tarima. Plano – contraplano de Jack Dandy y Jack discutiendo. Group shot de los demás hombres en la mesa.
53	Primer plano de Scarlett mirando por la ventana. Primer plano de la señora Perkins. Two shot de las dos mujeres hablando. Plano general del carro deteniéndose. Plano entero de Scarlett bajando del carro y alejándose. Plano medio de la señora Perkins.
54	Tracking shot de Scarlett caminando hacia un autobús. Plano medio de Scarlett sentada en el autobús mirando por la ventana. Plano medio del cementerio a través de la ventana. Tracking shot de Scarlett bajando las escaleras del autobús hasta la ventanilla del conductor. Plano – contraplano de Scarlett hablando con la conductora del autobús. Plano entero de Scarlett bajando del autobús.
55	Plano general de Scarlett entrando al cementerio. Dolly side de Scarlett caminando hasta la capilla. Plano entero de Scarlett sentándose en un banco. Plano entero de Jack/Señor Frost pidiendo ayuda a Scarlett. Plano medio de Scarlett mirando al hombre y levantándose a ayudarlo. Two shot de ambos frente a una lápida. Plano medio de Jack/Señor Frost sacando un crayón de su bolsillo y trazando líneas en una hoja de papel encima de la lápida. Two shot de Scarlett y Jack/Señor Frost. Primer plano de la hoja de papel llenándose de gotas de lluvia. Plano general y paneo de Scarlett y Jack/Señor Frost recogiendo sus implementos. Plano general de Scarlett y Jack/Señor Frost corriendo hacia la capilla. Plano – contraplano de Scarlett y Jack/Señor Frost hablando. Plano medio de Scarlett. Plano entero de Jack/Señor Frost saliendo del cementerio. Plano general de un carro llegando a la salida del cementerio.
56	Plano general de Scarlett acercándose al vehículo. Plano picado de Jack/Señor Frost sentando en el carro. Plano – contraplano de Scarlett y Jack/Señor Frost hablando. Plano entero de Scarlett montándose en el carro. Two shot de Scarlett y Jack/Señor Frost en el carro.
57	Plano general del carro arrancando. Two shot de Scarlett y Jack/Señor Frost en el carro. Primer plano Jack/Señor Frost. Two shot de Scarlett y Jack/Señor Frost en el carro. Plano general del carro deteniéndose. Plano medio de Scarlett. Plano medio de Jack/Señor Frost. Plano medio de Scarlett bajando del carro y de Jack/Señor Frost viéndola. Plano medio de Jack/Señor Frost arrancando el carro.
58	Plano entero de la señorita Lupescu con una maleta en su mano. Plano – contraplano de Bod y la señorita Lupescu hablando. Plano medio de la

	mujer saliendo de la capilla. Dolly out de plano medio a plano entero de Bod en la capilla.
59	Plano medio de Bod de espaldas, mirando la ciudad. Two shot de Bod y la señora Owens acercándose. Plano – contraplano de la señora Owens hablando con Bod. Two shot de la señora Owens y Bod. Plano detalle de la mano de la señora Owens. Plano – contraplano de la señora Owens hablando con Bod.
60	Plano entero de Bod acercándose a la capilla. Plano general de Scarlett sentada frente a la capilla. Plano medio de Bod. Plano medio de Scarlett. Plano – contraplano de Bod y Scarlett hablando. Plano general de Bod acercándose a Scarlett. Plano – contraplano de Bod y Scarlett hablando. Two shot de Bod y Scarlett abrazándose. Plano – contraplano de Bod y Scarlett hablando. Plano general de la casa número 33. Plano – contraplano de Bod y Scarlett despidiéndose.
61	Plano medio de Jack/Señor Frost viendo por la ventana. Plano general de Scarlett caminando hacia la casa.
62	Tracking shot de Bod y Scarlett caminando por el cementerio. Plano – contraplano de Bod y Scarlett hablando. Plano medio de Bod. Two shot de Bod y Scarlett hablando.
63	Establishing shot de la biblioteca. Dolly side de Bod y Scarlett caminando por los pasillos de la biblioteca. Plano general de Bod y Scarlett frente a cajas con periódicos. Primer plano de Scarlett viendo cajas. Plano medio de la caja siendo tirada en una mesa con Bod en el fondo. Two shot de Bod y Scarlett leyendo periódicos. Plano medio de Bod mirando a Scarlett. Plano – contraplano de Bod y Scarlett hablando. Plano general de Bod guardando la caja y caminando a la salida.
64	Plano medio de Scarlett hablando por teléfono. Plano medio de Jack/Señor Frost hablando con Scarlett. Plano medio de Scarlett en su cama. Plano medio de Jack/Señor colgando la llamada. Plano detalle de la boca Jack/Señor.
65	Plano general de Bod llegando a la cámara del <i>Sleer</i> . Plano holandés de Bod caminando a la repisa de piedra. Plano detalle de Bod pinchando su dedo con un cuchillo de piedra. Plano general de la cámara. Plano medio de Bod hablando. Paneo del interior de la cámara. Primer plano de Bod. Plano general del lugar. Plano entero de Bod subiendo las escaleras.
66	Plano americano de Bod caminando a la capilla. Plano general de la capilla. Plano medio de Bod corriendo a la capilla.
67	Plano general de Bod entrando de golpe a la capilla. Dolly in de plano general a two shot de Silas y Kandar. Plano medio de Bod acercándose a Silas. Plano cenital de la señorita Lupescu en el piso moribunda. Two shot de Bod arrodillándose al lado de la mujer. Plano – contraplano de Bod discutiendo con Silas. Plano medio de Kandar. Plano – contraplano de Bod discutiendo con Silas. Primer plano de la señorita Lupescu. Plano medio de Bod. Two shot de Bod y la señorita Lupescu. Two shot de Silas

	mirando a Kandar. Plano – contraplano de Bod discutiendo con Silas. Plano general de Bod corriendo al exterior de la capilla. Dolly out de plano medio a plano general de Silas, Kandar y el cuerpo de la señorita Lupescu.
68	Dolly side de Scarlett corriendo en el cementerio. Plano medio de Scarlett. Plano general de Bod durmiendo bajo un árbol. Plano contrapicado de Scarlett acercándose a Bod. Plano picado de Bod hablando con Scarlett. Plano americano de Scarlett. Two shot de Bod poniéndose de pie y Scarlett. Plano general de Bod y Scarlett caminando a la salida del cementerio.
69	Establishing shot de la casa número 33 con Scarlett y Bod frente al lugar. Primer plano de Bod viendo la casa. Two shot de Bod y Scarlett. Plano detalle del timbre de la casa. Two shot de Bod y Scarlett. Plano medio de Jack/Señor Frost abriendo la puerta de la casa. Plano – contraplano de Scarlett y Jack/Señor Frost. Two shot de Bod y Jack/Señor Frost.
70	Group shot de Jack/Señor Frost, Scarlett y Bod entrando a la casa. Two shot de Bod y Scarlett sentados en el mueble. Paneo de Jack/Señor Frost entrando a la casa hasta llegar a Bod y Scarlett. Plano detalle de Scarlett tomando la mano de Bod. Two shot de Bod y Scarlett. Plano entero de Jack/Señor Frost poniendo tazas en la mesa. Plano general de la sala. Plano entero de Jack/Señor Frost en su silla. Plano – contraplano de Jack/Señor Frost y Scarlett hablando. Plano entero de Jack/Señor Frost poniéndose de pie. Plano medio de Scarlett. Plano medio de Bod poniéndose de pie. Plano medio de Scarlett en el sofá. Plano general de Bod caminando detrás de Jack/Señor Frost.
71	Dolly side Bod y Jack/Señor Frost subiendo las escaleras. Primer plano de Bod. Two shot de Jack/Señor Frost y Bod frente a una puerta. Plano detalle de la mano de Jack/Señor Frost abriendo la puerta. Two shot de los dos hombres entrando a la habitación.
72	Plano cenital de la habitación. Plano medio corto de Bod observando la habitación. Plano americano de Jack/Señor Frost arrodillado. Primer plano de Jack/Señor Frost. Plano detalle de la mano de Jack/Señor Frost. Plano medio corto de Bod. Primer plano de la mano de Jack/Señor Frost en el agujero en el piso. Plano entero de Jack levantándose de suelo. Plano – contraplano de Bod y Jack hablando. Plano cenital de Jack gritando en la habitación. Plano general de la puerta de la habitación cerrándose. Primer plano de Jack.
73	Plano general de Bod bajando las escaleras. Two shot de Bod y Scarlett. Plano general de Bod y Scarlett corriendo hacia la puerta.
74	Two shot de Bod Desapareciendo y Scarlett abriendo la puerta de la casa. Group shot de los secuaces de Jack frente a la puerta. Plano – contraplano de Scarlett hablando con Jack Dandy, Jack Tar, Jack Nimble y Jack Ketch. Plano general de Bod esquivando a los hombres y saliendo de la casa. Plano medio de Scarlett. Plano medio de Jack Ketch. Plano general de Scarlett alejándose de los hombres.

75	Tracking shot de Scarlett y Bod subiendo a la entrada del cementerio. Primer plano de Bod.
76	Group shot de los hombres de Jack frente a la puerta de la casa. Plano – contraplano de Jack Dandy hablando con los Jack. Plano general de Jack Ketch y Jack Nimble corriendo hacia el cementerio. Two shot de Jack Dandy y Jack Tar en la puerta. Plano medio de Jack saliendo de la casa. Group shot de los hombres y Jack. Plano entero de Jack buscando su chaqueta en el perchero.
77	Plano general de Scarlett empujando las rejas del cementerio. Two shot de Bod y Scarlett. Plano americano de Bod y Scarlett atravesando las rejas. Two shot de Bod y Scarlett. Two shot de Jack Ketch y Jack Nimble sacudiendo las rejas. Primer plano de Jack Ketch. Plano detalle de las manos de Jack Ketch. Two shot de Jack Nimble y Jack Ketch. Two shot de Bod y Scarlett. Plano americano de Scarlett corriendo al interior del cementerio. Two shot de Jack Nimble y Jack Ketch. Plano general de Jack Nimble ayudando a Jack Ketch para entrar en el cementerio. Plano americano de Jack Ketch aterrizando en el interior del cementerio. Plano medio de Jack Ketch corriendo en el cementerio.
78	Tracking shot de Bod y Scarlett hablando con fantasmas en el cementerio. Plano medio corto de Scarlett. Two shot de Bod y Scarlett. Dolly side de fantasmas saliendo de sus tumbas. Group shot de Bod hablando con fantasmas mientras camina. Primer plano de Bod. Primer plano de Scarlett. Tracking shot de Bod y Scarlett corriendo al mausoleo.
79	Dolly in de plano general a plano medio corto de Bod y Scarlett mirando el mausoleo. Plano general de Bod y Scarlett entrando al lugar. Two shot de Bod y Scarlett hablando. Plano detalle de las manos de Scarlett. Plano – contraplano de Bod y Scarlett hablando. Two shot de Bod y Scarlett despidiéndose. Plano medio de Scarlett encendiendo una linterna. Plano americano de Scarlett gateando por el agujero. Plano entero de Scarlett dentro del agujero, bajando unas escaleras. Plano medio corto de Scarlett sentándose en un escalón.
80	Tracking shot de Bod bajando la colina con el señor Owens. Primer plano de Bod. Plano general de Bod alejándose de su padre. Tracking shot de Bod hablando con Tim.
81	Dolly side de Bod caminando por el cementerio. Plano medio corto de la cara de Bod. Plano entero de Jack Ketch escondido. Dolly side de Bod Desapareciendo y caminado alrededor de Jack Ketch. Plano contrapicado de Bod viendo un agujero en el suelo. Plano americano de Bod Apareciendo. Plano general de Tim acercándose. Primer plano de la cara de Bod. Plano detalle de Bod golpeando una piedra con su pie. Plano entero de Bod dando la espalda a Jack Ketch. Primer plano de Tim. Dolly side de Jack Ketch acercándose a Bod. Tracking shot de Jack Ketch arremetiendo contra Bod. Plano medio de Bod mirando a Jack Ketch. Plano contrapicado de Jack Ketch cayendo en el agujero en el suelo. Plano

	detalle de Jack Ketch rompiendo su tobillo. Primer plano de Jack Ketch gritando. Two shot de Thackeray Porringer y Josiah Worthington acercándose a Bod. Group shot de Bod, Tim, Thackeray Porringer y Josiah Worthington.
82	Crane shot de Bod llegando a la puerta <i>Ghoul</i> . Paneo de Bod desapareciendo y sentándose en la grama frente a la tumba. Plano americano de Bod apareciendo. Tracking shot de Jack Dandy y Jack Tar llegando a la puerta <i>Ghoul</i> . Primer plano de Jack Dandy. Gran plano general de los fantasmas aglomerándose alrededor de Bod y los Jack. Plano – contraplano de Jack Dandy y Bod hablando. Primer plano de Jack Tar gritando a Bod. Plano entero de Jack Dandy acercándose a Bod. Plano – contraplano de Jack Dandy y Bod hablando. Dolly side de los fantasmas viendo a Jack Dandy. Plano holandés de Bod viendo a Jack Dandy. Dolly side de Jack Dandy de espaldas, hablando con Bod. Plano americano de Bod tomando un puño de grama y levantándose. Plano general de Jack Tar corriendo hacia Bod. Plano entero de Bod gritando. Plano general de la puerta <i>Ghoul</i> abriéndose. Tracking shot de Jack Tar corriendo hacia el agujero de la puerta. Plano cenital de Jack Tar cayendo. Plano contrapicado de Jack Dandy a punto de caer en el agujero. Plano entero de Jack Dandy volteando hacia Bod. Plano detalle de Jack Dandy sacando un arma de su bolsillo. Two shot de Jack Dandy y Bod. Gran plano general de Jack y Bod rodeados de fantasmas. Plano – contraplano de Bod y Jack Dandy. Plano entero de Bod desapareciendo. Dolly side de Jack Dandy gritando a su alrededor. Primer plano de Jack Dandy. Plano general de la puerta <i>Ghoul</i> temblando. Plano americano de Jack Dandy moviéndose y cayendo al agujero de la puerta. Plano cenital de Jack Dandy sosteniendo una lápida dentro de la puerta <i>Ghoul</i> . Plano – contrapicado de Bod y Jack Dandy. Plano general de la puerta <i>Ghoul</i> cerrándose. Dolly side de los fantasmas aplaudiendo.
83	Tracking shot de Jack Nimble caminando por el cementerio. Crane shot de algo acercándose a Jack Nimble desde el cielo. Plano entero de Silas y Jack Nimble luchando. Plano contrapicado de Silas tomando vuelo y lanzando a Jack Nimble por el cielo. Plano entero de Silas viendo al hombre volar.
84	Plano contrapicado de Bod viendo la puerta <i>Ghoul</i> . Plano medio de Thackeray Porringer hablando con Bod. Primer plano de Bod. Plano general de Bod corriendo.
85	Primer plano de Scarlett. Plano entero de Scarlett de pie caminando hacia la cámara del <i>Sleer</i> . Dolly side de Scarlett caminando en el interior de la cámara. Tilt up de abdomen de Scarlett a su rostro. Primer plano del rostro de Scarlett con Jack a sus espaldas. Plano general de Bod bajando las escaleras hasta llegar a la cámara. Paneo de la cámara del <i>Sleer</i> . Plano detalle del cuchillo en la garganta de Scarlett. Plano – contraplano de Bod y Jack hablando. Plano medio de Bod acercándose a Jack. Plano general de

	<p>la habitación. Dolly side de Jack con Scarlett como rehén. Plano – contraplano de Bod y Jack hablando. Dolly out de plano general a primer plano de la repisa de piedra. Primer plano de Bod. Primer plano de Jack. Dolly side de Jack. Plano general de la cámara. Primer plano del <i>Sleer</i> deslizándose en la habitación. Plano entero de Jack sosteniendo a Scarlett. Primer plano de Bod. Tracking shot de Bod buscando los tesoros del <i>Sleer</i>. Plano detalle de la mano de Jack con los tesoros. Plano medio de Jack soltando a Scarlett. Plano americano de Scarlett acostándose en el piso. Plano medio de Jack caminando hacia Bod. Two shot de Jack y Bod discutiendo. Plano entero de Bod arrodillándose en el altar de piedra. Primer plano de Jack. Primer plano de Bod. Dolly side del <i>Sleer</i> moviéndose en la habitación. Tracking shot de las cabezas del <i>Sleer</i>. Dolly in de plano general a two shot de Jack y Bod viendo al <i>Sleer</i>. Primer plano de Jack admirando al <i>Sleer</i>. Dolly side del <i>Sleer</i> danzando en la habitación, rodeando a Jack y a Bod. Plano picado de Jack mirando a Bod. Primer plano de la cara de Bod. Plano cenital del <i>Sleer</i> en la habitación. Primer plano de Bod. Plano medio de Jack. Tracking shot del <i>Sleer</i> envolviendo a Jack en sus bobinas. Plano medio de Jack siendo alzado por el <i>Sleer</i>. Crane shot del <i>Sleer</i> con Jack en sus bobinas. Dolly side de Jack apuñalando al <i>Sleer</i>. Crane shot del <i>Sleer</i> danzando en la cámara. Paneo de Bod corriendo hacia Scarlett. Primer plano de Silas entrando en la cámara. Group shot de Silas, Bod y Scarlett viendo a Jack. Plano medio de Jack gritando. Crane shot del <i>Sleer</i> estirando las extremidades de Jack y empujando a Jack a la pared. Dolly side de Jack dejando caer los cuchillos. Plano detalle de los cuchillos en el piso. Group shot de Jack y las cabezas del <i>Sleer</i>. Plano detalle del cuchillo en el piso, reflejando al <i>Sleer</i> y a Jack. Plano medio de Jack siendo succionado por el muro. Crane shot del <i>Sleer</i> empujando a Jack contra la pared. Primer plano de la cara de Jack metiéndose en la pared. Paneo de la habitación. Plano detalle de los tesoros del <i>Sleer</i> siendo recogidos por Bod. Plano medio de Bod colocando los objetos en la repisa de piedra. Plano detalle del cuchillo de Jack en el suelo. Plano – contraplano de Bod hablando con Silas y Scarlett. Plano general de Silas, Bod y Scarlett subiendo las escaleras.</p>
86	<p>Plano general de Bod, Silas y Scarlett saliendo del mausoleo. Group shot de los fantasmas reunidos afuera del lugar. Plano – contraplano de Bod discutiendo con Scarlett. Plano general de Scarlett corriendo hacia la salida del cementerio. Dolly out de plano medio corto a group shot de Bod con sus padres.</p>
87	<p>Plano medio de Bod de espaldas, mirando la ciudad. Two shot de Silas sentándose al lado de Bod. Plano – contraplano de Silas hablando con Bod. Plano general de Bod y Silas mirando la ciudad. Two shot de Silas sentándose al lado de Bod. Primer plano de Silas. Primer plano de Bod. Two shot de Silas y Bod poniéndose de pie. Tracking shot de Bod y Silas bajando la colina.</p>

88	Dolly in de plano general a two shot de Silas y Bod sentados en una mesa. Plano medio de Bod comiendo. Plano – contraplano de Bod y Silas hablando. Primer plano de Bod. Plano subjetivo de Bod mirando su reflejo y el de Silas en la mesa. Plano – contraplano de Bod y Silas hablando.
89	Crane shot de Bod caminando a la puerta de la casa de Scarlett. Plano medio de Bod tocando el timbre. Plano – contraplano de Bod y Scarlett hablando. Two shot de Bod y Scarlett abrazándose y besándose. Plano – contraplano de Bod y Scarlett hablando. Plano general de Bod alejándose de la casa.
90	Tracking shot de Bod caminando con Silas a sus espaldas. Two shot de Bod y Silas hablando. Plano – contraplano de Bod y Silas discutiendo. Plano general de Silas caminando a casa de Scarlett.
91	Plano medio de Bod mirando la casa. Plano general de Silas saliendo de casa de Scarlett. Plano – contraplano de Silas y Bod hablando. Plano general de Silas y Bod caminando al cementerio.
92	Crane shot de Bod caminando por el cementerio. Dolly side de Bod viendo la tumba de Thackeray Porringer. Plano americano de Bod sentándose al lado de la lápida. Plano medio de Bod golpeando su cabeza con la piedra en la lápida. Plano americano de Bod poniéndose de pie y caminando. Crane shot de Bod acercándose a la capilla desde la colina. Plano medio de Bod abriendo la puerta de la capilla e ingresa al lugar.
93	Plano medio de Bod entrando a la capilla. Plano medio de Silas sentado en su escritorio. Plano americano de Silas abriendo una gaveta. Plano detalle de Silas sacando unos fósforos de la gaveta. Primer plano de Silas encendiendo una vela. Plano general de Silas encendiendo otra vela. Plano entero de Silas caminando hacia el centro de la habitación. Tilt down de la cara de Silas a un baúl y una maleta en el suelo. Primer plano de Bod observando una maleta en el suelo. Plano – contraplano de Bod y Silas hablando. Plano medio de Silas agachándose para abrochar los broches del baúl. Primer plano de Bod. Paneo de Silas buscando una maleta en la habitación. Plano picado de Bod de la maleta. Two shot de Bod y Silas hablando. Plano detalle de una billetera en la mano de Silas y de Bod tomándola. Plano – contraplano de Bod y Silas hablando. Plano medio de Bod observando la billetera en su mano. Two shot de Bod y Silas. Dolly side de Bod tomando la maleta del suelo y saliendo de la capilla.
94	Plano entero de Bod saliendo de la capilla. Plano medio de Bod observando la vereda hasta la salida del cementerio. Tracking shot de Bod diciendo adiós a los fantasmas. Planos subjetivos de los fantasmas. Two shot de Bod y Madre Masacre. Dolly in de plano general a plano medio de Tim. Two shot de Bod y Tim despidiéndose. Plano medio de Bod caminando hacia su padre. Plano – contraplano de Bod y el señor Owens despidiéndose. Plano medio de la puerta abierta de la reja. Plano medio de Bod mirando la reja del cementerio. Dolly in de plano general a plano medio de la señora Owens. Plano – contraplano de Bod y la señora Owens.

	Two shot de Bod y la señora Owens despidiéndose. Tracking shot de Bod saliendo del cementerio. Plano medio corto de Bod mirando el cementerio.
95	Establishing shot de la avenida principal de Old Town. Paneo de Bod caminando hasta la parada de autobús. Plano medio de Bod sentándose en la parada. Plano contrapicado de Scarlett sentándose al lado de Bod. Primer plano de la cara de Bod. Primer plano de Scarlett. Primer plano de Bod. Two shot de Bod y Scarlett conociéndose de nuevo. Dolly out de two shot a gran plano general.

6. *Presupuesto*

A continuación se muestra un presupuesto aproximado de lo que costaría la producción audiovisual en la actualidad. Los montos expuestos son el resultado de una comparación de dos presupuestos existentes, obtenidos de dos trabajos de grado anteriores. Cabe destacar que el presupuesto a continuación debe ser tomado como una guía, pues los montos presentados son un estimado. Los montos de cada ítem están expresados en bolívars (Bs).

Tabla 2. *Resumen de presupuesto*

NOMBRE DEL PROYECTO:		THE GRAVEYARD BOOK
DIRECTOR:		SARA CAMPOS
FORMATO:		DIGITAL
DURACIÓN:		120 MINUTOS
CÓDIGO	ÍTEM	TOTAL
1	COSTO DE GUIÓN Y PROPIEDAD INTELECTUAL	172.000
2	EQUIPO DE REALIZACIÓN	2.291.430
3	PRODUCCIÓN	1.021.600
4	EQUIPOS Y MATERIALES	1.630.935
5	COSTOS DE PRODUCCIÓN	661.850
6	LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	474.000
7	UTILERÍA Y VESTUARIO	316.450
8	REPARTO	1.540.476
9	EDICIÓN	406.600
10	SONIDO	290.500
11	MÚSICA	195.000
12	PROCESO FINAL	197.200
SUBTOTAL		9.198.041
IMPREVISTOS (10%)		919.804,1
TOTAL		10.117.845,1

Tabla 3. Presupuesto desglosado

CÓDIGO	ÍTEM	TOTAL
1	COSTO DE GUIÓN Y PROPIEDAD INTELECTUAL	
1.1	Guion literario	172.000
SUBTOTAL 1		
2	EQUIPO DE REALIZACIÓN	
2.1	Director	321.300
2.2	Asistente de dirección	149.300
2.3	Director de fotografía y cámara	348.000
2.4	Script	91.000
2.5	Foquista	86.780
2.6	Asistente de cámara	64.300
2.7	Jefe de electricista	67.250
2.8	Jefe de máquina	92.100
2.9	Sonidista (Sin equipo)	158.600
2.10	Microfonista	89.750
2.11	Jefe de casting	159.500
2.12	Foto fija (Con equipo)	112.800
2.13	Director de arte	192.100
2.14	Utilero de set	84.850
2.15	Escenógrafo	112.600
2.16	Diseñador de vestuario	68.200
2.17	Vestuarista	33.000
2.18	Asistente de vestuario	25.000
2.19	Maquillador	35.000
SUBTOTAL 2		2.291.430
3	PRODUCCIÓN	
3.1	Productor ejecutivo	109.950
3.2	Director de producción	293.800
3.3	Productor de campo	124.750
3.4	Productor de avanzada	38.400
3.5	Asistentes de producción (2)	353.500
3.6	Coordinador de medios	57.200
3.7	Administrador	44.000
SUBTOTAL 3		1.021.600
4	EQUIPOS Y MATERIALES	
4.1	Cámara RED ONE	632.715
4.2	Óptica adicional del cine	169.620
4.3	Luces y grip	247.500
4.4	Planta eléctrica	126.100
4.5	Dolly - grúa	183.900
4.6	Equipos y accesorios de sonido	125.100
4.7	Materiales de electricidad (Consumibles)	20.500

4.8	Materiales de máquina (Consumibles)	32.600
4.9	Materiales de cámara y sonido (Consumibles)	23.900
4.10	Materiales de producción (Consumibles)	52.000
4.11	Otros	17.000
SUBTOTAL 4		1.630.935
5	COSTOS DE PRODUCCIÓN	
5.1	TRANSPORTE	
5.1.1	Transporte para búsqueda de locaciones	63.000
5.1.2	Camión máquina (Con chofer)	105.700
5.1.3	Camión electricidad-luces (Con chofer)	51.700
5.1.4	Camión de producción	49.500
5.1.5	Vehículos de producción	142.000
5.2	ALIMENTACIÓN	
5.2.1	Preproducción	28.500
5.2.2	Rodaje	551.300
5.2.3	Extras (Rodaje)	50.050
5.2.4	Varios	32.000
SUBTOTAL 5		661.850
6	LOCACIONES Y ESCENOGRAFÍA	
6.1	Alquiler de locaciones	360.000
6.2	Permisos	27.000
6.3	Construcción de escenografía	55.000
6.4	Personal de seguridad (2)	32.000
SUBTOTAL 6		474.000
7	UTILERÍA Y VESTUARIO	
7.1	Utilería	106.450
7.2	Escenografía	48.000
7.3	Vestuario	100.000
7.4	Vehículos	46.000
7.5	Otros	16.000
SUBTOTAL 7		316.450
8	REPARTO	
8.1	Principales	550.000
8.2	Secundarios	507.100
8.3	Figurantes	34.251
8.4	Extras	435.825
8.5	Otros	13.300
SUBTOTAL 8		1.540.476
9	EDICIÓN	
9.1	Digitalización de imagen	14.200
9.2	Digitalización y sincronización de sonido	42.500

9.3	Sala de edición	92.800
9.4	Editor	179.200
9.5	Asistente del editor	77.900
SUBTOTAL 9		406.600
10	SONIDO	
10.1	Diseño de sonido	30.000
10.2	Edición de sonido	40.000
10.3	Foleys	24.000
10.4	Doblaje de voces	28.500
10.5	Mezcla final	128.000
10.6	Sonido Óptico Dolby Digital	40.000
SUBTOTAL 10		290.500
11	MÚSICA	
11.1	Presupuesto por paquete	195.000
SUBTOTAL 11		195.000
12	PROCESO FINAL	
12.1	Selección de tomas	10.000
12.2	Elaboración de créditos (Digital)	28.000
12.3	Master HD	90.000
12.4	Elaboración de tráiler (2min de video)	26.700
12.5	Animación e ilustración	42.500
SUBTOTAL 12		197.200
SUBTOTAL		9.198.041
IMPREVISTOS (10%)		919.804,1
TOTAL		10.117.845,1

CONCLUSIONES

El cine no sería el medio de entretenimiento que es hoy si no fuese por las historias que se muestran en él. El poder de crear personajes, situaciones, complicaciones y resoluciones, buenas o malas, es lo que se destaca de los guionistas que han hecho historia con sus relatos. El guion es una parte esencial del cine; una película puede tener la tecnología de vanguardia y los actores más reconocidos en la industria cinematográfica, pero si el guion no da la talla, la película no tiene el éxito deseado.

Escribir una adaptación no es simplemente leer lo escrito por autor original, es ver más allá y tratar de estudiar los personajes, sus cualidades y sus carencias, y construir una historia que tenga lo necesario para poder transmitir las emociones y las vivencias de esos personajes a un público con mentalidades y personalidad diferentes.

Con *The Graveyard Book*, Neil Gaiman cuenta la historia de un niño que llega a un cementerio por accidente. Como se sabe, atractivo principal de esta historia no es saber el desenlace, la resolución final, sino el viaje y las experiencias que tiene el personaje a lo largo de su vida para llegar a ese punto en donde descubre quién es y cuál es su misión.

En la adaptación de esta novela, el objetivo principal siempre ha sido mostrar la historia escrita por Gaiman, a través de otra visión, dando a los personajes otro desenlace que dé algo diferente a la historia. Por esta razón, se buscó la teoría de Christopher Vogler y de diferentes consultores de guion, para tener una idea clara de lo que conlleva escribir un guion basado en una historia ya existente. Antes de modificar su estructura, se debe considerar qué se mantiene y qué se puede descartar para no perder la esencia de la historia original.

La creación de este guion deja como aprendizaje que un espectador experimenta la visualización del material audiovisual ya terminado. Puede criticar o halagar lo visto de acuerdo a sus gustos y su experiencia termina ahí. Un escritor, sea de novelas o de guiones, tiene una relación completamente diferente con lo que ha creado. Es una aventura sin límites en donde se es libre de poder crear un mundo completamente irreal y ajeno, para luego incluir algo que recuerde al espectador que los personajes de las historias tienen sentimientos y luchas internas reales, como las que podría tener cualquiera. Es muy diferente ser el público y observar la obra ya lista a ser la persona que dio vida a eso que ven en la pantalla, gracias a su imaginación.

Por último, la creación de un guion para largometraje basado en una novela original es un trabajo que requiere de bastante análisis e investigación, además de una profunda introspección del autor sobre qué puede brindar a una historia que, al ya existir, funciona tal cual como está escrita. Una de las experiencias más enriquecedoras de adaptar una novela a un guion es la posibilidad y la libertad que tiene ahora el nuevo autor, quien deja de ser el espectador para convertirse en un contribuyente a una historia que tiene mucho más que ofrecer.

BIBLIOGRAFÍA

Fuentes bibliográficas

- Bazin, A. (2008). *¿Qué es el cine?* (J. L. López Muñoz, Trans.) (8^{va} ed.). Madrid: Ediciones Rialp.
- Bluestone, G. (1957). *Novels into Film*. (1^{ra} ed.). Baltimore: Johns Hopkins University Press.
- Campbell, J. (1959). *El héroe de las mil caras*. (L. J. Hernández, Trans.) (1^{ra} ed.). México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.
- Fawkes, Katherine A. (2010). *The Fantasy Film*. (1^{ra} ed.). New York: Wiley-Blackwell.
- Field, S. (1996). *El manual del guionista: Ejercicios e instrucciones para escribir un buen guión paso a paso*. (6^{ta} ed.). Madrid: Plot Ediciones.
- Gaiman, N. (2008). *The Graveyard Book* (1^{ra} ed.). Nueva York: Harper Collins.
- Gardner, J. (1983). *The Art of Fiction* (4^{ta} ed.). Nueva York: Random House.
- Held, J. (1981) *Los niños y la literatura fantástica. Función y poder de lo imaginario*. (1^{ra} ed.). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica.
- Pearl, N. (2003). *Book Lust: Recommended Reading for Every Mood, Moment, and Reason* (1^{ra} ed.). Seattle: Sasquatch Books
- Sabouraud, F. (2010). *La adaptación: El cine necesita historias* (1^{ra} ed.). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica
- Sánchez Noriega, J. L. (2000). *De la literatura al cine: Teoría y análisis de la adaptación* (1^{ra} ed.). Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica

- Seger, L. (2000). *El arte de la adaptación: Cómo convertir hechos y ficciones en películas* (M. Chacón, A. Méndiz, Trans.) (2^{da} ed.). Madrid: Ediciones Rialp.
- Seger, L. (2011). *Cómo convertir un buen guion en un guion excelente* (A. Blasco, Trans.) (10^{ma} ed.). Madrid: Ediciones Rialp.
- Stam, R. (2005). *Literature and Film: A guide to the Theory and Practice of Film Adaptation*. (1^{ra} ed.). Nueva York: Wiley-Blackwell.
- Thompson, K. (2007). *The Frodo Franchise: The Lord of the Rings and Modern Hollywood*. (1^{ra} ed.). Oakland: University of California Press.
- Vogler, C. (2007). *The Writer's Journey: Mythic Structure for Writers*. (3^{ra} ed.). Studio City: Michael Wiese Productions.

Fuentes hemerográficas

- Frago Pérez, M. (2005). Reflexiones sobre la adaptación cinematográfica desde una perspectiva iconológica. *Comunicación y sociedad, Nro. 2 Volumen 18*, pp. 49-82.
- Gómez López, E. (2010). De la literatura al cine: aproximación a una teoría de la adaptación. *Sincronías en el pasado... diacronías en el presente. Estudios lingüísticos, didácticos y culturales. Anejo II*, pp. 245-255.
- Sánchez Noriega, J. L. (2001, octubre). Las adaptaciones literarias al cine: Un debate permanente. *Comunicar, Nro. 17*, pp. 65-69.
- VanderStaay, S. (1992). Young-Adult Literature: A Writer Strikes the Genre. *The English Journal, Vol. 81, No. 4*, pp. 48-52.

Fuentes electrónicas

- Boughton, D. (2004). *Coming of Age as a Reader, Writer and Thinker*. Recuperado en mayo 28, 2014 de <http://www.yale.edu/ynhti/curriculum/units/2008/2/08.02.04.x.html>
- Barnes, J. (2013). *A brief history of young adult literature*. Recuperado en mayo 29, 2014 de <http://edition.cnn.com/2013/10/15/living/young-adult-fiction-evolution/>
- Caprarulo, G. (2005). *El VIAJE DEL HÉROE*. Recuperado en abril 18, 2014 de <http://www.gracielaclarulo.com/elviaje.htm>
- Diamond, J. (2013). *Neil Gaiman on the Writers Who Influenced and Inspired Him*. Recuperado en mayo 25, 2014 de <http://flavorwire.com/424609/neil-gaiman-on-the-writers-who-influenced-and-inspired-him/9>
- Edwards, Harriet. (2012). *Conventions of Fantasy genre*. Recuperado en junio 15, 2014 de <http://www.slideshare.net/jtrometter/elements-of-fantasy-literature>
- Gaiman, N. (2009). *From Neil Gaiman's Newbery acceptance speech*. Recuperado en mayo 25, 2014 de <http://bethshulman.livejournal.com/62598.html>
- Hana, T. (2010). *Género Fantasía Épica*. Recuperado en octubre 20, 2014 de <http://ellibrerodetetsuhana.blogspot.com/2010/04/genero-fantasia-epica.html>
- Hauge, M. (2001). *The Seven Types of Setups*. Recuperado en junio 15, 2014 de http://www.writingclasses.com/Products/PubsDetail_Excerpt.php/ExcerptID/475
- Maldonado-DeOliveira, D. (2010). *The Fantasy Film*. Recuperado en junio 15, 2014 de <http://www.asaeca.org/imagofagia>

- Martínez-Salanova Sánchez, E. (2014). *El color y la luz en el cine*. Recuperado en junio 15, 2014 de <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/colorcine.htm>
- Masterson, L. (2005). *Fantasy Sub-Genres*. Recuperado en junio 15, 2014 de <http://fantasy.fictionfactor.com/articles/subgenres.html>
- Montoya, V. (2001). *EL PODER DE LA FANTASÍA Y LA LITERATURA INFANTIL*. Recuperado en abril 18, 2014 de <http://sincronia.cucsh.udg.mx/litinfant.htm>
- Penny, L. (2013). *An Interview With Neil Gaiman, the Internet's Favorite Fantasy Writer*. Recuperado en mayo 28, 2014 de <http://www.newrepublic.com/article/115682/neil-gaiman-interview>
- Penny, L. (2013). *Neil Gaiman interview: "It was much, much more fun being absolutely unknown"*. Recuperado en mayo 28, 2014 de <http://www.newstatesman.com/laurie-penny/2013/11/king-dreams>
- Rohrluck, P. (2008). *The Graveyard Book. Review*. Recuperado en mayo 27, 2014 de <http://www.barnesandnoble.com/w/graveyard-book-neil-gaiman/1100258468?ean=9780061972652>
- Stratan, S. (2012). *The Issue of Fidelity in Film Adaptations*. Recuperado en enero 17, 2015 de <https://es.scribd.com/doc/106642081/The-Issue-of-Fidelity-in-Film-Adaptations>
- Dirks, T. (2008). *Main Film Genres*. Recuperado en junio 15, 2014 de <http://www.filmsite.org/genres.html>
- Monedero Gil, C. (2005). *ARQUETIPO*. Recuperado en enero 17, 2015 de <http://arvo.net/conceptos-frecuentes-en-filoso/arquetipo/gmx-niv590-con12304.htm>
- *Cine fantástico, definición, género, subgéneros, películas de fantasía, la industria cinematográfica e historia* (2013). Recuperado en junio 15, 2014 de http://docsetools.com/articulos-educativos/article_7617.html

- *Dark Fantasy*. (2005). Recuperado en junio 16, 2014 de <http://bestfantasybooks.com/dark-fantasy.html>
- *Elements of fantasy literatura* (2011). Recuperado en junio 15, 2014 de <http://www.slideshare.net/jtrometter/elements-of-fantasy-literature>
- *Fantasy* (2006). Recuperado en junio 15, 2014 de <http://thescriptlab.com/screenplay/genre/fantasy>
- *Horror Genres and Sub-Genres*. (2013). Recuperado en junio 15, 2014 de <http://www.horroronscreen.com/wiki-horror/horror-genres/>
- *Kids' Book Club: A 'Graveyard' Tour With Neil Gaiman* (2011). Recuperado en mayo 28, 2014 de <http://www.npr.org/2011/10/28/141766112/kids-book-club-a-graveyard-tour-with-neil-gaiman>
- *Science Fiction, Fantasy & Horror Sub-Genres* (2013). Recuperado en junio 15, 2014 de https://www.worldswithoutend.com/resources_sub-genres.asp
- *Sword and Sorcery* (2005). Recuperado en junio 15, 2014 de <http://bestfantasybooks.com/sword-and-sorcery.html>
- *Ten rules for writing fiction (part two)* (2010). Recuperado en abril 18, 2014 de <http://www.theguardian.com/books/2010/feb/20/10-rules-for-writing-fiction-part-two>

Trabajos de grado

- Değim, İ. (2011). *FANTASY FILMS AS A POSTMODERN PHENOMENON*. Tesis para la Maestría en Artes. Universidad de Bilkent, Turquía.

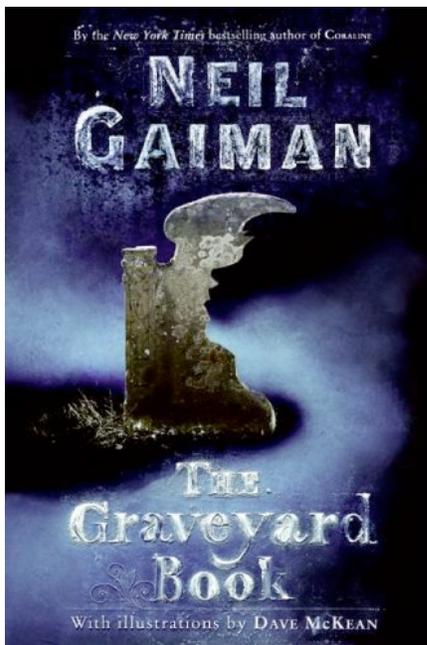
ANEXOS



Anexo A: Ilustración de Jack Frost en la novela *The Graveyard Book*



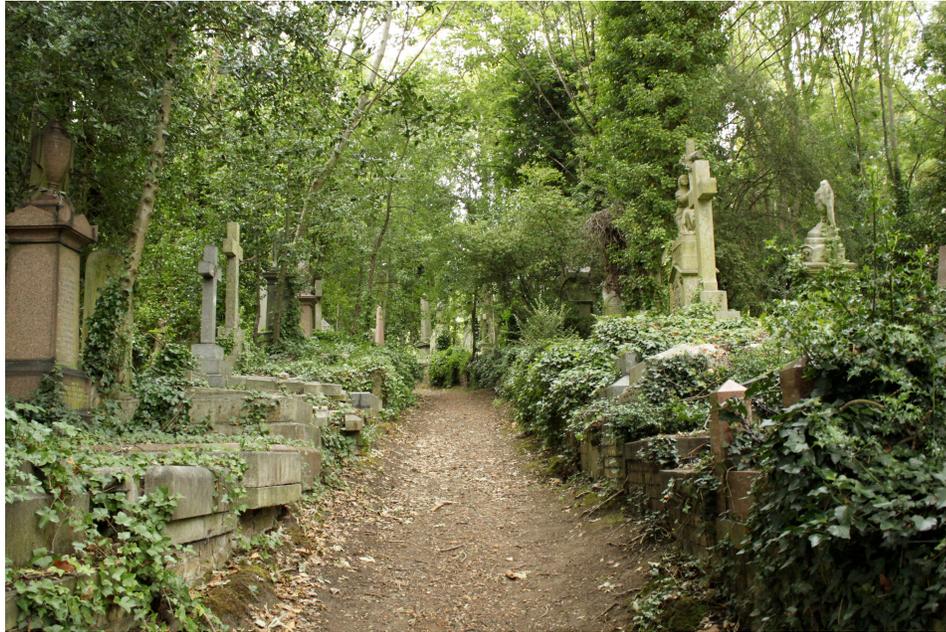
Anexo B: Ilustración de Nobody Owens en la novela *The Graveyard Book*



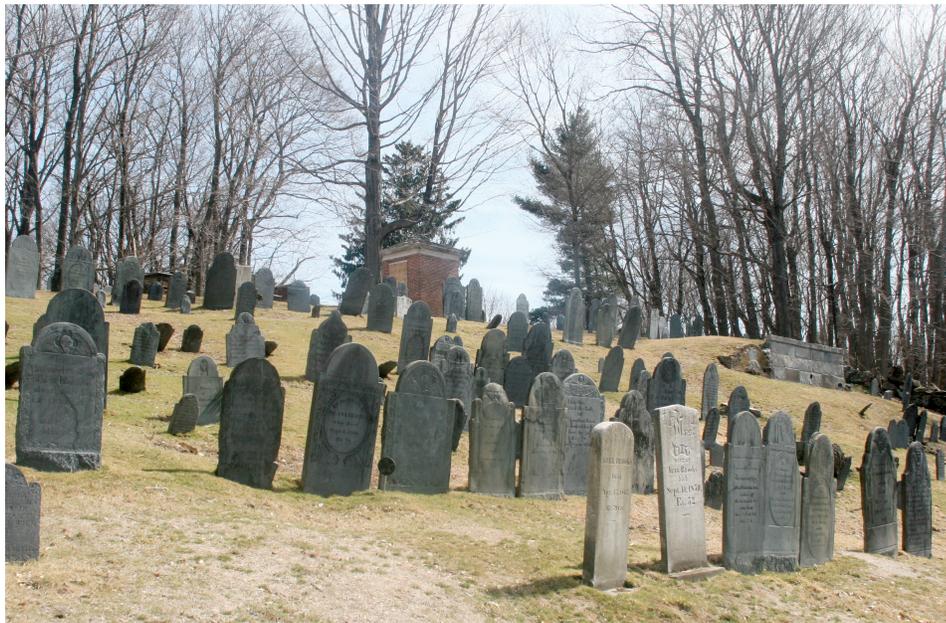
Anexo C: Portada de la novela *The Graveyard Book*



Anexo D: Paleta de colores del cortometraje *I'm Here* (2010), dirigido por Spike Jonze



Anexo H: Ejemplo de locación para el cementerio de Old Town



Anexo I: Ejemplo de locación para el cementerio de Old Town



Anexo J: Ejemplo de locación para la capilla del cementerio de Old Town



Anexo K: Ejemplo de locación para la puerta *Ghoul*

The Graveyard Book

Escrito por Sara Inés Campos Valero

Basado en la novela The Graveyard Book, escrita por Neil
Gaiman

1 INT - PLANTA ALTA / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - NOCHE 1

CORTE A

NARRADOR

Había una mano en la oscuridad, y sostiene un cuchillo.

JACK (44) pausa en el descanso de la escalera y observa el piso superior. Al subir, entra sigilosamente a la habitación principal. Hay un sonido sordo en el piso de la habitación y luego, silencio.

CORTE A

2 INT - ÁTICO / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - NOCHE 2

El BEBÉ (1) despierta al escuchar ruido y se sienta en su cuna. Curioso, se pone de pie y asoma su cabeza a la puerta de su dormitorio.

Fastidiado y sin sueño, el bebé toma su chupón y coloca un almohadón en el suelo. Escala la barrera de la cuna, hasta caer sentado en el cojín con un sonido sordo. Sonríe y se levanta hasta caminar a la puerta de su habitación.

CORTE A

3 INT - PLANTA BAJA / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - NOCHE 3

El niño decide bajar las escaleras de la casa, escalón por escalón. Al bajar, pierde su pañal y sin dar mucha importancia, sigue descendiendo hasta la planta baja.

La puerta de la casa está abierta, dejando entrar la brisa fría de la noche. El pequeño camina hasta la puerta y se detiene; observa la calle desolada y mira el viejo cementerio en la cima de la colina. Dudoso, pone un pie en el exterior de la casa y empieza a subir la calle hasta la colina, perdiéndose en la neblina.

CORTE A

4 INT - PLANTA ALTA / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - NOCHE 4

NARRADOR

Jack sale de la habitación principal, aún con el cuchillo en la mano, esta vez lleno de sangre. Pausadamente, saca un pañuelo de su

(MÁS)

(CONTINUED)

NARRADOR (cont'd)
bolsillo y limpia el cuchillo con
cuidado.

Desde la puerta de la habitación, se observa a RONALD DORIAN (40), tendido en el suelo, boca abajo, y a CARLOTTA DORIAN (38) en la cama, inmóvil. Jack camina sin mirar atrás y se dirige a la habitación con la puerta decorada con flores.

Minutos después, Jack aparece en el pasillo, dejando a MISTY DORIAN muerta en su cama con un brazo colgando en el borde. Limpia su cuchillo y con mirada hambrienta, sube decidido al último cuarto de la casa.

CORTE A

5 **INT - ÁTICO / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - NOCHE** 5

Jack entra al cuarto del bebé, camina lentamente hasta la cuna y levanta su mano, la que sostiene el cuchillo. Puede ver el torso y la cabeza del niño, dormido.

Cuando está a punto de lanzar su última puñalada, se detiene. El bebé no está en la cuna. Jack sostiene al oso de peluche que está en la colcha y lo lanza a la pared. Olfatea el dormitorio, sigue la esencia del niño y sale de la habitación.

CORTE A

6 **INT - PLANTA BAJA / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - NOCHE** 6

Jack baja las escaleras, oliendo toda la casa. Al bajar, observa un pañal tendido en el suelo e inmediatamente mira la puerta de la casa abierta y corre hacia ella. La brisa nocturna golpea su cara y el hombre vuelve a oler el aire en busca del niño. Jack camina decidido hacia el cementerio.

CORTE A

7 **EXT - CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 7

El niño llega a la entrada del cementerio; una vieja reja corona el lugar, descuidado por la sociedad. Atraviesa sus barras hasta entrar al cementerio.

La SEÑORA (45) y el SEÑOR OWENS (47), una pareja de fantasmas, dan su rutinario paseo nocturno. La mujer se distrae y observa algo moviéndose, acercándose a su dirección.

(CONTINUED)

SEÑORA OWENS
(Alarmada)
¡Owens! ¡Owens! ¡Venga a ver esto!

El bebé observa desde la esquina de su ojo algo moverse. Al ajustar la mirada, ve la figura translúcida de una mujer, flotando hacia él. Asombrado, abre su boca y deja caer su chupón.

El señor Owens se rasca la cabeza, incrédulo.

SEÑOR OWENS
(Sorprendido)
¡¿Eso es un bebé?!

El pequeño extiende su mano hacia arriba, y trata de tocar a la mujer.

SEÑORA OWENS
(Testarudamente)
Por supuesto que es un bebé. Pero la pregunta es, ¿qué se supone que haremos con él?
(Encantada)
¡Míralo sonreír! Tiene la sonrisa más dulce de todas.

Con una mano insustancial, la mujer acaricia el cabello del bebé, rubio y escaso. El pequeño la observa y se ríe con gusto.

CORTE A

8 **EXT - SALIDA DEL CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 8

En la salida del cementerio, Jack detalla la reja cerrada y maldice. El hombre toma la cadena que protege el portón y lo sacude violentamente.

CORTE A

9 **EXT - CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 9

La señora Owens deja de jugar con el niño y mira al hombre Jack forcejear con la reja.

SEÑOR OWENS
(Serenamente)
Mira eso, es la familia del bebé. Dejemos que lleve al pequeño a casa.

(CONTINUED)

La señora Owens levanta al bebé en su brazos translúcidos y lo abraza.

SEÑORA OWENS
(Con recelo)
Pues, ese no tiene cara de ser
familia de nadie.

Ambos fantasmas observan a Jack rendirse y deja de forcejear con el portón.

SEÑOR OWENS
Oh, vamos señora Owens,
probablemente esté preocupado por
el chico. Tenemos que...

El señor Owens deja de hablar en el momento en que ve un fantasma diferente. Abre su boca en asombro y se queda mudo. El nuevo fantasma, gris y parpadeante, se acerca a ellos desesperado. Unos pasos más atrás, el fantasma de un hombre adulto y de una niña observan la escena.

SEÑORA DORIAN
(Alarmada)
¡MI BEBÉ! ¡ESTÁ TRATANDO DE
LASTIMAR A MI BEBÉ!

CORTE A

10 **EXT - SALIDA DEL CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 10

Jack, cansado, toma un basurero y lo escala para así subir el muro del cementerio.

CORTE A

11 **EXT - CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 11

La conmoción y los gritos de la mujer llaman la atención de los demás fantasmas del cementerio, quienes poco a poco empiezan a salir de sus lugares de descanso y a aglomerarse para observar la escena. CAIUS POMPEIUS (80) se acerca a la nueva fantasma.

SEÑORA DORIAN
(Desesperada)
¡PROTEJAN A MI HIJO!

CAIUS POMPEIUS
¿Quién es usted? ¿Está enterrada
aquí?

(CONTINUED)

SEÑORA OWENS

(Consternada)

¡Por supuesto que no está enterrada aquí! Por su apariencia, me atrevo a decir que acaba de morir.

La señora Owens se acerca a la fantasma y habla con ella en secreto, con voz calma y sensible.

Unos metros más allá, el hombre Jack logra subir el muro del cementerio y baja lentamente hasta llegar al interior.

La fantasma se desvanece poco a poco mientras habla con la señora Owens. El bebé las mira a ambas, con sus brazos extendidos.

SEÑORA OWENS

(En tono decidido)

Sí. Si podemos hacerlo, lo haremos.

La señora Owens voltea a mirar a su esposo.

SEÑORA OWENS

¿Y tú, Owens? ¿Serás el padre de este pequeño chico?

SEÑOR OWENS

(Alarmado)

¡¿Si seré qué?!

Jack se tropieza con la yerba sin cortar y cae en el suelo. Se levanta y puede ver al bebé a la distancia, sus ojos brillan. Saca el cuchillo de su chaqueta.

La señora y el señor Owens aún discuten.

SEÑOR OWENS

¿Estás segura de esto, Betsy?, ¿completamente segura?

SEÑORA OWENS

Nunca he estado tan segura de algo en mi vida.

SEÑOR OWENS

(Decidido)

Entonces, sí. Si tú serás su madre, yo seré su padre.

SEÑORA OWENS

(Dirigiéndose al bebé)

¿Escuchaste eso?

La señora Owens voltea a ver a la madre del bebé, quién ahora es solo una sombra. La sombra dice algo a la señora Owens, algo que nadie más puede oír, y desaparece.

SEÑORA OWENS

Ella no volverá aquí otra vez. La próxima vez que despierte será en su propio cementerio, o a donde sea que vaya.

La señora Owens se agacha y coge en sus brazos al bebé.

SEÑORA OWENS

Ven aquí, ven con mamá.

Jack camina lentamente hasta el lugar en donde está el bebé. Algo como la neblina cubre al niño y de repente, ya no está. Jack, estupefacto, olfatea el aire y no consigue nada. Gruñe con ira, confundido y molesto. Un HOMBRE (46) se acerca a Jack por detrás.

SILAS

¿Puedo ayudarlo en algo?

Jack mira a SILAS, nervioso.

JACK

(Intimidado)

Estaba buscando a alguien.

Disimuladamente, Jack guarda su cuchillo en el bolsillo de la chaqueta.

SILAS

(En tono sarcástico)

¿En un cementerio cerrado?, ¿de noche?

JACK

(Nervioso)

Yo estaba caminando cuando escuché a un bebé llorar, y miré a través de las rejas y...

SILAS

(Interrumpiendo a Jack)

¿Un bebé? En tal caso de que hubiese un bebé aquí, ¿cómo planeaba sacarlo?

JACK

Pues, hubiese llamado a alguien hasta que me dejaran salir.

(CONTINUED)

Silas sacude un manojito de llaves en su mano.

SILAS

Bueno, ese sería yo. Lo dejaré salir, sígame.

Silas selecciona una llave grande entre las demás. El hombre Jack camina detrás de Silas. Ambos hombres caminan hacia el portón del cementerio. De repente, Silas mira a Jack directamente a los ojos, intimidante.

SILAS

(En tono severo)

Su visita a este cementerio fue un error, señor. No se preocupe, usted ni siquiera tiene que recordar esta conversación.

JACK

(Hipnotizado)

No, no debo. Bueno, buenas noches.

SILAS

Buenas noches para usted.

Silas abre las rejas del cementerio. Jack camina y sale del lugar. Ambos se miran mientras Silas cierra las puertas de nuevo y guarda la llave. Jack mira a Silas, estupefacto.

CORTE A

12

EXT - SALIDA DEL CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

12

Jack comienza a descender la colina, confundido. Desde las sombras, Silas observa a Jack hasta que se sale de vista. Se mueve en la oscuridad y llega a un claro en la cima de la colina.

NARRADOR

Se dice que en el viejo cementerio de Old Town, hay unas 10.000 almas. Pero la mayoría de ellas duermen un sueño profundo, o no tienen interés en los acontecimientos que toman lugar en el cementerio. Esta noche, hay al menos trescientas de ellas allí arriba, en el anfiteatro, bajo la luz de la luna.

CORTE A

Silas, tan silencioso como la neblina, se acerca al anfiteatro, ahora lleno de fantasmas. Observa los acontecimientos desenvolverse, desde las sombras, sin decir nada.

JOSIAH WORTHINGTON

(Suspira profundamente)

Mi querida dama, su terquedad es algo, es... bueno, ¿no puede ver usted lo ridículo que es todo esto?

SEÑORA OWENS

(Testarudamente)

No, no puedo.

La señora Owens está sentada en el suelo con sus piernas cruzadas, con el pequeño bebé dormido en su regazo.

SEÑOR OWENS

Ella lo ve como su deber.

JOSIAH WORTHINGTON

(Sacude su cabeza)

¿Su *deber*? Su deber, señora, es a este cementerio. Su *deber* es regresar a la criatura tan pronto como sea posible a su hogar natural, el cual no es éste.

SEÑORA OWENS

(Tercamente)

Su mamá me lo dio. A *mí*.

La señora Owens se pone de pie. MADRE MASACRE (85) se une a la conversación.

MADRE MASACRE

Vamos, Betsy, entra en razón.
¿Dónde vivirá?

SEÑORA OWENS

(Decidida)

Aquí. Podríamos darle la LIBERTAD DEL CEMENTERIO.

Madre Masacre abre su boca en asombro. Los fantasmas que rodean el anfiteatro jadean, impactados.

SEÑORA OWENS

Bueno, ¿por qué no?
No es la primera vez que le
(MÁS)

(CONTINUED)

SEÑORA OWENS (cont'd)
 daríamos la Libertad del cementerio
 a un forastero.

CAIUS POMPEIUS
 (Irritado)
 Eso es cierto, pero él no está
 vivo.

Silas sale de las sombras, y renuientemente se une a la
 conversación.

SILAS
 (En tono serio)
 No, no estoy vivo. Pero entiendo el
 punto de la señora Owens.

JOSIAH WORTHINGTON
 (Incrédulo)
 ¿De verdad, Silas?

SILAS
 Yo puedo dejar el cementerio y
 volver. Puedo traerle comida.

MADRE MASACRE
 Silas, tú entras y sales de este
 lugar y nadie sabe de tu paradero.
 Si te fueses una semana, el niño
 podría morir.

SILAS
 Muy bien. Si el señor y la señora
 Owens serán sus padres, yo seré su
 guardián. Me quedaré aquí y si
 necesito salir, me aseguraré que
 alguien tome mi lugar para traer
 comida y cuidar al chico.

JOSIAH WORTHINGTON
 (Incrédulo)
 Pero... ¡Un niño humano! ¡Un niño
 vivo! ¡Demonios, esto es un
 cementerio, no una guardería!

Silas ignora el comentario de Josiah Worthington, camina
 hacia la señora Owens y se acerca para ver la cara del bebé,
 aún dormido en los brazos de la mujer.

SILAS
 ¿El chico tiene nombre, señora
 Owens?

SEÑORA OWENS

(Pensativa)

Pues, su madre no me dijo.

SILAS

(En tono severo)

Bueno, de todas formas su viejo nombre no le servirá de mucho ahora. Hay personas allá afuera que desean hacerle daño. Deberíamos escoger un nombre nosotros, ¿le parece?

TIMOTHY "TIM" JOHNSON (10), un pequeño fantasma del cementerio se acerca a la señora Owens y observa al bebé, sonriendo. Poco a poco, los fantasmas presentes comienzan a ofrecer nombres para el pequeño bebé. La señora Owens los interrumpe.

MADRE MASACRE

(Contenta)

Se parece a mi sobrino Harry. Deberíamos ponerle Harry.

SEÑORA OWENS

(Testarudamente)

Él no se parece a nadie más que a sí mismo. Se parece a nadie.

SILAS

(En tono agradable)

Entonces, así será. Su nombre será Nobody (Nadie) Owens.

Al escuchar el nombre Nobody, el bebé abre los ojos y despierta. Observa su alrededor, mirando las caras de los muertos presentes. Después, mira a Silas, gravemente, sin mostrar rastro de miedo en su mirada.

MADRE MASACRE

(Escandalizada)

¿Qué clase de nombre es Nobody?

SILAS

(Tranquilo)

Es su nombre, y un buen nombre. Ayudará a mantenerlo seguro.

CAIUS POMPEIUS

(En tono severo)

Déjenos a solas. Discutiremos esto con más detenimiento sin ustedes.

CORTE A

La señora Owens espera dentro de la capilla. Nobody duerme en los brazos de la mujer mientras ella lo mece, delicadamente.

SEÑORA OWENS

(Sonriendo)

Mi madre solía cantarme esta canción, Nobody. Dice así:

Duerme mi pequeño bebé, oh
Duerme hasta que despiertes
Cuando crezcas verás el mundo
Si no me equivoco
Besa a un amante
Baila hasta cansarte
Encuentra tu nombre
Y un tesoro escondido...mmm. Creo
que... he olvidado el final, qué
tonta.

Silas camina hacia la capilla cargando una caja de cartón. Mete una mano en la caja y saca una banana.

SEÑORA OWENS

(Mira con recelo)

¿Y qué se supone que es eso?

SILAS

Es una banana. Un fruto,
proveniente del trópico. Creo que
se quita la cobertura exterior.

Nobody despierta al escuchar las voces. Observa la banana, sonrío y hace ademán para ser puesto en el suelo. La mujer lo coloca en el piso y Silas pasa la fruta a Nobody. La señora Owens ve al chico comer.

SEÑORA OWENS

(Desconfiada)

Ba-na-na. Nunca he oído de ellas.
Nunca. ¿A qué sabe?

SILAS

(Asqueado)

No tengo ni la menor idea.

Nobody termina de comer su banana. Su cara está toda llena de comida. Sonríe a Silas y a la señora Owens.

NOBODY
(Balbuceando)
Badada.

La señora Owens coge al bebé del suelo y quita pequeños trozos de banana de la ropa y el cabello del chico.

SEÑORA OWENS
(Ensimismada)
No puedo dejarlo ir, no después de la promesa que hice a su madre.

Silas observa a la mujer, pensativo.

CORTE A

15 **EXT - ANFITEATRO / CEMENTERIO DE OLD TOWN - AMANECER** 15

Los fantasmas del cementerio discuten entre ellos.

NARRADOR
La discusión continúa hasta el amanecer. Un cementerio no es una democracia normalmente. Y aún así, la muerte es la gran democracia, y cada uno de los muertos tiene una voz, y una opinión sobre si el niño debe quedarse. Es el final de otoño cuando el cielo empieza a aclarar. Ya se pueden oír carros desde el nacimiento de la colina, y los vivos comienzan a manejar hacia sus trabajos. En el cementerio, trescientas voces, de los miembros del cementerio, toman la decisión final. Mientras Josiah Worthington habla, algo ocurre. Algo silencia todas las voces, un suceso sin precedentes en la historia del cementerio.

Un enorme caballo blanco, trota desde un costado de la colina hasta el anfiteatro. En su espalda desnuda, hay una MUJER (40), vestida de gris de pies a cabeza. Su cara es serena, pacífica.

NARRADOR
Todos los miembros del cementerio la conocen. Se dice que todos nos encontramos con la DAMA DE GRIS al final de nuestros días, y es imposible olvidarla.

(CONTINUED)

El caballo pausa al lado del obelisco. Nadie se mueve. Todos observan a la Dama de gris, con miedo y emoción en sus caras.

DAMA DE GRIS
(Con voz serena)
Los muertos deben tener bondad.

La Dama de gris sonr e. El caballo, deja de comer pasto y levanta su cabeza. La mujer toca su espalda y despu s de algunos pasos largos, el caballo despega y vuela por el cielo hasta desaparecer. Todos la observan, mudos.

JOSIAH WORTHINGTON
(Aclara su garganta)
Alcen las manos los que deseen que
el chico se quede.

En silencio, algunos fantasmas alzan sus manos uno a uno.

JOSIAH WORTHINGTON
(Asiente)
Que as  sea.

CORTE A

16

INT - CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - AMANECER

16

El se or Owens entra sonriente a la capilla y se dirige a su esposa.

SE OR OWENS
(Emocionado)
Se ora Owens, han decidido dejar al
beb  quedarse con nosotros.

SE ORA OWENS
(Sin rastros de sorpresa)
S , se or. Alguna de esta gente no
tiene ni una pizca de sentido com n
en sus cabezas. Pero *ella* s , por
supuesto que ella s .

El se or Owens abraza a su esposa mientras el chico duerme c modamente en los brazos de su madre.

CORTE A

17 **EXT - FACHADA / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - FLASHBACK** 17

El señor Dorian sale de la casa, con su cámara en la mano y se para en la calle para tomar una fotografía. La señora Dorian asoma la cabeza, ve a su esposo y sonríe. Sale de la casa y detrás de ella, corre hacia la calle la niña. Por último, un bebé gatea hacia la puerta, sonriente. Su madre lo carga en sus brazos y planta un beso en su mejilla. Los tres posan mientras el padre toma la fotografía. El señor Dorian se acerca a la familia, carga a la niña en sus brazos y abraza a su esposa y al bebé. Todos sonríen.

CORTE A

18 **ESC. 18. INT - CALLE DUNSTAN / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - AMANECER** 18

Silas se detiene frente a la casa de la familia Dorian. La puerta de la casa está abierta y Silas entra sigilosamente, sube las escaleras y observa los cuerpos sin vida de la familia Dorian, con seriedad en su rostro. Al terminar, camina hacia la calle y regresa al cementerio.

CORTE A

19 **EXT - FACHADA / CASA DE LA FAMILIA DORIAN - AMANECER** 19

Unos minutos después, la casa se llena de policías y de vecinos, todos observando la masacre que ha ocurrido.

CORTE A

20 **INT/EXT - VARIOS LUGARES DEL CEMENTERIO - DÍA/NOCHE (MONTAJE)** 20

NARRADOR

Desde que Nobody aprende a caminar, se convierte en la angustia y la felicidad de sus padres. Al aprender a hablar, no deja de perseguir a los fantasmas del cementerio con preguntas. Nunca ha habido un niño tan curioso; los árboles y las tumbas se convierten en su parque de diversiones. Pronto, crece y se le conoce como Bod "el niño viviente" del cementerio.

(CONTINUED)

A) Bod (2) aprende a caminar en el campo de narcisos cerca de la tumba de sus padres. Sus padres lo felicitan y abrazan.

B) Bod (2) come en la capilla de Silas, salpicando comida en la mesa y en la cara de su guardián.

C) Bod (5) aprende a leer con Silas.

D) Bod (5) despierta a Caius Pompeius y le habla mientras en fantasma bosteza.

E) Bod (7) juega al escondite con Tim y otros fantasmas del cementerio.

F) Bod (9) juega una broma a un fantasmas del cementerio con Tim.

CORTE A

21 INT - CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

21

Bod discute con Silas.

BOD
(Molesto)
¡Es injusto, Silas! Hasta los fantasmas de aquí salen del cementerio.

SILAS
(Suspira profundamente)
Ellos están muertos. Además, no es seguro para un niño estar por las calles solo.

BOD
¡Veo niños caminan en las calles todo el tiempo! ¡Solos! No entiendo porqué no puedo salir.

SILAS
(Con tono impaciente)
Es completamente innecesario que salgas. Yo te traigo todo lo necesitas.

BOD
Hay muchas que quiero ver. Estoy aburrido de estar aquí adentro. Dime, Silas.

(CONTINUED)

SILAS

(Impaciente)

No entenderías, Bod. No es seguro para ti.

BOD

(Intrigado)

¿Qué quieres decir?

SILAS

(En tono cortante)

Nada. Esta discusión ha terminado, y mi respuesta es no.

BOD

(Furioso)

Bien.

Bod mira a Silas con ira y sale de la capilla, furioso. Silas lo mira, desanimado. La señora Owens atraviesa la pared de piedra de la capilla, triste. Silas la observa desinteresado.

SEÑORA OWENS

(Desanimada)

Es un chico curioso, siempre lo ha sido. Solo que ahora inquiera cosas que no puede saber... no aún.

SILAS

(Exhausto)

Discutimos esto todas las semanas.

SEÑORA OWENS

Quisiera decirte que se le pasará pero ambos sabemos que no es así.

CORTE A

22

EXT - CLARO EN LA COLINA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - DÍA 22

Nobody "Bod" Owens (9) reposa acostado en la grama, molesto. Sube la mirada y observa el cielo, pensativo. Luego fija su mirada en unos escarabajos amarillos encima de una lápida. Tim está acostado a su lado, con los ojos cerrados.

SCARLETT PERKINS (9) una niña humana igual que Bod, explora el cementerio; a lo lejos ve a un niño acostado en la grama. Poco a poco se acerca para espiarlo.

(CONTINUED)

SCARLETT
¿Niño, qué haces?

Bod mira hacia arriba y observa a alguien escondiéndose en los arbustos, observándolo.

BOD
(Amargado)
Nada.

De manera odiosa, Bod hace una mueca a la chica. Scarlett le responde haciendo una mueca repulsiva. La chica camina en dirección a Bod, quien se levanta del suelo, torpemente. Tim se alarma al ver a Scarlett, se pone de pie y desaparece.

SCARLETT
(En tono simpático)
¿Cómo te llamas? ¿Cuántos años tienes? ¿Vives aquí? Soy Scarlett. Vivo con mis padres en un apartamento sin jardín. Mi mamá está sentada en un banco cerca de la capilla. Me dijo que volviera en media hora y que no me metiera en problemas o hablara con extraños.

BOD
(Tímidamente)
Yo soy un extraño.

SCARLETT
(Firme)
No lo eres. Solo eres un chico. Y eres mi amigo, así que no puedes ser un extraño.

Bod, quien no suele sonreír, sonrío con entusiasmo, una sonrisa grande y llena de placer.

BOD
(Sonriendo)
Soy tu amigo.

SCARLETT
¿Cómo te llamas?

BOD
Nobody. Pero todos me dicen Bod.

SCARLETT
(Entre risas)
Qué chistoso ese nombre. ¿Qué hacías ahí acostado?

BOD

Me acosté a ver los insectos de esa tumba. Todas tienen, aunque hay unos más bonitos que otros.

SCARLETT

¿Puedo verlos contigo?

BOD

Seguro.

CORTE A

23

EXT - VARIOS LUGARES DEL CEMENTERIO - DÍA (MONTAJE)

23

- A) Bod y Scarlett caminan por el cementerio, a través de las plantas.
- B) Los niños buscan insectos en la base de las lápidas.
- C) Scarlett le dice a Bod los nombres de los insectos que el chico no sabe.
- D) Scarlett coloca una mariquita en la palma de su mano. Ambos la ven con encanto.
- E) Bod y Scarlett juegan al escondite.
- F) Los niños escalan árboles en busca de frutas.
- G) Bod le enseña a Scarlett como atraviesa paredes y como hacerse invisible.
- H) Scarlett y Bod se sientan en el pasto y en silencio, ven a los conejos salir de sus guaridas y saltar por el jardín.
- I) Bod pasea a Scarlett por las tumbas de sus amigos y conocidos. Scarlett no puede ver a ninguno de los fantasmas pero disfruta los cuentos de Bod.
- J) Scarlett cuenta a Bod historias del mundo exterior, sobre carros, autobuses, la televisión y los aviones.
- K) Bod cuenta a Scarlett las historias de los mausoleos y criptas en el cementerio.

CORTE A

24 **EXT - MAUSOLEO FROBISHER / CEMENTERIO DE OLD TOWN - DÍA** 24

Scarlett y Bod charlan mientras reposan en la grama.

 SCARLETT
 (Intrigada)
Mmm... ¿Qué es ese lugar de allá?

 BOD
Un viejo mausoleo, está cerrado.
Todas lo están.

 SCARLETT
¿Y tú puedes entrar?

 BOD
Claro.

 SCARLETT
 (En tono curioso)
¿Crees que podríamos entrar a
explorar?

 BOD
 (Dudoso)
No sé. No creo que deberíamos.

 SCARLETT
 (En tono burlón)
No seas gallina. Vamos, será
divertido.

 BOD
 (Irritado)
No soy gallina. Buscaré la llave.

Scarlett y Bod se ponen de pie y caminan hasta la capilla.

CORTE A

25 **INT - CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - DÍA** 25

 NARRADOR
Lo que Bod y Scarlett no saben es
que hay mausoleos tan viejos en el
cementerio, que esconden tumbas que
es mejor no descubrir. El mausoleo
Frobisher fue construido encima de
una tumba antigua y adentro esconde
un terrible secreto.

(CONTINUED)

Bod entra a la capilla y busca en el escritorio de Silas. Consigue una llave vieja y oxidada. Triunfante, sale de la capilla.

CORTE A

26 **EXT - MAUSOLEO FROBISHER / CEMENTERIO DE OLD TOWN - TARDE 26**

Bod y Scarlett se detienen frente la puerta del mausoleo, emocionados. Tim se acerca a Bod, temeroso.

TIM

(Nervioso)

¿Qué demonios estás haciendo? Ella no debería entrar ahí. Ni siquiera sabes que hay ahí dentro.

BOD

(Irritado)

Deja de fastidiar, Tim.

SCARLETT

¿Con quién hablas?

BOD

Con nadie. Entremos.

Bod toma la llave, abre la enorme puerta de metal, y entran. Tim los mira entrar y se aleja del mausoleo, asustado.

CORTE A

27 **INT - MAUSOLEO FROBISHER / CEMENTERIO DE OLD TOWN - TARDE 27**

Ambos niños entran al lugar y observan, curiosos. En una pared, hay tres hileras de ataúdes acomodados uno encima del otro. Bod camina hacia los ataúdes y mira alrededor.

BOD

Parece que no hay más nada aquí.
Solo los ataúdes.

Scarlett observa los ataúdes y nota que uno esta más afuera que los demás. Camina hacia el ataúd y observa qué hay detrás.

SCARLETT

(Emocionada)

Hay un agujero aquí detrás. Debe haber algo ahí. ¿Quieres ir a explorar?

(CONTINUED)

BOD
(Inseguro)
Mmm... no sabemos que hay abajo.

SCARLETT
Oh, vamos... debe haber algo interesante. Aunque, está muy oscuro.

BOD
Yo no necesito luz, no mientras esté en el cementerio.

SCARLETT
Pero yo sí.

BOD
Bueno, yo bajaré. Tú espérame aquí arriba.

SCARLETT
(Frunciendo el ceño)
No deberías dejarme aquí sola.

BOD
(Suspira profundamente)
Veré qué hay ahí y volveré y te diré todo al respecto.

Bod se agacha y gatea con sus manos y rodillas hacia el agujero. Adentro, se pone de pie y ve unos escalones de piedra en dirección hacia abajo.

BOD
Hay una escalera de piedra. Bajaré y te diré qué puedo...

Antes de que Bod termine la oración, Scarlett gatea hacia el agujero. Bod la mira y sonríe.

CORTE A

28

INT - CÁMARA DEL SLEER / MAUSOLEO FROBISHER - TARDE

28

Bod sostiene la mano de Scarlett y aprieta con fuerza. Ambos chicos bajan las escaleras hasta llegar a una cámara.

Un altar de piedra adorna el centro de la habitación. En la esquina, un estante de piedra presenta unos objetos. Hay huesos y ropa muy antigua en el piso de piedra.

(CONTINUED)

De repente, un ruido llena la habitación, crujidos y sonidos de algo escurriéndose en el suelo. Scarlett se aferra a la mano de Bod, fuertemente.

SCARLETT
(Alarmada)
¿Qué es eso? ¿Puedes ver algo?

BOD
No.

Scarlett jadea y hace un sonido de lamento. Bod mira alrededor de la habitación.

BOD
(En voz alta)
Quien quiera que seas, no está funcionando. No nos asustas.

El sonido escurridizo se escucha cada vez más fuerte. De repente, una voz serpenteante llena la habitación.

SLEER
(En tono amenazador)
¡NOSOTROS SOMOS EL SLEER!

Los vellos en la nuca de Bod se alzan.

BOD
(Nervioso)
¿Escuchaste eso?

SCARLETT
(Alarmada)
No escuché nada, solo un sonido como el de una serpiente. Me siento como si algo horrible fuese a suceder.

BOD
(Dirigiéndose a Scarlett)
Tranquila, no pasará nada malo.
(Dirigiéndose al Sleer)
¿Qué eres?

SLEER
¡SOMOS EL SLEER! ¡NOSOTROS
RESGUARDAMOS Y PROTEGEMOS!

BOD
(Intrigado)
¿Qué protegen?

SLEER
 ¡EL LUGAR DE DESCANSO DEL AMO. ESTE
 ES EL LUGAR MÁS SAGRADO, Y ES
 RESGUARDADO POR EL SLEER!

BOD
 (Desafiante)
 No pueden tocarnos. Todo lo que
 pueden hacer es asustarnos.

SLEER
 (Irritado)
 ¡EL MIEDO ES UN ARMA DEL SLEER!

Bod mira hacia la repisa con los objetos.

BOD
 (En tono burlón)
 ¿Son esos los tesoros de tu amo?,
 ¿un broche viejo, una copa y un
 pequeño cuchillo de piedra? No
 parecen tener mucho valor.

SLEER
 (Irritado)
 ¡EL SLEER PROTEGE LOS TESOROS! ¡EL
 BROCHE, EL CÁLIZ, EL CUCHILLO! ¡LOS
 PROTEGEMOS PARA EL AMO, PARA CUANDO
 REGRESE!
 ¡ÉL REGRESA. SIEMPRE REGRESA!

BOD
 (En tono demandante)
 ¿Cuántos son ustedes?

El Sleer guarda silencio. Bod se marea y toma con fuerza la
 mano de Scarlett.

BOD
 (Confundido)
 Deberíamos irnos.

SLEER
 ¿ERES NUESTRO AMO?

BOD
 ¿Qué? No.

Hay un silencio sepulcral en la cámara. Ambos niños se miran
 alarmados y suben las escaleras hacia la superficie. Bod
 ayuda a Scarlett a subir los escalones hasta llegar a la
 entrada del mausoleo.

CORTE A

29

EXT - MAUSOLEO FROBISHER / CEMENTERIO DE OLD TOWN - DÍA 29

Bod y Scarlett salen al cementerio, ambos cubriendo sus ojos por la claridad repentina. Bod cierra la puerta del mausoleo. Escuchan a lo lejos personas gritando el nombre de Scarlett. Tim se acerca corriendo.

BOD
(En voz baja)
¿Qué sucede?

TIM
Lo que te advertí. La policía está por todo el cementerio buscando a la chica. Creen que la han secuestrado.

Bod se alarma y toma la mano de Scarlett.

BOD
Bajemos a la capilla.

CORTE A

30

INT - CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - TARDE

30

Los padres de Scarlett están sentados en un banco en la capilla. La mujer llora desconsoladamente, mientras el hombre habla preocupado por el celular. Al entrar, Scarlett suelta la mano de Bod y corre hacia su madre.

SEÑORA PERKINS
(Llorando)
¡SCARLETT! ¿DÓNDE ESTABAS?
ESTÁBAMOS TAN PREOCUPADOS.

SCARLETT
(Alarmada)
Estaba visitando tumbas con mi amigo, Nobody.

SEÑOR PERKINS
(Molesto)
Todo esto es nuestra culpa, nunca debimos traerla a jugar a un cementerio. Esto es una locura. Tenías que estar cuidándola.

SEÑORA PERKINS
(Llorando)
No vengas con eso, todo estaba bien y un minuto después ya no estaba.
(MÁS)

(CONTINUED)

SEÑORA PERKINS (cont'd)
Estoy más al tanto de lo que hace
nuestra hija que tú.

SCARLETT
(Llorando)
Mamá, todo está bien. Tranquila, no
llores.

Bod observa la escena y arruga la cara. Sale de la capilla
desapercibido.

CORTE A

31 **EXT - ANFITEATRO / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 31

Silas sube la colina hasta llegar al anfiteatro. Bod está
mirando hacia la ciudad, distante. Silas se detiene a su
lado, sin decir una palabra.

BOD
(Desanimado)
No fue su culpa. Fue la mía. Y
ahora está en problemas.

SILAS
¿A dónde la llevaste?

BOD
(Despreocupado)
Al mausoleo en la colina, queríamos
explorar. Solo que al llegar no
había nadie ahí. Solo una figura
escurridiza llamada Sleer, quien
asusta personas.

SILAS
(Asombrado)
Fascinante.

BOD
(Distraído)
¿Crees que vuelva a verla?

SILAS
(En tono comprensivo)
¿La chica? Lo dudo mucho.

Hay un momento de silencio. Bod observa la ciudad,
ensimismado.

(CONTINUED)

BOD
(Pensativo)
Fue agradable, ¿sabes?

SILAS
(Intrigado)
¿Qué cosa?

BOD
(En tono desilusionado)
Estar con alguien vivo... igual que
yo. Alguien que respire.

Silas guarda silencio mientras observa a Bod, triste.

SILAS
(Calmado)
Ten paciencia, Bod.

BOD
(Pensativo)
Los fantasmas del cementerio
cuchichean cosas cuando me ven. Ya
sé que mis padres murieron
asesinados y llegué aquí por
suerte. ¿Por qué tuvieron que
morir?

SILAS
(Se aclara la garganta)
Nadie sabe, Bod.

BOD
(Demandante)
No podemos quedarnos sentados aquí
sin hacer nada. ¿Sabes quién lo
hizo?

SILAS
Ya es tarde, Bod. Es mejor que
vayas a dormir.

Bod mira a Silas y comienza a decir algo pero calla. Ambos bajan la colina juntos. La capilla está bloqueada por cinta de seguridad amarilla y ahora ni Scarlett ni su familia están en el cementerio.

CORTE A

Scarlett baja del auto de sus padres y entra al cementerio, una vez más. Los padres intentan acompañarla y la niña les lanza una mirada desafiante, mientras se aleja de ellos. Scarlett camina hasta unas lápidas. Bod aparece detrás de una de ellas.

BOD
(Desanimado)
Hola.

SCARLETT
(En voz baja)
Hola.

BOD
(En tono triste)
No pensé que te volvería a ver.

SCARLETT
(Indignada)
Les dije que no me iría con ellos a menos que me trajeran una última vez.

BOD
(Confundido)
¿Irte? ¿A dónde?

SCARLETT
(Molesta)
Escocia. Hay una universidad ahí y le ofrecieron un trabajo a mi papá.

Bod y Scarlett caminan por la vereda juntos.

BOD
(Intrigado)
¿Escocia queda lejos de aquí?

SCARLETT
(Triste)
Sí.

BOD
(Desanimado)
Oh.

SCARLETT
(Apenada)
Esperaba que estuvieses aquí. Para decir adiós.

BOD
Siempre estoy aquí.

SCARLETT
Pero, ¿no estás muerto, verdad,
Nobody Owens?

BOD
(Sonriendo)
Por supuesto que no.

SCARLETT
Bueno, no te puedes quedar aquí
toda tu vida, ¿o sí? Un día
crecerás y tendrás que irte y vivir
en el mundo exterior. Podrías ir a
Escocia y visitarme.

BOD
(Sacudiendo la cabeza)
No es seguro para mí estar allá
afuera.

SCARLETT
(Irritada)
¿Según quién?

BOD
(Desanimado)
Silas. Mi familia. Todos.

Scarlett guarda silencio.

SEÑOR PERKINS
(Gritando)
¡Scarlett! Vamos, cielo, es hora de
irnos. Ya tuviste tu último viaje
al cementerio, ahora vámonos a
casa.

Scarlett sube la mirada y mira a Bod a los ojos.

SCARLETT
(En tono amigable)
Eres valiente. Eres la persona más
valiente que conozco, y eres mi
amigo. No me importa que mis padres
digan que eres imaginario.

Antes de irse, Scarlett planta un beso en la mejilla de Bod
y corre hasta el carro de sus padres. Bod mira inmóvil a
Scarlett partir.

NARRADOR

Desde ese día, algo cambia en Bod. El poder compartir con alguien vivo igual que él, un ser que respira y siente, hace que Bod desee conocer algo más que los cuatro muros del cementerio. Scarlett se queda grabada en su mente para siempre.

CORTE A

33

INT - CAFÉ / SAN FRANCISCO - DÍA

33

Jack (53) se reúne con JACK DANDY (56), JACK KETCH (33), JACK TAR (38) y JACK NIMBLE (31). Se sientan en una mesa en la esquina y hablan en voz baja.

JACK DANDY

Bueno, Jack, cuéntanos. ¿Qué has buscado sobre el muchacho?

JACK

(Nervioso)

He buscado en los archivos de niños perdidos en Old Town y no hay nada, señor. Es como si nunca hubiese existido.

JACK TAR

(Molesto)

Eres un inútil.

Los demás hombres ríen mientras Jack mira a Jack Tar con ira.

JACK DANDY

(En tono jocoso)

Vamos, no peleen. Jack, ¿cuántos años vas a esperar para buscar al muchacho?

JACK

(Nervioso)

Estoy haciendo lo que puedo, señor.

JACK DANDY

(En tono calmado)

Te diré lo que vas a hacer. Vas a volver al maldito pueblo y te mudarás. Empieza a preguntar a las personas de por ahí y capaz obtengas algo.

(CONTINUED)

JACK
Sí, señor.

Jack Dandy mira a los otros hombres y sonr e.

CORTE A

34

INT - CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

34

Bod (10) da vueltas impaciente alrededor de la capilla.
Silas est a de pie al lado de un malet n negro.

BOD
(Alarmado)
 Te vas?!  Pero *por qu e*?

SILAS
(Impaciente)
Ya te he dicho, Bod. Necesito
obtener alguna informaci n, y para
hacer eso, debo viajar. Para
viajar, debo dejar el cementerio.
Ya discutimos esto.

BOD
(Furioso)
Pero,  qu e es tan importante para
que tengas que irte? No es justo.

SILAS
No es injusto o justo, Nobody
Owens.

BOD
(En tono demandante)
Se supone que cuidar as de m . *T *
mismo lo dijiste.
(Desanimado)
Tambi n quiero viajar.  Estoy harto
de estar aqu !

SILAS
S , como tu guardi n tengo la
responsabilidad de cuidarte.
Afortunadamente, no soy el  nico
individuo en el mundo dispuesto a
tomar esta responsabilidad.

BOD
(Impotente)
 A d nde ir s?  Qu e vas a buscar?

Bod mira a su guardi n con atenci n.

(CONTINUED)

BOD
(Intrigado)
¿Tiene algo que ver con mi familia?

Antes de que Silas pueda contestar alguien entra a la capilla, una MUJER (30). Bod calla y mira a Silas, esperando una respuesta. El guardián mira a Bod y guarda silencio. La mujer se acerca a ambos con mirada seria.

SILAS
(Suspira profundamente)
Bod, ella es la señorita Lupescu.

Bod observa a la Señorita Lupescu con desconfianza.

BOD
(En tono educado)
¿Cómo le va, señorita Lupescu?

La señorita Lupescu guarda silencio. Olfatea en dirección a Bod y mira a Silas, con cara severa.

SEÑORITA LUPESCU
(En tono demandante)
Te reportarás conmigo al despertarte y antes de irte a dormir. He alquilado un cuarto en esta misma calle. Sin embargo, pasaré mi tiempo en el cementerio. Estoy aquí como una historiadora, investigando las tumbas más antiguas del lugar. ¿Has entendido, muchacho?

BOD
Bod. Mi nombre es Bod, no muchacho.

SEÑORITA LUPESCU
Diminutivo de Nobody. Un tonto nombre. Además, Bod parece un apodo o un nombre de mascota. No lo apruebo. Te llamaré 'muchacho' y tú me llamarás 'señorita Lupescu'.

Bod mira a Silas con ojos suplicantes pero la cara del guardián no muestra rastros de compasión.

SILAS
Estarás en buenas manos con la señorita Lupescu, Bod. Estoy seguro que ambos se llevarán de maravilla.

BOD
(Histórico)
¡No lo haremos! ¡No te das cuenta
que es horrible!

SILAS
(En tono reprochador)
Eso... fue muy grosero de tu parte,
Bod. Deberías disculparte, ¿no
crees?

Bob guarda silencio mientras mira con furia a Silas. Silas lo mira, decepcionado.

BOD
(En tono irónico)
Lo siento, señorita Lupescu.

La mujer no responde nada, solo olfatea.

SEÑORITA LUPESCU
(En tono cortante)
He venido desde muy lejos para
cuidarte, muchacho. Espero todo
esto valga la pena.

Bod mira a Silas con tristeza, camina hacia él y extiende su mano. Silas se inclina y aprieta su mano, gentilmente, después recoge su bolso del suelo y camina hacia la salida del cementerio.

CORTE A

35

INT - CRIPTA / CAPILLA DEL CEMENTERIO - TARDE

35

La señorita Lupescu coloca dos envases de comida en una mesa en la cripta. Destapa los envases frente a Bod.

BOD
(Horrorizado)
¿Qué es esto?

SEÑORITA LUPESCU
(Señalando la comida)
Comida. Buena comida. Esto es
estofado y esto es ensalada. Ahora,
come ambas, las hice para ti.

Bod mira a la mujer buscando ironía en su cara.

CORTE A

36

INT - CRIPTA / CAPILLA DEL CEMENTERIO - DÍA/NOCHE - MONTAJE
36

A) Bod toma un bocado de sopa, asqueado. La señorita Lupescu lo mira con severidad.

B) La señorita Lupescu golpea a Bod con un lápiz en la cabeza al verlo dormido en la mesa.

C) Bod mira con aburrimiento la pizarra mientras la señorita Lupescu explica algo moviendo los brazos.

D) La señorita Lupescu coloca un plato de comida enfrente de Bod. El chico come un trozo de remolacha y lo escupe.

E) Bod camina por el cementerio, sigiloso. La señorita Lupescu lo intercepta y le hace señas para que entre a la capilla. Bod la mira con ira y saca la lengua.

F) Bod mira la pizarra con desinterés.

CORTE A

37

INT - CRIPTA / CAPILLA DEL CEMENTERIO - TARDE

37

La señorita Lupescu golpea la pizarra fuertemente y logra llamar la atención de Bod. Bod se endereza en la silla y mira a la mujer con desinterés. La mujer cruza sus brazos.

SEÑORITA LUPESCU

¿Escuchaste lo que te pregunté,
muchacho? Háblame sobre los *ghouls*.

BOD

(Con fastidio)

Sólo sé que debes mantenerte lejos
de ellos.

SEÑORITA LUPESCU

¿Eso es lo que sabes? ¿Por qué
tienes que mantenerte lejos de
ellos? ¿De dónde vienen? ¿A dónde
van? ¿Por qué no debes pasear cerca
de una puerta *Ghoul*? ¿Dime,
muchacho?

Bod encoge sus hombros y niega con la cabeza.

SEÑORITA LUPESCU

(En tono demandante)

Nombra los diferentes tipos de
personas.

(CONTINUED)

Bod pensó por un momento.

BOD

(Inseguro)

Los vivos. Em, los muertos..., ¿los gatos?

SEÑORITA LUPESCU

(Sacude la cabeza)

Eres ignorante, muchacho. Esto es malo. Y tú te sientes bien siendo ignorante, lo que es peor. Repite después de mí, están los vivos y los muertos; hay gente diurna y gente nocturna; hay *ghouls* y caminantes de la noche. Están los grandes cazadores y los Sabuesos de Dios. También están los del tipo solitario.

BOD

(Curioso)

¿Qué es usted?

SEÑORITA LUPESCU

(Severamente)

Yo... soy la señorita Lupescu.

BOD

(Intrigado)

¿Y qué es Silas?

La mujer vacila.

SEÑORITA LUPESCU

(Incómoda)

Él es del tipo solitario. En fin, comencemos.

BOD

(Intrigado)

Su acento es chistoso. ¿Dé donde es?

SEÑORITA LUPESCU

(En tono firme)

Rumania. Comencemos.

BOD

(Confundido)

¿Dónde queda Rumania?

SEÑORA LUPESCU
(Irritada)
Europa.

BOD
(Entretenido)
¡Genial! ¿Cómo se dice mi nombre
en... ¿rumanio?

SEÑORITA LUPESCU
(En tono de reproche)
Rumano. Tu nombre se dice *Nimini*.
Basta de perder el tiempo.
Comencemos las lecciones.

BOD
(Intrigado)
¿Donde está Silas?

SEÑORITA LUPESCU
(Testaruda)
Eso no te conviene.

BOD
(Pensativo)
No sé por qué siento que tiene algo
que ver conmigo o mis padres.

La mujer mira a Bod, incómoda. Camina hacia la pizarra y señala lo escrito.

SEÑORITA LUPESCU
(En tono cortante)
Comencemos.

CORTE A

38

INT - CRIPTA / CAPILLA DEL CEMENTERIO - TARDE

38

La señorita Lupescu enseña a Bod llamados de ayuda en diferentes idiomas. Cada vez que Bod responde incorrectamente, la mujer golpea sus nudillos con un lápiz.

SEÑORITA LUPESCU
(En tono demandante)
¿Francés?

BOD
(Con fastidio)
Au secours.

(CONTINUED)

SEÑORITA LUPESCU

¿Clave morse?

BOD

(Bostezando)

S-O-S. Tres puntos cortos, tres puntos largos y tres puntos cortos otra vez.

SEÑORITA LUPESCU

¿*Night-Gaunt*?

BOD

(Obstinado)

Esto es estúpido. No recuerdo lo que es un *night-gaunt*.

SEÑORITA LUPESCU

Tienen alas sin pelo y vuelan bajo y rápido. No visitan este mundo, pero vuelan por los cielos rojos de *Ghûlheim*.

BOD

Nunca necesitaré saber esto.

SEÑORITA LUPESCU

(Apretando los labios)

¿*Night-Gaunt*?

Bod hace el sonido en la pared de su garganta como la mujer le enseña - un grito gutural - como el llamado de un águila. La señorita Lupescu resopla.

SEÑORITA LUPESCU

(En tono cortante)

Adecuado.

BOD

(Molesto)

¿Ya terminamos?

SEÑORITA LUPESCU

(En tono calmado)

Por hoy. Leerás esta lista y quiero que la recuerdes para mañana.

Bod toma la lista y sale de la cripta.

CORTE A

39 **EXT - CLARO EN LA COLINA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 39

Bod sube hasta el claro de la colina y comienza a ojear la lista, sin prestar atención a lo escrito. Aburrido, coloca la lista bajo una piedra. Ve a un perro grande y gris merodeando entre las tumbas, siempre manteniendo distancia.

Bod hace señas para que se acerque a jugar. El perro mantiene su distancia y Bod, frustrado, lanza un puñado de barro al animal, pero falla. El perro mira a Bod con reproche y trota hacia las sombras hasta desaparecer de la vista.

CORTE A

40 **EXT - PUERTA GHOUL / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 40

Bod camina hasta el lado oeste del cementerio y se detiene en una tumba debajo de un árbol de roble fulminado por un rayo. Se acuesta encima de un montón de grama y molesto, se queda dormido.

CORTE A

41 **EXT - SALIDA DEL CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 41

En la salida, se encuentran el DUQUE DE WESTMINSTER, el HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH y el OBISPO DE BATH Y WELLS, saltando y desapareciendo entre las sombras, sus cuerpos fétidos flotando y su ropa desgarrada danzando con el viento.

Suben el muro como ardillas y olfatean el aire.

DUQUE DE WESTMINSTER
Mmm... hay un perro guardián aquí.
Debemos avanzar con cuidado.

Los tres demonios bajan la pared, y corren usando manos y pies hacia la puerta *Ghoul* debajo del árbol chamuscado por un rayo.

CORTE A

42 **EXT - PUERTA GHOUL / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 42

Al llegar a la puerta *Ghoul*, los tres se detienen.

(CONTINUED)

OBISPO DE BATH Y WELLS
(Asombrado)
¿Y qué tenemos aquí?

DUQUE DE WESTMINSTER
(Sorprendido)
¡Caray!

Bod despierta al oír las voces. Las tres criaturas lo miran sonrientes, mostrando dientes filosos. Sus ojos llenos de hambre.

BOD
(Nervioso)
¿Quiénes son ustedes?

HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH
(En tono orgulloso)
Nosotros, somos la gente más importante que hay, sí señor. Este es el Duque de Westminster.

La criatura más grande hace una reverencia.

DUQUE DE WESTMINSTER
(Contento)
Encantado, sí, sí.

El Honorable Archibald Fitzhugh señala a otro demonio, sonriente.

HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH
Y éste es el Obispo de Bath y Wells.

El demonio, con una amplia sonrisa, muestra sus dientes y su lengua, imposiblemente larga, y hace una reverencia.

HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH
Y tengo el honor de ser el Honorable Archibald Fitzhugh, a sus servicios.

Unos pasos más allá en el cementerio, THACKERAY PORRINGER (15) un fantasma del cementerio, observa la escena desde las sombras. Inquieto, decide acercarse cada vez más a la escena. Bod se pone de pie incómodamente.

OBISPO DE BATH Y WELLS
(Intrigado)
¿Qué hace un chico como tú por aquí, eh?

BOD

(Desanimado)

Me quedé dormido encima de la tumba. No quería estar cerca de la capilla. Debería irme, mi horrible tutora debe estar preguntándose dónde estoy.

OBISPO DE BATH Y WELLS

(Riendo)

¿No te gusta la mujer, eh?

BOD

(Irritado)

Es la persona más desagradable que he conocido.

HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH

(Sonriendo siniestramente)

Eso no suena muy bien.

BOD

No quiero estar aquí. Y tengo hambre, pero prefiero morir a comer otra de sus ensaladas asquerosas.

HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH

(Entusiasmado)

¡Comida! A donde vamos la comida es la mejor en todo el mundo. Solo pensarlo me hace agua la boca y me abre el apetito.

BOD

(Dudoso)

¿A dónde van?

HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH

(Con orgullo)

Al mejor lugar del mundo, sí señor. Vamos a nuestra ciudad.

BOD

(Intrigado)

¿Puedo ir con ustedes?

DUQUE DE WESTMINSTER

(Impactado)

¿Venir con nosotros?

Thackeray sale de las sombras y se une a la conversación.

(CONTINUED)

THACKERAY PORRINGER
(Preocupado)
¿Bod? ¿Qué haces con esta gente?

BOD
(Irritado)
Ocúpate de tus propios asuntos,
Thackeray.

THACKERAY PORRINGER
(Alarmado)
¿Sabes qué son, verdad?

Los demonios miran a Thackeray con odio. Antes de que Bod pueda responder, el Honorable Archibald Fitzhugh lo interrumpe y toca su barriga.

HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH
Yo voto porque lo llevemos. Tenemos
una buena cena esperando en casa.

El Duque de Westminster extiende su huesuda mano a Bod.

DUQUE DE WESTMINSTER
Entonces, ¿te animas para una
aventura? ¿O quieres pasar el resto
de tu vida aquí?

BOD
(Decidido)
Me animo.

HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH
(Riendo con gusto)
Eso es, muchacho.

Thackeray trata de decir algo pero el Obispo de Bath y Wells levanta a Bod del piso y lo ataja en sus huesudos brazos. El Duque de Westminster coge un puño de grama del suelo.

DUQUE DE WESTMINSTER
(En idioma antiguo)
¡SKAGH! ¡THEGH! ¡KHAVAGAH!

Al decir las palabras, el Duque tira de la grama y el bloque que cubre una tumba se abre como una escotilla, revelando un hueco oscuro.

DUQUE DE WESTMINSTER
(Sonriente)
¿Sabes lo que dicen de las puertas
Ghoul?

OBISPO DE BATH Y WELLS

(Riendo)

Las puertas *Ghoul* fueron hechas para ser abiertas y cerradas de nuevo. No las puedes dejar abiertas...ellas quieren ser cerradas.

El Obispo lanza a Bod en la brecha oscura y brinca tras él, seguido del Honorable Archibald Fitzhugh. El Duque da un ágil salto y tan pronto estuvo en el agujero, grita.

DUQUE DE WESTMINSTER

(En idioma antiguo)

¡WEGH KHÂRADOS!

La puerta *Ghoul* se cierra y el bloque cae encima de ella con un estruendo.

CORTE A

43

EXT - AFUERAS DE GHÛLHEIM - DÍA

43

Bod cae, golpeándose con muros de mármol y piedra. Mientras cae, unas manos lo atajan por las axilas y deja de caer, solo se balancea hacia más oscuridad. Después de unos momentos, salen a la luz. Bod mira el cielo y se espanta al ver el color del mismo, rojo intenso.

Los tres demonios balancean a Bod y lo lanzan entre ellos, como una pelota.

BOD

(Asustado)

¿A dónde vamos?

Avanzan cada vez más rápido. En la distancia, dos demonios se acercan al ver al chico.

El TRIGÉSIMO TERCER PRESIDENTE DE LOS ESTADOS UNIDOS y el EMPERADOR DE CHINA llegan volando hasta ellos, encantados.

OBISPO DE BATH Y WELLS

Este es el amo Bod. Pronto se convertirá en uno de nosotros.

HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH

El chico está en búsqueda de una buena comida.

(CONTINUED)

EMPERADOR DE CHINA

(En tono encantador)

Bueno, te garantizo la comida más fina cuando seas uno de nosotros, muchacho.

TRIGÉSIMO TERCER PRESIDENTE DE LOS

ESTADOS UNIDOS

(Sonriendo siniestramente)

Sí, señor.

BOD

(Intrigado)

¿Ser uno de ustedes?

OBISPO DE BATH Y WELLS

(En tono orgulloso)

Tan listo y avisado como nadie. Nada se le escapa. Exactamente. Uno de nosotros. Serás fuerte, rápido e invencible.

EMPERADOR DE CHINA

(Sonriendo exageradamente)

Con dientes tan fuertes que podrás romper huesos con ellos. Lengua tan larga y filosa que podrás lamer y despellejar la piel de cualquier hombre.

Bod mira a las criaturas, horrorizado.

BOD

(Nervioso)

Pero, ¿qué pasa si no quiero ser como uno de ustedes?

HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH

(Impactado)

¿No quieres? ¡Claro que quieres! No creo que haya un alma en el universo que no quiera ser como nosotros.

EMPERADOR DE CHINA

Tenemos la mejor ciudad.

TRIGÉSIMO TERCER PRESIDENTE DE LOS

ESTADOS UNIDOS

(Con tono orgulloso)

Ghúlheim.

(CONTINUED)

HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH
 (Contento)
 ¡La mejor vida! ¡La mejor comida!

BOD
 (Horrorizado)
 ¿Qué son ustedes?

OBISPO DE BATH Y WELLS
 (Irritado)
Ghouls. Dios mío, alguien no estaba
 prestando atención. Somos *ghouls*.

Unas manos toman a Bod y vuelan velozmente, descendiendo los
 cielos hasta llegar al suelo. Desde ahí, Bod puede ver la
 ciudad de Ghûlheim, encima de una montaña de tierra roja.
 Los *ghouls* lanzan y atajan a Bod entre ellos, mientras ríen.

DUQUE DE WESTMINSTER
 (Ansioso)
 ¡OYE! Ten más cuidado, mira ahí.

Todos miran hacia arriba y detallan unas figuras con grandes
 alas negras, sin pelo ni plumas.

DUQUE DE WESTMINSTER
 (Ansioso)
 Guárdalo bien, no queremos que los
night-gaunts nos lo quiten.
 Malditos ladrones.

EMPERADOR DE CHINA
 (Irritado)
 ¡SÍ! ¡Odiarnos a los ladrones!

Bod mira a las figuras que vuelan a lo lejos y abre la boca
 en asombro.

BOD
 (En voz baja)
 ¿*Night-gaunts*? ...el llamado de
 ayuda, ¡lo tengo!

Bod grita y hace un sonido desde la pared de su garganta,
 como un llamado de águila. Una de las figuras voladores
 vuela hacia ellos. Bod vuelve a llamar pero unas manos tapan
 su boca, violentamente.

HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH
 (Irónicamente)
 Qué buena idea llamarlos, pero
 créeme, no son comestibles hasta
 que tienen dos semanas pudriéndose.
 Además, siempre causan problemas.

La figura voladora sube los cielos otra vez y se aleja de Bod y los *ghouls*. Bod mira con desesperanza hacia el cielo.

Mientras se acercan a la ciudad, escuchan un aullido.

BOD
¿Qué fue eso?

DUQUE DE WESTMINSTER
(En voz baja)
Solo fue algo en el desierto. ¡Haz silencio o nos escuchará!

BOD
(Asustado)
Quiero irme a casa. No quiero estar aquí.

DUQUE DE WESTMINSTER
(En tono burlón)
Vamos, no seas así. Te prometo que cuando te conviertas en uno de nosotros, ni siquiera recordarás que *tenías* casa.

Bod mira el cielo y observa aún más *night-gaunts* que antes, volando más cerca de ellos.

TRIGÉSIMO TERCER PRESIDENTE DE LOS
ESTADOS UNIDOS

(Molesto)
¡DEMONIOS! ¡Vamos! Agarren piedras y palos. Si se nos acercan ya tenemos como defendernos.

OBISPO DE BATH Y WELLS
(Gritando)
¡Ahí vienen! ¡Lancen piedras a los malditos! ¡Basuras!

Bod escucha gritos y alaridos de los *night-gaunts* y hace el llamado de ayuda nuevamente. Los gritos, maldiciones y llantos de los *ghouls* y de los *night-gaunts* llenan el aire.

DUQUE DE WESTMINSTER
(Ansioso)
¡HAY DEMASIADOS! ¡DESGRACIADOS!

El Obispo de Bath y Wells agarra a Bod por un pie y lo mete en un saco en su espalda. Bod trata de ver a través de la tela, desesperado.

OBISPO DE BATH Y WELLS
 (Dirigiéndose a Bod)
 No te preocupes, chico. Cuando
 lleguemos a casa en Ghûlheim, no
 veremos más a las bestias.

Todos los *ghouls* echan a correr. Bod rebota de un lado a otro en el saco y en el suelo. Encuentra en el saco tornillos, madera y otras herramientas. Toma un destornillador en su mano y atraviesa la tela del saco. Hace un agujero y mira a través de él.

OBISPO DE BATH Y WELLS
 (Angustiado)
 ¡Vamos, muchachos! Subimos unos
 escalones más y ya estamos en casa.
 ¡A salvo en Ghûlheim!

HONORABLE ARCHIBALD FITZHUGH
 ¡HURRA, SU EXCELENCIA!

Bod hace unos agujeros más en el saco y observa que los *ghouls* han tomado vuelo. Observa debajo de ellos unos enormes escalones y arriba, cientos de *night-gaunts*, volando en círculos.

Afuera, hay una figura persiguiéndolos, en los escalones, un perro grande. Ruge un gruñido enojado y se acerca cada vez más.

Unos dientes filosos se aferran a la tela del saco y lo halan hasta romper la tela. Bod sale disparado del saco y cae en un escalón. Al caer, se da cuenta de un animal enorme, con pelo gris, parado a su lado. La bestia gruñe y jadea mientras mira fijamente a Bod.

Los *ghouls* se detienen.

DUQUE DE WESTMINSTER
 (Colérico)
 ¡Maldita sea! ¡Ese lobo tiene al
 chico!

EMPERADOR DE CHINA
 (Angustiado)
 ¡Que se lo quede! ¡Corran!

TRIGÉSIMO TERCER PRESIDENTE DE LOS
 ESTADOS UNIDOS
 (Nervioso)
 ¡Demonios!

Los *ghouls* escapan y suben los escalones hacia Ghûlheim, haciendo gestos groseros a Bod y a la bestia. Bod vuelve la mirada al perro, aterrado.

Bod se levanta del suelo rápidamente y salta al escalón inferior. Caer sobre su tobillo y lo tuerce gravemente; grita de dolor mientras rueda sin control hasta llegar a una roca y queda tendido en el suelo.

La bestia corre hasta el muchacho y Bod se retuerce tratando de librarse del animal. Intenta levantarse pero al no poder afincar su tobillo cae de un precipicio, de un lado de los escalones. Bod mira los escalones mientras desciende y observa al perro gritar su nombre con la voz de la señorita Lupescu.

SEÑORITA LUPESCU

(En tono preocupado)

¡BOOOOOD!

Algo envuelve a Bod y ambos descienden en caída libre. Unas alas de cuero aparecen y aletean en el aire, deteniendo la caída. Ambos se alzan en vuelo mientras las enormes alas se mueven. Bod observa a la criatura y hace el llamado de ayuda, la bestia lo mira, sonrío y responde con un ululato. Bod sonrío aliviado y alza sus manos mientras vuelan.

Al llegar al suelo, el *night-gaunt* aterriza con un ruido sordo. Bod trata de levantarse pero su tobillo no se lo permite y cae en el suelo de rodillas. La señorita Lupescu corre hasta ellos.

SEÑORITA LUPESCU

(En tono calmado)

Esta es la segunda vez que los *night-gaunts* salvan tu vida hoy, Bod. La primera fue cuando pediste ayuda, te escucharon y me dijeron donde estabas. Los *night-gaunts* nunca te perdieron de vista después de eso. Y ahora esta es la segunda vez que te rescatan.

BOD

(Impactado)

¿Señorita Lupescu?

La licántropo se acerca al niño y lame su mejilla.

SEÑORITA LUPESCU

(Comprensiva)

¿Te lastimaste el tobillo?

BOD
(Quejándose)
Sí. No puedo apoyarme en él.

SEÑORITA LUPESCU
Ven, sube a mi espalda.

Bod sube al lomo del lobo con dificultad.

SEÑORITA LUPESCU
Sujeta mi pelo. Sujétate bien.
Ahora, antes de irnos, di...

La mujer lobo hace un sonido con su garganta.

BOD
¿Qué significa?

SEÑORITA LUPESCU
(Sonriendo)
Gracias. O adiós. Ambos.

Bob hace el sonido y el *night-gaunt* hace una reverencia y sonríe. El monstruo despliega sus enormes alas y coge vuelo.

SEÑORITA LUPESCU
Sostente fuerte.

El lobo corre velozmente.

BOD
¿Vamos a la salida de este lugar?

SEÑORITA LUPESCU
¿A la puerta *Ghoul*? No. Esas solo funcionan para los *ghouls*. Yo soy un Sabueso de Dios, y viajo en mi propio camino. Del infierno a la tierra.

La señorita Lupescu avanza cada vez más rápido, Bod observa la ciudad de Ghülheim en la distancia. Después de un rato, ambos se detienen en un risco.

SEÑORITA LUPESCU
Este es el límite.

Bod mira hacia arriba y puede ver las constelaciones.

BOD
Son hermosas.

SEÑORITA LUPESCU
 Cuando llegemos a casa, te enseñaré los nombres de las estrellas y de las constelaciones.

BOD
 (Sonriendo)
 Eso me gustaría.

Bod se aferra del lobo, metiendo su cara en el pelaje. Un momento después, se queda dormido.

CORTE A

44 **EXT - CLARO EN LA COLINA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - DÍA** 44

Bod camina con su bastón hasta el claro de la colina y se sienta en el pasto. Busca debajo de una piedra la lista que le da la señorita Lupescu antes. La ojea.

BOD
 (En voz baja)
 Los Sabuesos de Dios
 Aquellos que los hombres llaman
 licántropos o hombres lobo se
 llaman a sí mismos los Sabuesos de
 Dios, al declarar que su
 transformación es un regalo de su
 creador. Ellos repagan ese regalo
 con su tenacidad, para perseguir y
 acechar a aquellos que hacen mal
 desde la tierra hasta las mismas
 puertas del infierno.

Bod asiente con la cabeza y lee el resto de la lista.
 Thackeray Porringer se acerca desde un costado de la colina.

THACKERAY PORRINGER
 (Riendo)
 Me alegra saber que todavía estás
 vivo, Bod.

BOD
 (Apenado)
 Debí escucharte cuando me
 advertiste. Lo siento.

THACKERAY PORRINGER
 (Despreocupado)
 No te preocupes, amigo. Los *ghouls*
 suelen parecer divertidos al
 principio. ¿Quieres ir a jugar en
 mi tumba?

(CONTINUED)

La señorita Lupescu, Bod y Silas se sientan en la cima de la colina, observando la ciudad.

SILAS

Confío en que todo estuvo bien en mi ausencia.

Bod juega con el pequeño puente, distraído.

BOD

Aprendí muchísimo.

Bod apunta al cielo.

BOD

Mira, esa es "Orión: el Cazador", ahí arriba, con su cinturón de tres estrellas. Esa de allá es "Tauro: el Toro".

SILAS

(En tono tranquilo)

Muy bien.

BOD

(Intrigado)

¿Y tú?, ¿aprendiste algo en tu viaje?

SILAS

Oh, sí.

SEÑORITA LUPESCU

(Sonriendo)

Yo también aprendí cosas.

SILAS

Bien, muy bien. Saben, escuché rumores mientras estuve afuera. Me dijeron que hace unas tres semanas ustedes dos se metieron en problemas.

BOD

(Sonriendo)

No te preocupes, la señorita Lupescu cuidó de mí. Nunca estuve en peligro.

La señorita Lupescu mira a Bod, con ojos brillantes. Silas mira a la señorita Lupescu con suspicacia.

(CONTINUED)

SILAS

Ya es un poco tarde, Bod. Deberías regresar a casa de los Owens.

BOD

(Adormecido)

Sí, eso haré. Los veo luego.

Bod se despide con una sonrisa y corre hacia el mausoleo de la familia Owens. Silas y la señorita Lupescu miran la ciudad, distraídamente.

SEÑORITA LUPESCU

(Severa)

¿Es malo?

SILAS

(En tono serio)

Muy malo.

SEÑORITA LUPESCU

¿Qué tan malo es?

SILAS

(Suspira gravemente)

Él aún lo está buscando. La congregación lo castigó pero siguen teniendo fe en que continuará el trabajo. Debemos tener cuidado y mantener a Bod aquí, en las sombras.

SEÑORITA LUPESCU

¿Sabemos cómo se llama?

SILAS

Su nombre... es Jack.

Ambos guardan silencio y se miran con preocupación en sus caras.

CORTE A

48

INT - CUARTO - CASA DE LA FAMILIA FROST - DÍA

48

SAN FRANCISCO, CALIFORNIA.

Jack despierta de repente, alarmado. Se sienta en la cama y olfatea el aire. Baja las escaleras rápidamente y camina hacia la cocina. La ABUELA DE JACK (94) mezcla el contenido de una olla en la estufa.

(CONTINUED)

ABUELA DE JACK
¿Qué sucede? ¿Por qué tienes esa
cara?

JACK
(Intrigado)
No lo sé. Algo está pasando.
Algo... interesante.

Jack lame sus labios y sonrío siniestramente.

JACK
Mmm... huele bien. Huele muy bien.

CORTE A

49

EXT - CASA NÚMERO 33 / CALLE DUNSTAN - TARDE

49

Un carro verde se detiene frente a la casa. Jack (60) sale del vehículo y observa la casa, sonriente. Se arregla sus pequeños anteojos y camina hacia la cerca. Una VECINA (50) lo observa y se acerca.

VECINA
(En tono amable)
Hola, ¿es usted el nuevo
propietario?

JACK
(Sonriente)
Sí, ¿es agradable, no? Con unos
arreglos se verá preciosa.

VECINA
Sí, antes se veía mucho mejor, debo
decir. Bueno, ha sido un placer,
señor...

JACK
(Sonriente)
Frost. Jay Frost.

La mujer sonrío y se aleja. Jack camina contento a la casa.

CORTE A

50

INT - CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

50

Silas está de pie en una esquina de la capilla, serio. Bod (17) trota hacia la capilla, sin aire.

BOD
(Agitado)
Escuché que me estabas buscando.

SILAS
(Extrañado)
Sí... ¿qué es eso en tu cara?

BOD
(Despreocupado)
Thackeray me golpeó. Estaba molesto porque tomé su libro y...

SILAS
(Suspira profundamente)
Han pasado dieciséis años, Bod.
Dieciséis años has estado con nosotros.

BOD
(Confundido)
Eh, sí, supongo.

Silas da una larga mirada a su protegido.

SILAS
Creo... que es hora de que hablemos sobre tu pasado, antes de venir al cementerio.

BOD
(Respira profundamente)
No tenemos que hablar de eso ahora.
No si tú no quieres hacerlo.

Bod lanza una mirada nerviosa a su guardián, tratando de mantenerse tranquilo. El silencio ahoga la habitación por un rato. Pequeñas gotas de lluvia empiezan a caer fuera de la capilla.

SILAS
Sabes que eres diferente. Estás vivo. Sabes que te trajimos... que ellos te trajeron aquí, y yo acepté ser tu guardián.

Bod guarda silencio.

(CONTINUED)

SILAS

(Cauteloso)

Antes de venir... tenías padres.
Tenías una hermana mayor. Ellos
fueron asesinados. Y estoy seguro
de que también hubieses sufrido ese
destino. No fue así, creo, por
simple casualidad. Y la
intervención de los Owens.

BOD

Y por ti.

Silas ignora el comentario de Bod.

SILAS

El hombre que asesinó a tu familia
está allá afuera, buscándote. Y
todavía tiene pensado matarte.

BOD

(Intrigado)

¿Cómo sabes eso?

Silas guarda silencio.

BOD

(Se encoge de hombros)

En fin, es solo la muerte.
Quiero decir, todos mis amigos
están muertos.

SILAS

(Indignado)

Sí. Ellos están muertos. Y ellos,
en su mayoría, no tienen nada más
que hacer en el mundo. Tú sí. Estás
vivo, Bod.

(Respira profundamente)

Eso quiere decir que tienes
posibilidades infinitas. Puedes
lograr lo que sea, hacer lo que
quieras, soñar lo que se te antoje.
Si deseas cambiar el mundo, puedes
hacerlo. Cuando mueres... todo eso
se acaba. Fin. Hiciste lo que
hiciste, soñaste lo que pudiste.
Puede que estés enterrado aquí y
camines por donde quieras, pero tu
potencial y tus posibilidades han
muerto contigo.

La habitación se queda en silencio por un momento.

(CONTINUED)

BOD
¿Y qué hay de ti?

SILAS
(Confundido)
¿De mí?

BOD
Pues, tú no estás vivo. Y vas y vienes y haces cosas.

SILAS
Yo... soy lo que soy, y nada más. Yo, como dices, no estoy vivo. Pero si mi vida acaba, simplemente dejaré de ser. Los de mi clase, somos y no somos. No sé si me entiendas.

BOD
(Confundido)
No realmente.

SILAS
(Suspira profundamente)
Bod, hay muchas razones por las que es importante mantenerte a salvo.

BOD
La persona que hirió a mi familia, el que quiere matarme, ¿estás seguro que aún está allá afuera?

SILAS
(Severo)
Sí. Buscándote.

BOD
(En tono demandante)
¿Cómo se llama?

SILAS
(Incómodo)
No tienes porqué saber eso ahora. Lo importante es que entiendas que ahora es seguro que el hombre está detrás de ti.

BOD
(Irritado)
Pero sigo sin entender, Silas. ¿Qué más quiere de mí? Mató a mi familia y acabo con lo que yo tenía. ¿Para qué me sigue buscando?

(CONTINUED)

SILAS
(Preocupado)
No sabemos aún, Bod.

BOD
(Intrigado)
¿Sabemos? ¿Quiénes?

SILAS
(Suspira profundamente)
Por ahora lo importante es que estés aquí. Yo me encargaré de buscar al hombre. Te llamé para decirte que me iré unos meses.

Bod empieza a protestar, pero Silas lo interrumpe.

SILAS
(Obstinado)
Antes de que empieces a quejarte te propongo algo. Sé que te acabo de decir que no puedes salir. La señorita Lupescu vendrá a cuidarte. Sé que estás harto de estar encerrado aquí así que te permito que salgas con ella, si prometes no salir solo, jamás.

BOD
(Confundido)
Está bien, lo prometo.

SILAS
Tal vez sea bueno que salgan a distraerse... *juntos*.

Bod asiente, aún confundido.

SILAS
Eso es todo, puedes retirarte.

Bod camina hacia la puerta de la capilla y sale. Silas lo mira, preocupado.

CORTE A

51 INT/EXT - VARIOS LUGARES EN OLD TOWN - DÍA/NOCHE MONTAJE 51

A) La señorita Lupescu entra a la capilla y abraza a Bod. Silas coge un bolso del suelo y se despide de ambos.

B) La señorita Lupescu y Bod juegan con la nieve en el cementerio. Algunos niños se unen a su juego.

(CONTINUED)

C) Bod y la señorita Lupescu disfrutan un partido de fútbol en vivo.

D) La señorita Lupescu señala una pizarra con habilidades mágicas. Al apuntar una, Bod la realiza correctamente.

E) La señorita Lupescu y Bod comen en su apartamento, contentos.

CORTE A

52

INT - SALÓN WASHINGTON / HOTEL - NOCHE

52

Hombres en traje rodean la entrada del Salón Washington. Dentro el salón en una tarima, un hombre habla por un micrófono a los presentes en la Convocatoria.

Jack está sentado en una mesa cerca de la tarima, junto a un hombre elegante y canoso, Jack Dandy (63).

JACK DANDY

(Tranquilo)

El tiempo corre y corre. Y ninguno de nosotros se está haciendo más joven.

JACK

(Ansioso)

He estado pensando, señor Dandy. Ese asunto que ocurrió en San Francisco hace cuatro años...

SEÑOR DANDY

(Interrumpiendo)

Fue desafortunado. Pero como todo lo que pasa en el pasado, no tiene importancia hablar de eso ahora. Fallaste, Jack. Se supone que ibas a encargarte de todos ellos, *incluyendo* al bebé. Especialmente del bebé. Cuando dices que estuviste a *punto*, no nos sirve de nada.

Un mesonero trae café a la mesa. Los demás hombres de la mesa ignoran la conversación entre Jack y el señor Dandy, y aplauden al hombre que habla en la tarima. El señor Dandy agrega unas cuantas cucharadas de azúcar a su café y revuelve.

(CONTINUED)

JACK DANDY

(Pasivo)

Dieciséis años. El tiempo y la marea no esperan por ningún hombre. El muchacho será un hombre en poco tiempo. ¿Y después de eso qué, Jack?

JACK

(Nervioso)

Todavía tengo tiempo, señor Dandy...acabo de mudarme a la casa de los Dorian. Estoy cerca de encontrar al muchacho, puedo olerlo.

JACK DANDY

(Interrumpiendo)

Permíteme corregirte, *tuviste* tiempo. Ahora lo que tienes es un límite. Es momento de que seas inteligente. Ya no podemos ser más tolerantes contigo. Estamos cansados de esperar. Recuerda que *todos somos Jack*, y si uno falla, todos fallan.

JACK

(Asiente bruscamente)

Ya tengo pistas que seguir.

SEÑOR DANDY

(Toma un sorbo de café)

¿De verdad?

JACK

De verdad. Y repito, creo que todo está conectado con lo que pasó en San Francisco.

Jack Dandy mira al hombre en la tarima y lo señala.

SEÑOR DANDY

¿Has discutido esto con el Secretario?

JACK

(Asiente)

Se lo he mencionado.

JACK DANDY

(Intrigado)

¿Y?

(CONTINUED)

JACK

(Decepcionado)

No está interesado. Solo quiere resultados. Quiere que termine el trabajo que comencé.

JACK DANDY

(Falsamente a gusto)

Todos queremos eso, mi buen amigo. El chico todavía está vivo. Y el tiempo ya no es nuestro amigo.

Los otros hombres en la mesa, quienes pretendían no escuchar, asienten y gruñen en acuerdo.

JACK DANDY

(Sin emoción)

Como dije, Jack. El tiempo corre y corre.

CORTE A

53

**INT/EXT - AUTOMÓVIL DE LA SEÑORA PERKINS / CALLE DE OLD TOWN
- TARDE**

53

SCARLETT (17) mira hacia la ventana, molesta. Su madre la observa preocupada.

SEÑORA PERKINS

(Suspira profundamente)

Vamos, Scarlett, ya basta. Ya hablamos de esto.

SCARLETT

(Molesta)

No entiendo por qué tenemos que volver aquí. ¿Por qué no nos quedamos en Glasgow?

SEÑORA PERKINS

Es complicado, Scarlett. Con todo lo que pasó con tu padre, prefiero que vengamos a un lugar diferente. Además, vivimos un tiempo en el viejo pueblo de Old Town, ¿lo recuerdas?

SCARLETT

(Testarudamente)

No.

El auto se detiene frente un edificio. Scarlett se baja del carro y tira la puerta, furiosa.

(CONTINUED)

SCARLETT

Saldré un rato. Veré qué hay de bueno aquí.

La señora Perkins observa a su hija irse, triste.

CORTE A

54

INT/EXT - AUTOBÚS 18 / CALLE DE OLD TOWN - TARDE

54

Scarlett se coloca los audífonos y se sube a un autobús, sin pensarlo. Sube al segundo piso y mira por la ventana. Un rato después, la CONDUCTORA DE AUTOBÚS (40) habla por la bocina.

CONDUCTORA DE AUTOBÚS

Próxima y última parada, Old Town.

Scarlett se alarma y ve por la ventana del autobús. El autobús comienza a subir una calle con casas a un lado y un cementerio al otro. Baja las escaleras del autobús y se detiene en la ventanilla del conductor.

SCARLETT

(Preocupada)

¡Espere, disculpe! ¿Dijo última parada? Pensé que este autobús daría la vuelta de regreso. Necesito ir a la calle Acacia.

CONDUCTOR DE AUTOBÚS

(Obstinada)

¿No leíste el letrero, chica? Dice OLD TOWN. Si deseas regresar, debes bajarte en la próxima parada y tomar el autobús 55, ese te llevará a la calle Acacia. Bájate aquí.

Scarlett camina hacia la puerta del autobús y se asoma. El autobús se detiene frente a la reja del cementerio.

CONDUCTORA DE AUTOBÚS

Vamos, niña. No tengo todo el día.

SCARLETT

(A sí misma)

Genial. Mamá me matará.

Scarlett baja del autobús, asustada. El autobús acelera dejando una nube de humo negro en su camino.

CORTE A

Scarlett observa el cementerio y entra sigilosamente. Mira la capilla y el banco, extrañada. Camina hacia el banco y toma asiento. Balancea sus piernas y aprecia el lugar. Hay alguien por las lápidas frente a la capilla, un HOMBRE (60).

JACK

(Apenado)

Hola. ¿Eh, hola? Disculpe que la moleste señorita, pero, ¿podría echarme una mano aquí atrás? Si no es mucha molestia, claro.

Scarlett voltea y mira al hombre agachado frente una lápida, sosteniendo una hoja de papel grande. El viento sopla furiosamente, haciendo que la hoja de papel se mueva. Scarlett corre a auxiliarlo.

JACK

Toma esta esquina. Una mano aquí y la otra allá, eso es.

El señor Frost saca una crayón de carbón y comienza a trazar líneas en la hoja de papel, imitando la fachada de la lápida.

JACK

(Contento)

Eso es, mira como está quedando. Ya puedes soltar esa esquina, jovencita.

Después de estirarse por un momento, el señor Frost observa el papel con las letras grabadas en la lápida y lo señala.

JACK

¿Qué te parece?

SCARLETT

(Amablemente)

Está muy lindo.

El hombre observa a Scarlett a través de sus pequeños anteojos y sonríe con vacilación. Gotas de lluvia empiezan a caer encima de la hoja de papel y el hombre guarda rápidamente todos sus implementos.

Scarlett lo ayuda a recoger sus cosas, mientras llueve suavemente. Ambos se apresuran y se resguardan en la entrada de la capilla.

(CONTINUED)

SCARLETT
(Irritada)
Genial. Ahora no podré irme a casa
caminando.

JACK
Dios mío, pobrecita. Mira, yo vivo
a unas casas aquí. Espera un
momento.

El señor Frost deja sus implementos en manos de Scarlett y
trota hasta el portón del cementerio. Unos minutos después,
un carro se detiene frente a las rejas y toca la bocina.

CORTE A

56

EXT - SALIDA DEL CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

56

Scarlett corre hacia la entrada y ve al señor Frost sentado
en el asiento del piloto en un pequeño carro verde. El
hombre baja su ventanilla.

JACK
(Contento)
Vamos, ¿a dónde tengo que llevarte,
exactamente?

Scarlett se detiene frente al carro, mojándose con la
lluvia.

SCARLETT
(Nerviosa)
No me monto en carros de
desconocidos.

JACK
(Apenado)
Yo solo intento llevarte a tu casa
y devolverte el favor.
(Suspira pacientemente)
Vamos, estás empapada. Entra en el
carro antes de que mis cosas se
mojen más. Puedes llamar a tu madre
desde mi celular si quieres. Vamos,
entra en el carro.

Scarlett vacila por un momento. Sostiene el teléfono en su
mano y se monta en el carro del señor Frost.

JACK
(En tono amable)
¿A dónde vamos?

(CONTINUED)

SCARLETT

(Apenada)

No tiene que llevarme a casa.
Podría dejarme en la parada de
autobús.

JACK

Tonterías, te llevaré a tu casa.
¿Dirección?

SCARLETT

102 de la avenida Acacia.

JACK

¡Wow! Estas muy lejos de tu casa,
¿no es así?
Bueno, allá vamos.

CORTE A

57 INT/EXT - AUTOMÓVIL DEL SEÑOR FROST / CALLE DE OLD TOWN -
TARDE 57

El hombre acelera y desciende la colina.

JACK

Cuéntame, ¿habías estado en el
cementerio antes?

SCARLETT

Sí... recuerdo haber ido de niña.

JACK

¿Qué hacía una niña como tú ahí?

SCARLETT

Estaba muy pequeña. Mi madre solía
llevarme para pasear. Tenía un
amigo imaginario.

Las cejas del señor Frost se alzan.

JACK

(Sonriendo)

¿Un fantasma?

SCARLETT

(Despreocupada)

Mis padres dicen que era mi amigo
imaginario. Pero recuerdo que yo no
pensaba así. Se llamaba Nobody.

(CONTINUED)

JACK
(Sonriendo)
Qué curioso nombre. Bueno aquí
estamos.

El auto se detiene frente al edificio donde vive Scarlett.
Scarlett se quita el cinturón y abre la puerta.

SCARLETT
Gracias, ¿señor...?

JACK
Frost. Jay Frost.

SCARLETT
(Encantada)
Gracias, señor Frost.

El señor Frost extiende su mano y ambos se despiden con un
amigable apretón de manos. Scarlett se baja del vehículo y
corre hacia la puerta de su edificio. El señor Frost
arranca, sonriendo.

CORTE A

58

INT - CAPILLA / CAPILLA DEL CEMENTERIO - TARDE

58

La señorita Lupescu sostiene una maleta en su mano mientras
espera a Bod en la capilla. El muchacho aparece, confundido.

BOD
(Fastidiado)
¿También te vas?

SEÑORITA LUPESCU
(En tono triste)
Algo surgió y debo irme por unos
días, no te preocupes.

BOD
(Preocupado)
¿Tiene algo que ver con Silas?

SEÑORITA LUPESCU
Algo así. Debo irme ahora pero
debes prometerme que no saldrás,
Nimini. Ya tienes diecisiete años y
sé que te comportarás mientras
estemos ausentes.

Bod empieza a protestar pero la mujer lo mira seriamente.

(CONTINUED)

BOD
 (Sonríe tristemente)
 Está bien, lo prometo. Te
 extrañaré.

SEÑORITA LUPESCU
 (Acaricia el cabello de Bod)
 Yo también, *Nimini*. Volveré pronto.

La señorita Lupescu sale de la capilla; el joven observa a la mujer hasta que se pierde de vista.

CORTE A

59

EXT - ANFITEATRO / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

59

Bod está sentado en la grama, observando la ciudad. La señora Owens se sienta a su lado.

SEÑORA OWENS
 (En tono cariñoso)
 ¿Qué haces?

BOD
 Pensando.

SEÑORA OWENS
 ¿La señorita Lupescu también se fue, eh?

BOD
 (Triste)
 Sí... estaba pensando en el hombre que mató a mis padres. ¿Cómo sabemos que todavía está vivo? ¿Cómo sabemos que todavía me está buscando?

SEÑORA OWENS
 (Preocupada)
 Silas dice que sí.

BOD
 (Impaciente)
 Pero no nos dice más nada.

SEÑORA OWENS
 (En tono sereno)
 Sabes que él quiere lo mejor para ti.

(CONTINUED)

BOD
¿Tú viste al hombre que asesinó a
mi familia, verdad? El día en que
ustedes me adoptaron.

La señora Owens asiente.

BOD
(Intrigado)
¿Cómo era?

SEÑORA OWENS
(Pensativa)
No recuerdo mucho. Solo tenía ojos
para ti. A ver... tenía el cabello
oscuro, muy oscuro. Me daba miedo.
Tenía la cara seria; ansiosa y
furiosa a la vez. Silas lo
despachó.

BOD
(En tono resentido)
¿Por qué Silas no lo mató? Debió
haberlo matado en ese momento.

La señora Owens toca la mano de Bod con sus fríos dedos.

SEÑORA OWENS
(En tono comprensivo)
Él no es un monstruo, Bod.

BOD
(Irritado)
Si Silas lo hubiese matado, yo
estaría a salvo. Podría ir a
cualquier lado y no estaría
encerrado aquí por siempre.

SEÑORA OWENS
Silas sabe más de estas cosas que
todos nosotros, Bod. Él sabe sobre
la vida y la muerte. No es fácil.

Hay un momento de silencio.

BOD
(En tono curioso)
¿Cómo se llama? El hombre que los
mató.

SEÑORA OWENS
(Nerviosa)
Silas no nos dijo. No en ese
momento.

(CONTINUED)

Bod inclina su cabeza hacia un lado y mira a su madre a los ojos.

BOD

(En tono cuestionador)

Pero, ¿sí sabes su nombre, no es así?

SEÑORA OWENS

(Preocupada)

No hay nada que tú puedas hacer, Bod.

BOD

(Tercamente)

Claro que sí. Puedo aprender *todo* lo que necesito saber. Sé sobre las puertas *Ghoul*, sé Caminar en Sueños, sé ser cauteloso y pasar desapercibido. Puedo Espantar, puedo Desaparecer. Conozco cada centímetro de este cementerio.

La señora Owens coloca su mano en el hombro de Bod.

SEÑORA OWENS

(Susurra tristemente)

Algún día te irás, Bod...

BOD

¿Qué? No te escuché.

SEÑORA OWENS

(Suspira profundamente)

Nada. Silas me dijo que el hombre que asesinó a tu familia se llama Jack.

Bod mira a su madre, gravemente, luego asiente.

BOD

¿Madre?

SEÑORA OWENS

¿Qué sucede, hijo?

BOD

¿Cuándo volverá Silas?

SEÑORA OWENS

(Abraza a Bod)

Ojalá supiera, querido, ojalá supiera...

CORTE A

60

EXT - CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - TARDE

60

Bod se acerca a la capilla y se detiene abruptamente. Observa a Scarlett sentada en un banco afuera de la capilla, leyendo una revista. Bod Desaparece y se mantiene inmóvil. Scarlett sube la mirada y sonrío.

SCARLETT
(Frunciendo el ceño)
¿Hola?

Bod guarda silencio.

BOD
(Confundido)
¿Por qué puedes verme?

SCARLETT
(Contenta)
Casi no podía. Al principio pensé que eras una sombra o algo.

Bod camina hacia el banco.

SCARLETT
(Sonriente)
Me llamo Scarlett.

BOD
(Sorprendido)
¿Scarlett? Soy yo, Bod.

SCARLETT
(Asombrada)
¿BOD? ¡No puedo creerlo!

Scarlett se pone de pie y se acerca a Bod.

SCARLETT
(Entre risas)
Mis padres siempre pensaron que eras imaginario. Si supieran que estaban equivocados.

Bod sonrío con gusto.

SCARLETT
(Entusiasmada)
¿Te puedo abrazar?

(CONTINUED)

BOD
(Extrañado)
¿Quieres abrazarme?

SCARLETT
(Sonriente)
Sí.

BOD
Bueno... si tu quieres.

SCARLETT
¿Mis brazos no te atravesarán ni nada, verdad?, ¿realmente estás aquí?

BOD
No me atravesarás.

Scarlett abraza a Bod efusivamente.

BOD
(Sonrojado)
¡Auch! Mi espalda.

SCARLETT
(Alejándose)
Lo siento.

BOD
(Nervioso)
No. Estuvo bien, solo me apretaste más de lo que esperaba.

SCARLETT
Quería saber que eras real. Todos estos años pensé que eras algo en mi cabeza. Y después, creo que me olvidé de ti. Pero no te *inventé*. Estás aquí conmigo ahora...regresaste.

BOD
(Sonríe tímidamente)
Recuerdo que solías usar una chaqueta amarilla y cada vez que veía algo de ese color, pensaba en ti. Supongo que ya no lo tienes.

SCARLETT
(Riendo)
No. No desde hace mucho. Ya no me quedaría, en realidad.

BOD
(Apenado)
Sí... claro.

Hay un momento de silencio.

BOD
(Ansioso)
¿Estás aquí sola?

SCARLETT
(Asiente)
Sí, vine a leer un rato. Después
debo ir a casa del señor que vive
en esa casa de allá.

Scarlett señala la casa número 33 de la calle Dunstan.

SCARLETT
Me invito a tomar té.

Hay un momento de silencio. Scarlett mira a Bod sonriente y el chico mira sus pies, apenado.

SCARLETT
(Sonrojada)
Debería irme. Estaba pensando que
podría venir el fin de semana.

BOD
(Sonriendo)
Eso me gustaría.

Scarlett camina hacia la salida y se detiene.

SCARLETT
¿Cómo te encontraré? Cuando vuelva.

BOD
Te encontraré, no te preocupes.
Solo ven tú sola y te encontraré.

Scarlett camina hacia la salida mientras Bod la observa, sonriente.

CORTE A

SCARLETT
(Ríe)
Estás bromeando.

Bod guarda silencio. Aprieta sus labios y sacude la cabeza.

BOD
(Severo)
No estoy bromeando.

Ambos caminan en silencio por un rato.

SCARLETT
Pues, podríamos ir a la biblioteca
e investigar. Debe haber periódicos
viejos y encontraríamos esa
noticia, obviamente.

BOD
No debería. ¿Y si no encontramos
nada?

SCARLETT
Claro que encontraremos algo.
Noticias como esas no pasan
desapercibidas.

Bod guarda silencio un minuto. Scarlett lo mira, impaciente,
y lo toma del brazo.

SCARLETT
¡Vamos!

CORTE A

63

INT - BIBLIOTECA DE OLD TOWN - TARDE

63

Bod y Scarlett caminan por los pasillos de la biblioteca.
Bod se detiene, asombrado, y observa las enormes hileras de
libros. Scarlett hala a Bod por el brazo y entran a un
espacio lleno de cajas con periódicos.

Scarlett mira los años en las cajas y toma una, luchando con
el peso. Tira la caja en la mesa y Bod la mira sorprendido.
Ambos chicos revisan periódico por periódico por horas. Bod
observa a Scarlett, admirándola.

SCARLETT
(Extrañada)
¿Bod?

El chico sigue observándola, ensimismado.

(CONTINUED)

SCARLETT
 (Sonrojada)
 ¿BOD?

Bod se sorprende y se endereza en su silla.

BOD
 (Apenado)
 ¿Sí?

SCARLETT
 (Intrigada)
 Encontré algo. Me parece muy raro que la noticia no estuviese en una página principal. En fin, creo que es esta.

BOD
 (Nervioso)
 Léela.

SCARLETT
 ¿Seguro?

BOD
 (Decidido)
 Sí.

SCARLETT
 (Inquieta)
 Bueno, ocurrió en octubre, hace dieciséis años.

El arquitecto Ronald Dorian, 36; su esposa Carlotta, 34; y su hija Misty, 7; fueron encontrados muertos en la casa número 33 de la calle Dunstan. Un portavoz de la policía local comenta que en esta etapa de la investigación es muy pronto asumir las razones del caso. La investigación continúa.

Bod traga con dificultad, aspira profundamente y asiente. Scarlett lo observa con atención, luego vuelve la mirada al periódico.

SCARLETT
 (Frunce el ceño)
 Qué curioso. No mencionan nada de la causa de muerte, y nada sobre un bebé extraviado.

Scarlett revisa dos periódicos más, irritada.

(CONTINUED)

SCARLETT
(Indignada)
La policía ni siquiera continuó la
investigación.

BOD
(Desanimado)
Tranquila. No pasa nada.

Scarlett vuelve a leer, rápidamente.

SCARLETT
Número 33 de la calle Dunstan.
Conozco esta casa. Es la del señor
Frost, un hombre que conocí en el
cementerio.

BOD
(Intrigado)
¿Crees que sepa algo?

SCARLETT
(Pensativa)
Podría preguntarle. Mañana vuelvo
al cementerio y te cuento lo que me
diga.

BOD
Está bien.

Ambos chicos guardan la caja de periódicos y dejan la
biblioteca.

CORTE A

64

INT - CASA DE LA FAMILIA PERKINS - NOCHE

64

Scarlett se sienta en la esquina de su cama y toma el
teléfono de su casa. Marca unos números y espera.

INTERCUT: SCARLETT Y JACK

SCARLETT
¿Hola? ¿Señor Frost?

JACK
Scarlett. ¿Está todo bien?

SCARLETT
Sí, sí. Todo en orden. Mmm... señor
Frost, ¿cuánto tiempo tiene
viviendo en su casa?

(CONTINUED)

JACK
¿Desde cuándo? Bueno, tengo unos
cuatro meses aquí.

SCARLETT
¿Cómo la encontró?

JACK
Fui a un agente de bienes raíces.
Estaba vacía y podía pagarla.

SCARLETT
(Nerviosa)
Señor Frost... hace dieciséis años,
tres personas fueron asesinadas en
esa casa. La familia Dorian.
Supuestamente, también había un
bebé con ellos pero sobrevivió.

Hay un momento de silencio.

SCARLETT
(Inquieta)
¿Señor Frost?, ¿está ahí?

JACK
(Nervioso)
Mmm... sí, todavía estoy aquí,
Scarlett. No esperaba oír esa
terrible noticia. Bueno, es una
casa antigua pero jamás pensé...
¿cómo pasó eso?

SCARLETT
Había un pequeño texto en el
periódico. Solo decía la dirección
en el artículo. No sé cómo murieron
ni nada.

JACK
(Intrigado)
Pues, ahora que lo dices... estuve
merodeando por el ático y encontré
algo que quizás te interese. Debe
tener algo que ver con esa noticia
tan horrible. Podrías venir y ver
por ti misma.

SCARLETT
(Intrigada)
¿Qué encontró?

JACK

No podría decirte exactamente. Es todo muy raro.

SCARLETT

Iré cuando pueda. Hasta luego, señor Frost.

Scarlett cuelga el teléfono, preocupada. El señor Frost cuelga el teléfono y se sienta en su mueble, inmóvil. Poco a poco, una sonrisa se asoma por las esquinas de su boca.

CORTE A

65

INT - CÁMARA DEL SLEER / MAUSOLEO FROBISHER - NOCHE

65

Bod baja las escaleras y desciende hasta la cámara del Sleer. Se detiene en el centro de la habitación y espera. Después de unos minutos, mira alrededor de la cripta y camina hacia el estante de piedra. Extiende su brazo y toca el filo del cuchillo en el altar, abriendo una pequeña herida en su dedo índice.

SLEER

(Con recelo)

¡ES EL TESORO DEL SLEER!

BOD

(Pensativo)

Eres la cosa más vieja en este cementerio... vine aquí porque necesito tu consejo.

Hay un momento de silencio.

SLEER

¡NADA VIENE AL SLEER PARA HABLAR!
¡EL SLEER PROTEGE! ¡EL SLEER ESPERA!

BOD

(Ríe sin fuerzas)

Lo sé. Pero Silas no está aquí, y no sé con quién más hablar.

De nuevo, silencio.

BOD

(Desanimado)

No sé qué hacer. Creo que puedo descubrir al hombre que mató a mi familia. El que me quiere matarme

(MÁS)

(CONTINUED)

BOD (cont'd)
 aún. Tengo miedo de encontrarlo
 pero a la vez, necesito hacer. Pero
 si lo hago, tendría que dejar el
 cementerio.

El *Sleer* no responde.

BOD
 (Pensativo)
 Siempre he querido la verdad,
 ¿sabes? Muy en mi interior, siempre
 he querido salir de este lugar.
 Pero hacerlo implicaría dejar a mi
 familia para siempre...

Bod da vueltas alrededor de la cámara.

BOD
 No tengo miedo de morir. Es solo
 que... hay tantas personas que han
 dedicado su tiempo para mantenerme
 a salvo, para enseñarme, para
 protegerme.

De nuevo, el silencio ahoga la habitación.

BOD
 (Decidido)
 Tengo que hacer esto yo solo.

SLEER
 (Distante)
 Sí...

BOD
 (Ríe sin fuerzas)
 Bueno, eso era todo. Disculpa por
 molestarte.

SLEER
 EL SLEER ESTÁ AQUÍ PARA PROTEGER EL
 TESORO HASTA QUE EL AMO REGRESE.
 (Ansioso)
 ¿ERES TÚ NUESTRO AMO?

BOD
 Te he dicho que no antes.

SLEER
 (Ansioso)
 ¿SERÍAS TÚ NUESTRO AMO?

BOD
(Riendo)
Me temo que no.

SLEER
SI FUESES NUESTRO AMO, TE
ACOGERÍAMOS PARA SIEMPRE. SI FUESES
NUESTRO AMO, PODRÍAMOS PROTEGERTE
HASTA EL FINAL DE LOS TIEMPOS Y
NUNCA TE DEJARÍAMOS PADECER LOS
PELIGROS DEL MUNDO.

BOD
(Desmotivado)
No soy tu amo, lo siento.

SLEER
(Irritado)
NO.

Bod camina hacia las escaleras de la cámara.

CORTE A

66 **EXT - CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 66

Bod camina hacia la capilla del cementerio, distraído. Al subir la mirada, nota la puerta de la capilla abierta de par en par. Intrigado, corre al interior de la pequeña iglesia.

CORTE A

67 **INT. CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 67

Bod entra de golpe en la capilla. Al entrar, Silas sube la mirada, angustiado. Bod mira a Silas y a KANDAR, extrañado. Toma unos pasos hacia ellos y baja la mirada, alarmado.

La señorita Lupescu yace en el suelo de la capilla, llena de sangre, transformándose de lobo a humano descontroladamente. Bod corre y se arrodilla a su lado, sobresaltado.

BOD
(Alarmado)
¿Qué pasó?

SILAS
(Desconcertado)
Eran demasiados, todo se salió de control. La hirieron en la pelea.

(CONTINUED)

BOD
(Confundido)
¿Qué pelea? ¿Quiénes hicieron esto?

KANDAR
(Angustiado)
Los miembros de la secta.

SILAS
(Dirigiéndose a Kandar)
¡CIERRA LA BOCA!

BOD
(Furioso)
¡¿QUÉ SECTA?! ¡¿QUÉ LE PASÓ,
SILAS?!

SILAS
(Preocupado)
No hay nada que tú puedas hacer,
Bod.

BOD
(Grita con ira)
¡YA BASTA, SILAS! ¡HASTA CUÁNDO VAS
A OCULTARME LA VERDAD! ¡NECESITO
SABER!

SILAS
(Respira profundamente)
Ahora no es el momento...

SEÑORITA LUPESCU
(Gimiendo)
Nimini... intenté detenerlo. Lo
siento.

BOD
(Lloroso)
Te vas a recuperar, lo sé. Todo va
a estar bien.

SEÑORITA LUPESCU
(Moribunda)
Todo lo hice para protegerte,
Nimini...

BOD
(Dirigiéndose a Silas)
¿Fue el hombre que mató a mi
familia?, ¿verdad?

SEÑORITA LUPESCU
(Dirigiéndose a Silas)
Ya es hora... protéjelo.

La señorita Lupescu mira a Bod fijamente. Trata de decir algo y deja de respirar. Bod acuna su cabeza en sus manos, llorando.

BOD
(En llanto)
¿Señorita Lupescu? Por favor, no...

Silas observa a Kandar seriamente.

SILAS
Bod... déjala ir. Te diré todo lo que quieras saber.

Bod se pone de pie y se acerca a su guardián.

BOD
(Furioso)
Esto no estuviese pasando si me hubieses dicho antes.

SILAS
(Respira profundamente)
Estábamos luchando con los miembros de una secta. Creemos que el asesino está en ella.

BOD
(Intrigado)
¿Y dónde está él?

SILAS
(Desganado)
No estaba con ellos. No sabemos dónde está ahora.

BOD
(Furioso)
Lo voy a encontrar... y cuando lo encuentre acabaré con todo esto. No puedo más...no dejaré que nadie más muera por mí. Si lo que quiere es matarme, iré a buscarlo yo solo.

SILAS
(Firmemente)
Déjanos eso a nosotros, tu tienes que...

Bod interrumpe a Silas.

BOD
 (Colérico)
 ¿YO SOLO QUÉ? ¿ME QUEDO AQUÍ SIN
 HACER NADA? NO DEJARÉ QUE ME SIGAS
 DETENIENDO, SILAS. ESTO ES ALGO QUE
 DEBO HACER YO.

Bod le da la espalda a Silas y corre hasta la puerta de la capilla. Silas y Kandar se miran seriamente, y luego ven a Bod correr.

CORTE A

68 **EXT - CLARO DE LA COLINA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - MEDIODÍA**
 68

Scarlett corre en el cementerio y observa a su alrededor.

SCARLETT
 ¡BOD! ¡BOD!

Busca con la mirada en la colina y encuentra a Bod, dormido bajo un árbol. Se acerca lentamente, asustada.

SCARLETT
 (Alarmada)
 ¿Bod? ¿Dormiste aquí afuera? ¿Está
 todo bien?

BOD
 (Despierta de golpe)
 ¿Qué? Ah, sí.

Scarlett lo mira desconcertada.

SCARLETT
 Ya sé la verdad. Tenemos que ir a
 la casa número 33.

BOD
 (Decidido)
 Está bien. Estoy listo.

Bod se pone de pie y respira hondo. Scarlett toma su mano y ambos caminan hacia las rejas del cementerio.

CORTE A

69

EXT - CASA NÚMERO 33 / CALLE DUNSTAN - TARDE

69

Bod y Scarlett se detienen frente a la casa número 33 de la calle Dunstan. Bod observa la casa, desconcertado. Scarlett observa a Bod con curiosidad.

SCARLETT

¿Y bien?

BOD

(Confundido)

Pensé que me parecería familiar o especial de alguna forma.

Scarlett toca el hombro de Bod y ambos caminan hacia la puerta y tocan el timbre. Esperan un momento y escuchan pasos bajar unas escaleras en el interior de la vivienda. Un hombre con el cabello gris y pequeños lentes atiende la puerta.

SCARLETT

Señor Frost, este es mi amigo Bod.
Ambos buscamos la información sobre lo que pasó aquí.

Jack mira a Bod, asombrado, y extiende su mano.

JACK

(Sonriendo nerviosamente)

Es un placer conocerte, muchacho.

Bod observa a Jack y ambos se dan un apretón de manos.

JACK

(En tono amable)

Estoy hirviendo agua en la cocina,
¿qué dicen si hablamos mientras tomamos un poco de té?

CORTE A

70

INT - SALA - CASA NÚMERO 33 - TARDE

70

Jack deja entrar a los chicos. Bod observa toda la casa con curiosidad. Scarlett y Bod esperan sentados en la sala mientras el señor Frost camina hacia la cocina. Scarlett mira a Bod y toma su mano, quien sonríe débilmente. Jack vuelve de la cocina.

JACK

Aquí tienen.

(CONTINUED)

Jack coloca las tazas de té en la mesa frente al sofá. Hay un momento de silencio en la vivienda. El hombre se mueve impaciente en su silla, y observa a Bod con intriga en rostro.

SCARLETT

(Nerviosa)

Entonces, ¿qué encontró, señor Frost?

SEÑOR FROST

(Estudiando a Bod)

Pues, tenías razón. Quiero decir, esta es la casa en donde esas personas fueron asesinadas.

(Menea una taza de té)

Y, creo que...el crimen fue... bueno, no ocultado exactamente, pero sí...fue olvidado por las autoridades.

SCARLETT

(Confundida)

Pero no comprendo. Los crímenes no se ocultan debajo de la mesa así como si nada.

JACK

(Toma un sorbo de té)

Este sí. Verás Scarlett, hay personas allá afuera que tienen influencia. Es la única explicación para esto, y para lo que le pasó al pequeño bebé...

BOD

(Intrigado)

¿Qué le ocurrió al bebé?

JACK

(Despreocupado)

Pues, vivió. Estoy seguro de eso.

BOD

(Interesado)

¿Cómo sabe eso, señor Frost?

JACK

Encontré una carta, arriba, en el último piso. Estaba escondida debajo de una tabla en el suelo.

(Observa a Bod)

Jovencito, estaría yo en lo correcto si asumo que usted es -

(MÁS)

(CONTINUED)

JACK (cont'd)
bueno, su interés en todo este
asunto tan espantoso - ¿es
personal?

Bod asiente.

JACK
(En tono serio)
No preguntaré más.

El hombre mayor se pone de pie.

JACK
(Dirigiéndose a Bod)
Vamos. Tú no, Scarlett, todavía no.
Le enseñaré a él primero, y si
asegura que está bien, te enseñaré
a ti. ¿Trato?

SCARLETT
(Desconfiada)
Está bien.

JACK
(En tono amable)
No tardaremos. Vamos, muchacho.

Bod se pone de pie y mira a Scarlett, preocupado. Scarlett
toma su mano y la aprieta fuertemente.

SCARLETT
(Sonriendo)
Ve, esperaré aquí por ti.

Scarlett ve a los otros subir, nerviosa.

CORTE A

71

INT - PLANTA ALTA - CASA NÚMERO 33 - TARDE

71

Jack sube primero las escaleras, Bod camina atrás del
hombre, observando la casa con curiosidad.

JACK
Es en el ático.
(Nervioso)
Bueno, no tienes que contestar si
no quieres, pero... tú eres el
chico, ¿verdad?

(CONTINUED)

Bod guarda silencio. Ambos llegan al último piso de la casa y se detienen frente a una puerta. El señor Frost da vuelta a la llave, empuja la puerta la habitación y ambos entran.

JACK
(En tono amigable)
Ya llegamos.

CORTE A

72

INT - ÁTICO - CASA NÚMERO 33 - TARDE

72

Bod inspecciona la pequeña habitación.

JACK
Fue un golpe de suerte, en verdad.
Debajo de mis narices, por así decirlo.

Jack se arrodilla y descorre la alfombra.

BOD
(Desconfiado)
¿Entonces, usted sabe por qué mi familia fue asesinada?

JACK
(Confiado)
Está todo aquí, muchacho.

El hombre empuja una tabla suelta en el suelo y la levanta; hay un pequeño espacio debajo de la tabla, un agujero.

JACK
(Distraído)
Este era el cuarto del bebé. Bueno, lo único que no sabemos es quién lo hizo. Nada de nada. No tenemos ni la más mínima idea.

BOD
(Ansioso)
Sabemos que tiene el cabello oscuro y que su nombre es Jack.

Jack extiende su mano en el agujero.

JACK
(Ríe amargamente)
Han pasado casi dieciséis años. Y el cabello se pone fino y se vuelve gris en dieciséis años. Pero sí,
(MÁS)

(CONTINUED)

JACK (cont'd)
estás en lo correcto. Se llama
Jack.

El hombre se endereza. Al ponerse de pie, saca su mano del agujero y ahora sostiene un largo cuchillo afilado. Jack sonríe, se quita los lentes y mira a Bod con malicia.

BOD
(Desconcertado)
¿Jack?

JACK
(Sonriente)
Ahora sí, muchacho... ahora es
tiempo de terminar con esto.

Bod lo mira fijamente y observa como la cara del señor Frost se torna maligna. De repente, suena el timbre de la vivienda. En el piso de abajo, Scarlett llama a Jack.

SCARLETT
(Gritando)
¿Señor Frost? Alguien toca a su
puerta. ¿Quiere que vaya a ver
quién es?

Jack mira hacia la puerta de la habitación y se distrae. Bod logra Desaparecer por completo. Jack voltea y nota que Bod se ha ido, da un vuelta por la habitación, girando su cabeza de un lado al otro.

JACK
(Gruñe furioso)
Sé que estás aquí en algún lado.
¡Puedo olerte!

Detrás de Jack, la puerta de la habitación se cierra de un portazo y suena la llave en la cerradura.

JACK
(Gritando)
¡Puede que ganes tiempo, muchacho,
pero no me detendré! Tenemos un
asunto pendiente, tú y yo.

CORTE A

73

INT - SALA - CASA NÚMERO 33 - TARDE

73

Bod baja las escaleras corriendo, tropezando con las paredes torpemente. Al llegar a Scarlett la toma de los brazos.

BOD
(Alarmado)
¡SCARLETT! ¡Es él, vámonos de aquí!

SCARLETT
(Confundida)
¿Quién? ¿De qué estás hablando?

BOD
¡Él! ¡Frost! ¡Es Jack, trató de matarme!

Un ruido fuerte proviene del último piso de la casa. Jack empuja la puerta con fuerza. Bod toma la mano de Scarlett y la lleva hasta la entrada de la casa, corriendo.

CORTE A

74

EXT - CASA NÚMERO 33 / CALLE DUNSTAN - ATARDECER

74

Bod Desaparece y Scarlett abre la puerta de la casa. Cuatro hombres esperan en la puerta, sonrientes.

JACK DANDY
(Amablemente)
Ah, buenas noches, jovencita.
Estamos buscando al señor Frost,
tengo entendido que esta es su
casa.

SCARLETT
(Confundida)
¿Es usted su amigo?

Jack Ketch juega con su bigote mientras le habla a Scarlett.

JACK KETCH
(En tono sarcástico)
Oh, sí.

JACK NIMBLE
(Sonriendo)
Por supuesto que lo somos.

En las sombras, Jack Tar ríe en voz baja. Scarlett lo busca con su mirada y traga con dificultad.

(CONTINUED)

JACK TAR
(Sonríe malévolamente)
Todos somos *Jack*.

SCARLETT
(Nerviosa)
El señor Frost... tuvo que salir.

JACK DANDY
(Confundido)
Pero su auto está aquí afuera. ¿Y
tú quién eres, niña?

SCARLETT
(Titubeando)
Él es un amigo de mi madre.

Bod es invisible y camina lentamente hacia la salida de la casa; logra esquivar a los hombres y hace señas desesperadas a Scarlett para que se acerque a él.

SCARLETT
(Nerviosa)
Pues, salió de repente. Fue a
comprar el periódico, en aquella
tienda de la esquina.

Scarlett cierra la puerta de la casa, camina alrededor de los hombres y se aleja.

JACK KETCH
(Desconfiado)
¿A dónde vas?

SCARLETT
(Titubea)
Debo tomar el autobús.

CORTE A

75

EXT - CALLE DUNSTAN - ATARDECER

75

Scarlett sube la colina hacia la parada de autobús frente al cementerio, sin mirar atrás. Bod camina a su lado, invisible a la vista.

BOD
(Decidido)
Camina más rápido, aún te están
viendo. Pero no corras.

(CONTINUED)

SCARLETT
(En voz baja)
¿Quiénes son ellos?

BOD
(Ansioso)
No lo sé. Pero eran muy extraños,
como si no fuesen personas en
realidad. Quiero volver y
espiarlos.

SCARLETT
(Testarudamente)
Por supuesto que son personas.

Scarlett sube la colina lo más rápido posible, sin correr.

CORTE A

76

EXT - CASA NÚMERO 33 / CALLE DUNSTAN - ATARDECER

76

Los cuatro hombres están de pie frente a la casa número 33.

JACK TAR
(Con recelo)
No me gusta esto.

JACK KETCH
(Alterado)
Nadie nos responde en Cracovia.
Algo sucedió. Y después de lo que
pasó en San Francisco, me atrevo a
decir que somos los únicos que
quedamos.

JACK DANDY
(Tranquilo)
Por favor, haga silencio, señor
Ketch. Estoy pensando.

JACK KETCH
(Apenado)
Lo siento, señor.

JACK TAR
(Molesto)
Yo pienso... que deberíamos ir tras
la chica.

JACK DANDY
(En tono imponente)
Yo pienso que todos deberían
escucharme. No sé si escucharon lo
(MÁS)

(CONTINUED)

JACK DANDY (cont'd)
que dije pero quise decir,
silencio.

JACK NIMBLE
(Apenado)
Lo sentimos, señor Dandy.

Todos guardan silencio. En la espera, todos escuchan sonidos provenientes de la casa número 33.

JACK DANDY
(Decidido)
Voy a entrar. Señor Tar, usted se queda conmigo. Nimble y Ketch, consigan a la chica. Tráiganla de vuelta.

JACK KETCH
(Sonríe frívolamente)
¿Viva o muerta?

JACK DANDY
(Irritado)
Viva, imbécil. Quiero saber lo que sabe.

JACK TAR
Tal vez ella sea uno de ellos. Los que acabaron con nosotros en San Francisco y Cracovia.

JACK DANDY
(Irritado)
Tráiganla. AHORA.

El señor Nimble y el señor Ketch corren rápidamente hacia la cima de la colina. El señor Tar empuja la puerta de la casa número 33, con fuerza.

JACK TAR
Está protegida.

Jack abre la puerta de golpe, exaltado.

JACK DANDY
(Sonriendo)
Jack Frost, pensé que tenías al chico.

JACK
(Agitado)
Lo tenía, pero escapó.

(CONTINUED)

JACK DANDY
 (Sonriendo forzadamente)
 ¿Otra vez? Que se escape una vez es un error. Que lo haga dos veces ya es un desastre, Jack.

JACK
 (Decidido)
 Lo atraparemos, señor Dandy. Esto se acaba esta noche.

JACK DANDY
 Eso espero, Jack.

Jack busca su chaqueta negra en el perchero y al salir, olfatea el aire de la noche. Gira su vista hacia la colina y comienza a ascender.

CORTE A

77

EXT - SALIDA DEL CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

77

Scarlett corre hacia las rejas del cementerio y trata de abrirlas desesperadamente, sin éxito. Bod Aparece a su lado.

SCARLETT
 (Alarmada)
 ¿Sabes dónde está la llave?

BOD
 (Ansioso)
 No tenemos tiempo.

Bod se acerca a las barras de metal de la reja.

BOD
 (Suspira profundamente)
 Okay. Scarlett, abrázame.

SCARLETT
 (Extrañada)
 ¿Qué?

BOD
 Solo abrázame y cierra los ojos.

Scarlett mira fijamente a Bod. Desconfiada, se acerca al chico, lo abraza y cierra sus ojos fuertemente. Bod y Scarlett atraviesan las barras de la reja como humo.

(CONTINUED)

BOD
Ya puedes abrir los ojos.

SCARLETT
(Sorprendida)
¿Cómo hiciste eso?

BOD
Este es mi hogar. Puedo hacer cosas
como esas aquí.

Scarlett escuchan pasos acercarse a las rejas. Jack Ketch y Jack Nimble sacuden las rejas fuertemente, tratando de entrar.

JACK KETCH
(Sonriendo a Scarlett)
Hola, pequeña.

Jack Ketch sostiene una cuerda negra en sus manos y juguetea con ella mientras mira a Scarlett, desafiante. Bod observa la escena, invisible.

JACK KETCH
Ven aquí, jovencita. Nadie te hará
daño.

JACK NIMBLE
Solo necesitamos que respondas unas
preguntas. Es un asunto de
negocios.

Bod toma la mano de Scarlett con fuerza.

BOD
¡CORRE!

Scarlett corre rápidamente hacia el interior del cementerio.

JACK KETCH
(Asombrado)
¿Viste eso?

SEÑOR NIMBLE
(Confundido)
¿Qué?

JACK KETCH
Vi la sombra de un muchacho con
ella.

JACK NIMBLE
¿Nuestro muchacho?

JACK KETCH
(Irritado)
¿Cómo voy a saber? Ven acá, dame
una mano.

Jack Nimble une sus manos y se pone en cuclillas. Jack Ketch pone su pie en las manos del hombre y se alza hasta llegar a la parte superior de la reja; salta y cae en cuatro patas en el cementerio. Logra ponerse de pie.

JACK KETCH
Busca otra manera de entrar. Yo iré
tras ellos.

CORTE A

78 **ESC. 78. EXT - VEREDA - CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 78

Scarlett camina rápido con Bod a su lado, invisible.

SCARLETT
(Alarmada)
Solo dime qué estamos haciendo,
Bod.

Bod toma a Scarlett de la mano y caminan más rápido.

BOD
(Nervioso)
¿Qué quieres decir?

SCARLETT
(Alterada)
Creo que ese hombre quería matarme,
¿Viste la cuerda que tenía en su
mano?

BOD
Estoy seguro que sí. El hombre Jack
- tu querido señor Frost - estaba a
punto de matarme. Tenía un
cuchillo.

SCARLETT
(Irritada)
No es *mi* señor Frost. Bueno,
supongo que sí. No sé. Espera, ¿a
dónde vamos?

(CONTINUED)

BOD
 (Ansioso)
 Primero, debemos meterte en algún
 lugar seguro. Después, yo me
 encargaré de ellos.

Mientras caminan, los habitantes del cementerio comienzan a salir de sus tumbas y a aglomerarse a su alrededor, preocupados y alarmados. Bod Aparece.

CAIUS POMPEIUS
 (Preocupado)
 ¿Bod? ¿Qué está pasando?

BOD
 (Inquieto)
 Gente mala. ¿Podrían vigilarlos por mí? Háganme saber qué hacen en todo momento. Tenemos que esconder a Scarlett. ¿Alguna idea?

THACKERAY PORRINGER
 ¿La cripta en la capilla?

BOD
 Es el primer lugar en el que buscarán.

SCARLETT
 (Confundida)
 ¿Con quién estás hablando?

CAIUS POMPEIUS
 ¿En algún mausoleo?

BOD
 ¡Sí! Buena idea. Scarlett,
 ¿recuerdas el lugar en dónde encontramos al *Sleer*?

SCARLETT
 (Confundida)
 Más o menos. Recuerdo que era un lugar oscuro.

BOD
 (Decidido)
 Pues, te llevaré ahí.

Bod y Scarlett ascienden hacia el Mausoleo Frobisher.

SCARLETT

(Inquieta)

Oh, no. Mi mamá se va a preocupar.
Estoy muerta.

BOD

(En tono cortante)

No. No lo estás, todavía no, y no
lo estarás por un buen tiempo.

(Dirigiéndose a un fantasma)

¿Qué? ¿Dos de ellos? ¿Juntos? Okay.

CORTE A

79

INT - MAUSOLEO FROBISHER / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE 79

Bod y Scarlett llegan al mausoleo Frobisher. Bod abre la
puerta del mausoleo y entran.

BOD

(Inquieto)

Escucha. La entrada está detrás del
ataúd de abajo a la izquierda. Si
escuchas a alguien venir y no soy
yo, baja hasta el final de las
escaleras. ¿Tienes una linterna o
algo?

Scarlett saca un llavero de su bolsillo, nerviosamente.

SCARLETT

(Preocupada)

Tengo una linterna pequeña en mi
llavero.

BOD

Perfecto.

Bod toma las manos temblorosas de Scarlett entre las suyas.

BOD

(Preocupado)

Todo va a estar bien. Yo me
encargaré. Ten cuidado al bajar las
escaleras.

SCARLETT

(Ansiosa)

¿A dónde vas?

(CONTINUED)

BOD

Este es mi hogar. Lo voy a proteger.

Bod toca el cachete de Scarlett y se va. Scarlett enciende su linterna y gatea hasta entrar en el agujero detrás del ataúd. Al descender, se pone de pie y baja unos escalones apoyándose en la pared. Luego de un momento, se sienta en un escalón y espera.

CORTE A

80

EXT - VEREDA - CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

80

Bod desciende la colina y observa a su padre.

BOD

(Decidido)

¿Dónde están ahora?

SEÑOR OWENS

(Preocupado)

Uno está caminando por el claro de la colina, buscándote. Hay uno afuera en la entrada y los otros tres están tratando de escalar el muro.

BOD

(Angustiado)

¿Dónde está Silas? Quisiera que la señorita Lupescu estuviese aquí.

SEÑOR OWENS

(En tono alentador)

No los necesitas.

BOD

¿Dónde está madre?

SEÑOR OWENS

Abajo, por el muro del cementerio.

BOD

(Agitado)

Dile que escondí a Scarlett en el Mausoleo Frobisher. Pídele que la cuide por si algo me pasa.

SEÑOR OWENS

Está bien. Cuídate, hijo.

Bod sigue caminando hacia el claro en la colina.

(CONTINUED)

TIM
¡BOD! Dime en qué puedo ayudar.

BOD
Tim, ven conmigo. Necesito deshacerme de unos hombres.

CORTE A

81 **EXT - CLARO DE LA COLINA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE 81**

Bod camina sigilosamente por el claro de la colina y observa desde la esquina de su ojo a Jack Ketch escondido en las sombras. Logra Desaparecer y pasa a un lado del hombre, desapercibido.

Bod se detiene frente a unas tumbas descubiertas entre la hiedra y mira hacia abajo, descubriendo agujeros profundos en ellas. Decidido, Aparece y da la espalda al agujero y a Jack Ketch. Tim avanza velozmente y se acerca a Bod.

BOD
(En voz baja)
Quédate ahí, justo donde estás.
Mira al hombre que está allá y avísame cuando se acerque a mí.

Bod golpea una piedra con su pie y logra llamar la atención de Jack Ketch, quien lo mira sonriente. Bod camina lentamente y pretende estar cansado, respirando agitadamente, dando la espalda a su acosador.

TIM
(Nervioso)
Se está acercando lentamente. Está como a veinte pasos de aquí.

Jack Ketch camina hacia a Bod sosteniendo una cuerda negra entre sus manos, jugando con ella. El hombre empieza a correr, sus zapatos silenciosos en la grama, y extiende sus manos con la cuerda.

TIM
¡Ahí viene!

Bod voltea y da la cara al señor Ketch, quien cae en un agujero descubierto en el suelo, veinte metros hacia abajo. El señor Ketch cae encima de un ataúd antiguo y rompe su tobillo al aterrizar. Grita en agonía.

Thackeray Porringer y Josiah Worthington llegan a presenciar la escena.

(CONTINUED)

BOD
(Respira profundamente)
Ese es uno.

TIM
(Emocionado)
¡Genial! ¿Ahora qué?

BOD
(Preocupado)
¿Dónde están los demás?

THACKERAY PORRINGER
Tres están subiendo la colina.

JOSIAH WORTHINGTON
Hay otro caminando por la capilla.
Es el mismo que ha estado viniendo
todo este mes al cementerio. Pero
hay algo distinto en él.

BOD
Bien. Tim, vigila al hombre que
cayó encima de la tumba del señor
Carstairs. Y pídele disculpas de mi
parte al señor Carstairs... creo
que al caer rompió su ataúd.

TIM
Está bien.

CORTE A

82

EXT - PUERTA *GHOUL* / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

82

Bod Desaparece y corre por el cementerio. Consigue la puerta *Ghoul*, debajo de un árbol chamuscado por un rayo.

BOD
(Respira agitadamente)
Aquí está. Vamos, Bod. Tú puedes
hacerlo. Recuerda las palabras.

Bod rodea la tumba frente a la puerta *Ghoul*, se sienta encima de la grama con las piernas cruzadas, aparece y se vuelve completamente visible.

Jack Dandy y Jack Tar suben la colina, tropezando y resbalando con el pasto crecido. Al subir la mirada, Jack Dandy localiza a Bod y sonrío.

(CONTINUED)

Los muertos se reúnen a ver la escena en el cementerio, a la expectativa. Bod los ignora y mira fijamente a Jack Dandy. Jack Tar logra acercarse a la tumba, seguido por Jack Dandy. Jack Dandy avanza hacia a Bod y sonrío.

JACK DANDY

(En tono amigable)

Ah, el alusivo bebé Dorian, supongo. Extraordinario. Ahí va nuestro Jack Frost, buscándote alrededor del mundo... y aquí estás... justo donde te dejó hace dieciséis años.

BOD

(Lleno de resentimiento)

El hombre mató a mi familia.

SEÑOR DANDY

(Tranquilo)

Ciertamente, eso hizo.

BOD

¿Por qué?

JACK DANDY

(En tono burlón)

¿Qué importa? Nunca se lo dirás a alguien.

Jack Dandy ríe en tono macabro.

JACK DANDY

¡Ja! Qué gracioso. Lo que yo quiero saber es, ¿cómo pudiste vivir dieciséis años en un cementerio, sin que nadie lo notara?

BOD

(A regañadientes)

Contestaré tu pregunta si tu respondes la mía.

JACK TAR

(Gritando)

¡Cómo te atreves a hablar así al señor Dandy, pequeño cretino! ¡Te partiré en dos!

Jack Dandy toma un paso hacia adelante y se acerca más a Bod.

SEÑOR DANDY

(En tono calmado)

Silencio, Jack Tar. Está bien, una respuesta a cambio de otra. Nosotros - mis amigos y yo - somos miembros de una fraternidad conocida como la *Hermandad de los Jacks*, o los Jota o muchos nombres más. Nos remontamos a tiempos muy antiguos. Nosotros sabemos... y recordamos las cosas que la mayoría de las personas ha olvidado. *La vieja sabiduría*.

BOD

(Intrigado)

¿Magia? ¿Saben un poco de magia?

El hombre asiente placenteramente.

JACK DANDY

(En tono amigable)

Si así te gusta llamarlo. Pero, un tipo de magia muy particular. Hay magia que tomas de la muerte. Cuando una cosa deja este mundo, muchacho, algo viene de regreso.

BOD

(Confundido)

Entonces, ¿ustedes mataron a mi familia para - para qué?, ¿para obtener poderes mágicos? Eso es ridículo.

JACK DANDY

(En tono cortante)

No. Los asesinamos para obtener protección, niño estúpido. Hace muchos años, uno de nuestros hermanos predijo el nacimiento de un niño. Este niño, caminaría la barrera entre los vivos y los muertos. Nos dijo que si este niño fuese a llegar a la adultez, significaría el fin de nuestra Orden y el fin de todo lo que defendemos.

Bod mira al señor Dandy con atención. Los fantasmas reunidos a su alrededor, miran con reproche y odio a Jack Dandy.

(CONTINUED)

JACK DANDY

(Sonríe placenteramente)

Y bueno, mandamos al que pensábamos el mejor, el más listo y el más peligroso de todos los Jacks para lidiar contigo. Para hacerlo adecuadamente, ¿me entiendes?

(En tono resentido)

Pero no lo hizo...

BOD

(En tono amargo)

¿Y dónde está él? ¿Por qué no está aquí?

JACK TAR

(Sonriendo)

Nosotros podemos encargarnos de ti. Nuestro Jack Frost tiene buen olfato en él. Está siguiendo el rastro de tu noviecita. No podemos dejar ningún testigo, no a algo como esto.

Bod se inclina hacia adelante y escarba la grama de la tumba.

BOD

(En tono desafiante)

Entonces ven y atrápame.

Jack Tar arremete hacia Bod y Jack Dandy toma unos pasos al frente. Bod empuja sus dedos en la grama y extrae un puñado de tierra.

BOD

(En tono feroz)

¡SKAGH! ¡THEGH! ¡KHAVAGAH!

La puerta *Ghoul* se abre como una trampa. Al ver la trampa, Jack Tar se tropieza y cae en el agujero negro sin detenerse. Jack Dandy se detiene en el borde la puerta y observa la oscuridad absoluta en el agujero. Luego voltea, observa a Bod y sonríe amargamente.

JACK DANDY

No sé qué acabas de hacer, muchacho, pero no funcionó.

Jack Dandy mete una mano en el bolsillo del pantalón, saca un arma y la apunta directamente hacia Bod. Los fantasmas del cementerio jadean sorprendidos y gritan improperios a Jack Dandy.

(CONTINUED)

JACK DANDY

(Impaciente)

Debí haber hecho esto hace dieciséis años. No puedes confiar en otras personas. Si es importante, debes hacerlo tú mismo.

BOD

(En tono decidido)

Yo no haría eso si fuese tú.

SEÑOR DANDY

(Confundido)

¿Por qué?

Bod señala al cementerio.

BOD

Por ellos.

Jack Dandy voltea por un momento y al regresar la mirada a Bod, este ha Desaparecido. Confundido y lleno de ira, Jack Dandy voltea ansiosamente y mira para todos lados.

JACK DANDY

(Colérico)

¡¿Qué demonios?! ¿Dónde estás?

Bod habla en el oído del señor Dandy.

BOD

Las puertas *Ghoul* fueron hechas para ser abiertas y cerradas de nuevo. No las puedes dejar abiertas...ellas quieren ser cerradas.

Los bordes de la trampilla comienzan a temblar y Jack Dandy se sacude con ellos. El hombre se estremece y cae en el agujero negro pero se sostiene de una lápida en el interior de la puerta *Ghoul*. Asustado, mira hacia arriba y localiza a Bod, mirándolo con curiosidad.

BOD

(En tono despreocupado)

Cerraré la puerta ahora. Te estoy dando la oportunidad que nunca le diste a mi familia.

Jack Dandy maldice a Bod.

JACK DANDY
 ¡JAMÁS ESCAPARÁS DE NOSOTROS! SOMOS
HERMANDAD DE LOS JACKS. ESTAMOS EN
 TODOS LADOS. ESTO NO HA TERMINADO
 AÚN.

BOD
 Esto ha terminado para ti. El fin
 de tu hermandad y todo lo que
 defienden. Como predijo tu hermano
 hace años... no me mataron.

(Sonríe)
 ¿Eso era lo que estaban haciendo
 Silas y la señorita Lupescu,
 verdad? Ahí es dónde estaban.

Jack Dandy mira a Bod y de repente, suelta la lápida y
 desciende lentamente por la puerta *Ghoul*.

BOD
 ¡*WEGH KHÂRADOS!*

La puerta *Ghoul* se cierra nuevamente. Los fantasmas del
 cementerio aplauden a Bod.

CORTE A

83 **EXT - VEREDA - CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 83

Jack Nimble camina furioso por el cementerio. A sus
 espaldas, una sombra ocupa el cielo y desciende hasta
 envolverlo en tela negra. El hombre lucha para escapar pero
 la figura se alza en vuelo nuevamente y con fuerza inhumana
 lo lanza por los aires. Jack Nimble vuela por el cielo hasta
 desaparecer a kilómetros de distancia.

CORTE A

84 **EXT - PUERTA *GHOUL* / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE** 84

Bod observa la puerta *Ghoul* por un momento.

THACKERAY PORRINGER
 (Alarmado)
 ¡Bod! ¡El hombre que estaba en la
 capilla! ¡Está subiendo la colina!

BOD
 (Preocupado)
 Scarlett.

Bod corre rápidamente hacia el Mausoleo.

(CONTINUED)

CORTE A

85

INT - CÁMARA DEL SLEER / MAUSOLEO FROBISHER - NOCHE

85

Scarlett escucha un ruido en el mausoleo. Asustada, enciende su linterna y decide bajar hasta el final de los escalones, apoyándose de la pared. Al llegar al final, entra en la oscura cámara y se esconde en una esquina. Respira agitadamente y sostiene la linterna apagada en sus manos. Después de un minuto, una mano cubre su boca. Scarlett se asusta pero se mantiene inmóvil.

JACK

(En tono amenazante)

Haz cualquier movimiento -
cualquiera que se ocurra - y
cortaré tu garganta. Mueve la
cabeza si me entiendes.

Scarlett asiente nerviosamente. Bod baja las escaleras rápidamente, desaparece y se detiene al llegar a la cámara. Mira a su alrededor y observa a Jack en una esquina, sosteniendo a Scarlett en sus brazos. Nota un enorme cuchillo en la garganta de Scarlett. Jack mira fijamente a Bod.

JACK

(Sonriente)

Hola, muchacho.

Bod no responde. Invisible a la vista, toma unos pasos más hacia adelante.

JACK

(Irritado)

Crees que no puedo verte. Y tienes razón, no puedo. Pero puedo oler tu miedo. Y ahora que sé sobre tu truco de desaparición, puedo sentirte. Habla ahora. Habla para así poder oírte... o empezaré a cortar a la jovencita en pedacitos. ¿Me entendiste?

BOD

Sí... te entiendo.

JACK

(Contento)

Qué bueno. Ahora, acércate, vamos a hablar.

(CONTINUED)

Bod comienza a caminar hacia Jack. Su cabello y todo el vello de su cuerpo empieza a levantarse.

JACK
(Molesto)
Basta. Lo que sea que estas haciendo, deja de hacerlo ahora.

Bod se detiene y su cabello vuelve a la normalidad.

JACK
(Irritado)
¿Crees que puedes usar tus pequeños trucos de magia en mí? ¿Sabes lo que soy, muchacho?

BOD
(En tono desafiante)
Eres Jack. Tú mataste a mi familia. Y debiste matarme a mí también.

JACK
(Levanta una ceja)
¿Debí matarte?

BOD
(En tono despreocupado)
Oh, sí. El hombre viejo dijo que si me dejabas crecer y me convierto en adulto, tu Orden sería destruida. Pues, crecí, y tú fallaste, Jack. Perdiste.

JACK
(A regañadientes)
Mi Orden existe desde hace miles de años. Nada puede destruirla.

Bod se acerca a Jack.

BOD
¿No te dijeron, verdad? Los otros cuatro... ellos eran los últimos Jacks. Algo pasó en Cracovia y en San Francisco. Ya todos se han ido. Ya ni siquiera hay una Orden llamada la *Hermandad de los Jacks*. Ya no.

JACK
(Asiente pensativamente)
Si esto es cierto... y si ahora soy el único Jack, entonces con más razón debo matarlos a ambos.

Bod guarda silencio.

JACK
(Intrigado)
¿Qué estás haciendo?

La piel de Bod se torna de gallina. Algo comienza a serpentear por el suelo del lugar.

BOD
No soy yo. Es el *Sleer*. Ellos protegen el tesoro que está enterrado aquí.

JACK
(Irritado)
No mientas.

SCARLETT
(Alarmada)
¡No está mintiendo! Es la verdad.

JACK
¿De verdad? ¿Un tesoro enterrado?
No me hagan...

Antes de que Jack termine la frase, el *Sleer* lo interrumpe.

SLEER
¡NOSOTROS SOMOS LOS QUE PROTEGEMOS
EL TESORO PARA EL AMO!

JACK
(Inquieto)
¿Quién dijo eso?

BOD
(Confundido)
¿Lo escuchaste?

JACK
(Intrigado)
Sí, lo escuché.

SCARLETT
(Confundida)
No escuché nada.

JACK
¿Qué lugar es este, muchacho?
¿Dónde estamos?

Antes de que Bod pudiese hablar, el *Sleer* interrumpe.

SLEER
 ¡ESTE ES EL LUGAR DEL TESORO! ¡ESTE
 ES EL LUGAR DE PODER! ¡AQUÍ ES
 DONDE EL SLEER PROTEGE Y ESPERA POR
 EL REGRESO DEL AMO!

BOD
 ¿Jack?

Jack inclina su cabeza hacia un lado.

JACK
 (Sonriendo)
 Se siente bien escuchar mi nombre
 salir de tus labios, muchacho. Si
 lo hubieses dicho antes, te hubiese
 encontrado más rápido.

BOD
 (En tono demandante)
 Quiero que la sueltes. Deja a
 Scarlett ir.

Jack observa en la oscuridad.

JACK
 (Intrigado)
 ¿Eso es un altar?

BOD
 Supongo.

JACK
 (Pensativo)
 ¿Un cuchillo, un cáliz y un broche?

Jack sonrío en la oscuridad y Bod lo observa con curiosidad.

JACK
 (En tono confiado)
 Entonces, la Hermandad se ha
 acabado y la Convocatoria también.
 Y aún así, si soy el único Jack que
 queda, podría hacer una nueva
 Hermandad. Más poderosa que la
 anterior.

SLEER
 (En un eco distante)
 ¡PODER!

JACK

(Encantado)

Esto es perfecto. Míranos, estamos en un lugar que ha sido buscado por mi gente por miles de años. Tenemos todos los implementos necesarios para la ceremonia.

Bod escucha al *Sleer* moverse en la habitación.

JACK

(En tono decidido)

Voy a soltar a Scarlett, muchacho. Debes poner la copa, el cuchillo y el broche en mi mano.

Scarlett y Bod intercambian una mirada precavida.

SLEER

(Susurrando)

¡EL TESORO DEL SLEER! ¡SIEMPRE VUELVE! ¡NOSOTROS LO PRETOGEMOS PARA EL AMO!

Bod toma los objetos de la repisa y los coloca en la mano abierta de Jack. Jack sonríe con gusto.

JACK

Scarlett, voy a liberarte. Cuando quite el cuchillo, quiero que te acuestes con la cara hacia el piso, con tus manos detrás de tu cabeza. Si te mueves o intentas algo, te mataré de manera dolorosa. ¿Entiendes?

Scarlett traga con dificultad y toma un paso hacia adelante. Lentamente, se acuesta en el piso y reposa la cara en el suelo. Jack toma a Bod, con fuerza.

BOD

(En tono demandante)

Déjala ir.

JACK

(Al oído de Bod)

Si haces todo lo que diga, no la mataré. Ni siquiera le haré daño. Ve y arrodíllate en la piedra del altar. Con las manos en la espalda. Ahora.

SLEER
¡HA PASADO TANTO TIEMPO!

JACK
(Sonriendo)
¿Quieres decir algo más, muchacho,
antes de que derrame tu sangre en
la piedra?

Bod se arrodilla en la piedra. Jack se acerca y coloca el frío cuchillo en el cuello del chico.

BOD
(En tono confiado)
Sleer, ¿todavía quieren un amo?

SLEER
¡EL SLEER PROTEGE EL TESORO HASTA
QUE EL AMO REGRESE!

BOD
(En tono desafiante)
Bueno, ¿no han encontrado
finalmente al amo que han estado
buscando?

Un sonido escurridizo y serpenteante inunda la habitación y algo sale de la esquina de la habitación, el *Sleer*. Bod observa la criatura acercarse a ellos, sus tres cabezas girando y mirando la habitación con intriga. Las cabezas del *Sleer* olfatean el aire alrededor de Jack tentativamente.

JACK
(Alarmado)
¿Qué está pasando? ¿Qué es esto?

BOD
Se llama *Sleer*. Protege este lugar.
Necesita a un amo que le diga qué
hacer.

Jack juega con el cuchillo en su mano. Admira al *Sleer*.

JACK
(Refiriéndose al *Sleer*)
Qué hermoso. Por supuesto. Ha
estado esperando por mí. Y sí,
obviamente, yo soy su nuevo amo.

El *Sleer* circunda el interior de la cámara con entusiasmo.

SLEER
(Emocionado)
¿AMO? ¡AMO...!

Jack observa a Bod fijamente.

JACK
Hace dieciséis años, te perdí y
ahora estamos reunidos. El fin de
una orden y el principio de otra.
Adiós, muchacho.

Con una mano, Jack baja el cuchillo y lo coloca en la garganta de Bod y con la otra sostiene el cáliz.

BOD
(Intrigado)
Sleer, ¿qué harás con tu nuevo amo?

SLEER
(Suspira)
¡LO PROTEGEREMOS HASTA EL FIN DE
LOS TIEMPOS! ¡EL SLEER LO ABRAZARÁ
EN SUS BOBINAS Y NUNCA LO DEJAREMOS
PADECER LOS PELIGROS DEL MUNDO!

BOD
(En tono demandante)
Entonces, protégelo. AHORA.

JACK
(Encantado)
Yo soy su amo. Deberán obedecerme.

SLEER
(En tono triunfante)
¡EL *SLEER* HA ESPERADO POR TANTO
TIEMPO! ¡TANTO, TANTO TIEMPO!

El *Sleer* comienzan a envolver a Jack en sus enormes bobinas. Jack deja caer el cáliz y ahora sostiene un cuchillo en cada mano.

JACK
(Alarmado)
¡HEY! ¡DÉJAME IR! ¡NO TE ACERQUES
MÁS!

Jack apuñala al *Sleer* con ambos cuchillos, tratando de escapar. El *Sleer* abraza a Jack con sus bobinas, lo envuelve y lo alza en el aire. Bod corre hacia Scarlett y la ayuda a levantarse. Silas baja las escaleras y aparece en la cámara de repente. Al ver al *Sleer*, abre la boca de asombro.

(CONTINUED)

Scarlett enciende su linterna y observa a Jack en el aire. Jack mira aterrado a su alrededor, y grita de dolor. El *Sleer* hala a Jack, separa sus extremidades en el aire, y lo empuja hasta una pared de piedra. Jack grita, se mueve en el aire y deja caer ambos cuchillos.

JACK
(Gritando)
¡QUÍTAMELO! ¡HAZ QUE ME SUELTE!
¡POR FAVOR! ¡AYÚDENME! ¡MUCHACHO,
POR FAVOR! ¡AHHHH!

El *Sleer* empuja a Jack cada vez más, sonriendo mientras olfatean al hombre. Jack llora y trata de liberarse del monstruo. El hombre mira a Bod y a Scarlett con ojos suplicantes. El *Sleer* empuja cada vez más a Jack contra la pared, Jack grita desesperadamente y se aprisiona en el muro. Poco a poco, el muro comienza a tragarse a Jack, quien grita en agonía. La pared succiona al hombre y luego, silencio. Bod camina y recoge el cáliz, el cuchillo y el broche y los coloca donde pertenecen. El cuchillo de Jack yace en el suelo y Bod lo deja donde está.

SILAS
(Furioso)
¡BOD! ¿Podrías explicarme que ha pasado aquí?

BOD
Te explicaré luego.

SCARLETT
(Pensativa)
Pensé que habías dicho que el *Sleer* no podían hacer daño a las personas. Pensé que todo lo que podía hacer era asustar.

BOD
(Aliviado)
Sí, eso hace. Pero quería un amo para proteger. Me lo dijo.

SCARLETT
(Colérica)
Entonces, ¿sabías que esto iba a suceder?! ¿Lo sabías?

BOD
(Apenado)
Sí. Y esperaba que fuese así.

SILAS
(Inquieto)
Debemos salir de aquí, ya mismo.

Bod ayuda a Scarlett a subir las escaleras hacia el cementerio.

CORTE A

86 **EXT - MAUSOLEO FROBISHER / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE 86**

Silas, Bod y Scarlett observan el desastre en el Mausoleo. Salen al cementerio y los padres de Bod y otros fantasmas del cementerio se aglomeran fuera del mausoleo.

SCARLETT
(Débilmente)
Sabías que eso iba a pasar.

Bod guarda silencio. Scarlett lo mira con decepción.

SCARLETT
Lo sabías. Que el *Sleer* lo tomaría.
¿Fue por eso que me escondiste ahí
abajo, no? ¿Entonces que fui yo?,
¿fui la *carnada*?

BOD
(Desanimado)
No fue así. ¿Estamos vivos, no? Y
él ya no nos molestará más.

Scarlett mira con incredulidad a Bod mientras sus ojos se llenan de lágrimas.

SCARLETT
(Colérica)
¿Y qué me dices de los otros
hombres? ¿También los mataste?

BOD
(En tono sombrío)
No maté a nadie. Uno de ellos está
en el fondo de una tumba profunda
con un tobillo roto. Y los otros
tres...

SILAS
Yo saqué a uno del cementerio.

(CONTINUED)

BOD

Bueno, los otros dos también están lejos de aquí.

SCARLETT

¿No los mataste?

BOD

Por supuesto que no. Este es mi hogar. ¿Por qué querría que ellos estuviesen deambulando por aquí?

Scarlett toma un paso hacia atrás, asustada.

SCARLETT

No... no eres una persona. Las personas no se comportan como tú. Eres tan malo como él, eres un monstruo.

Bod mira a Scarlett con dolor en su rostro.

BOD

(Apenado)

No. No fue así.

Scarlett comienza a alejarse de Bod. De repente, corre y se aleja de la escena. Bod observa el camino por donde Scarlett huye y baja la mirada. Su madre y su padre se acercan y lo abrazan. Bod se aleja de la multitud y camina hacia el anfiteatro.

CORTE A

87

EXT - ANFITEATRO / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

87

Bod observa la ciudad, ensimismado. Silas camina silenciosamente hacia él y se sienta a su lado.

SILAS

(En tono comprensivo)

¿Cómo te sientes?

BOD

(Dolido)

No puedo creer que Scarlett se haya ido así.

SILAS

(En tono comprensivo)

Lo lamento.

(CONTINUED)

BOD

(Sonríe débilmente)

Los hombres... hablaron de un problema que habían tenido en San Francisco y en Cracovia. ¿Fuiste tú, verdad?

SILAS

No estaba solo.

BOD

(Intrigado)

¿La señorita Lupescu y el otro?

SILAS

(Sonríe)

Kandar.

BOD

(En tono triste)

La extraño.

SILAS

(Desanimado)

Peleó valientemente. Peleó por ti, Bod.

Ambos observan la ciudad en silencio.

SILAS

Jack Ketch es el último de los Jacks. Tendré que hablar con él antes de que amanezca.

Bod mira a Silas fijamente.

BOD

¿Qué le pasó a la señorita Lupescu?

SILAS

Peleó en batalla, protegiendo a otros. Fue herida en pleno conflicto. Tuvimos que traerla de emergencia.

BOD

¿La enterraste aquí? Si es así, podría hablar con ella, con su fantasma.

SILAS

Esa no era una opción, Bod.

(CONTINUED)

BOD
 (En tono triste)
 Solía llamarme *Nimini*. Nadie jamás
 me volverá a decir así.

Hay un momento de silencio.

SILAS
 ¿Qué te parece si vamos a buscarte
 comida?

BOD
 ¿Vamos? ¿Quieres que salga a
 comprar comida contigo? ¿Fuera del
 cementerio?

SILAS
 (En tono despreocupado)
 Nadie está tratando de matarte. No
 ahora mismo. Hay muchas cosas que
 cambiará, entonces, sí. ¿Qué te
 gustaría comer?

BOD
 (Emocionado)
 ¿Pizza?

Silas y Bod bajan la colina y atraviesan el cementerio.
 Algunos fantasmas los observan, sin decir una palabra.

CORTE A

88

INT - PIZZERÍA / CALLE DE OLD TOWN - NOCHE

88

Silas y Bod se sientan en la parte de atrás del restaurante.
 Bod come su pizza con las manos, entusiasmado. Silas lo
 observa comer mientras mueve la ensalada con el tenedor, sin
 probarla jamás.

SILAS
 (En tono severo)
 Nosotros sabíamos de ellos... la
Hermandad de los Jacks... por
 mucho, mucho tiempo. Pero sabíamos
 de ellos solo por los resultados de
 sus actividades. Sospechábamos que
 había una organización o algo pero
 lo ocultaban muy bien. Y después,
 vinieron por ti y mataron a tu
 familia. Así fue como poco a poco
 pude seguirles la pista.

(CONTINUED)

BOD
 (Con la boca llena)
 Cuando dices *nosotros*, ¿te refieres
 a ti y a la señorita Lupescu?

SILAS
 (Sonríe sin entusiasmo)
 A nosotros y otros como nosotros.

BOD
 ¿La Guardia de Honor?

SILAS
 (Intrigado)
 ¿Cómo sabes sobre eso? No importa.
 No me sorprende que alguien tan
 curioso como tú lo sepa. Pero sí,
 la Guardia de Honor.

Bod observa la superficie de la mesa y su reflejo. Al mirar
 a Silas nota que su guardián no tiene reflejo en la mesa.

BOD
 Entonces, ya terminaste... con todo
 esto. ¿Te quedarás en el
 cementerio?

SILAS
 Dí mi palabra, Bod. Estoy aquí
 hasta que hayas crecido.

BOD
 Pero ya crecí.

Silas mira a Bod con atención.

SILAS
 (Pensativo)
 No... Todavía no.

CORTE A

89

EXT - CASA DE LA FAMILIA PERKINS / CALLE ACACIA - ATARDECER
 89

Bod camina hacia la casa de Scarlett y toca el timbre.
 Scarlett abre la puerta, asombrada. Bod traga con dificultad
 y se sonroja.

BOD
 Hola.

(CONTINUED)

SCARLETT

Hola.

BOD

Tenía que venir a verte. ¿Cómo has estado?

SCARLETT

Mira, Bod... el otro día... estaba asustada. Reaccioné mal. No quise decir todas esas cosas. Quería ir al cementerio pero no me atrevía.

BOD

No, está bien. Entiendo tu temor y quiero disculparme. Estaba asustado y pensé que haciendo eso me liberaría de Jack. Nunca en mi vida había sentido tanto miedo... cuando te vi con el cuchillo en la garganta... quería tenerte a salvo.

SCARLETT

Y lo hiciste. Al final todo funcionó, ¿no?

BOD

Sí.

SCARLETT

(Sonríe tímidamente)

Y ya puedes salir y ser libre.

BOD

Correcto. ¿Segura que estás bien?

Scarlett se acerca a Bod, lo abraza y acuna el rostro en su pecho, Bod sonríe complacido. Al separarse, Scarlett besa a Bod en los labios. Bod se sorprende y se mantiene inmóvil. Scarlett se aleja y sonríe.

BOD

(Apenado)

Eh, deberías venir a visitarme un día. Si no te disgusta la idea.

SCARLETT

(Apenada)

Puede ser. Podría llevar comida y hacer un picnic en la cima de la colina.

(CONTINUED)

BOD
(Sonríe encantado)
Eso me gustaría.

Bod se despide, baja las escaleras de la casa y cruza la calle.

CORTE A

90

EXT - CALLE ACACIA - ATARDECER

90

Al cruzar, Bod siente la presencia de alguien a sus espaldas.

BOD
(Suspira profundamente)
Hola, Silas.

SILAS
(Con tono calmado)
Hola, Bod.

Bod se detiene en la acera contraria y observa la casa de Scarlett. Silas se detiene a su lado.

SILAS
¿Sabes por qué estoy aquí?

BOD
(En tono triste)
Sí...

SILAS
Es lo mejor para todos, Bod.

BOD
(Desanimado)
Pero... ella me gusta.

SILAS
(En tono severo)
Puede que ahora esté actuando normal pero tiene pesadillas. La he vigilado estos últimos días, y no está comiendo bien; ni siquiera habla con su madre.

BOD
(Indignado)
¿Entonces, harás que me olvide?

(CONTINUED)

SILAS
Es más seguro de esa manera, sí.

BOD
(Abatido)
¿No hay nada que pueda hacer que te
haga cambiar de parecer?

SILAS
Me temo que no.

BOD
(Dolido)
Está bien.

Silas camina hasta la casa de la familia Perkins y entra.

CORTE A

91

EXT - CALLE ACACIA - NOCHE

91

Bod espera en la acera, falsamente calmado. Un rato después,
Silas sale de la casa y se acerca a Bod.

BOD
(Desilusionado)
¿Y bien?

SILAS
(Suspira)
Borré sus recuerdos. Volverán a
Escocia y comenzarán de nuevo allá.

BOD
(Devastado)
¿Cómo pudiste hacer que se olvidara
de mí?

SILAS
(En tono comprensivo)
Las personas quieren olvidar lo
imposible, Bod. Hace su mundo un
lugar más seguro.

Bod guarda silencio y ambos caminan hasta el cementerio.

CORTE A

**EXT - CLARO EN LA COLINA / CEMENTERIO DE OLD TOWN -
MADRUGADA**

NARRADOR

Había momentos en los que Bod ya no podía ver a los muertos. Todo comenzó en la primavera y ocurría ocasionalmente, pero ahora... podría pasar un día sin ver a un solo fantasma.

Bod (18) camina atravesando la parte norte del cementerio, solo. Al pasear da unos pasos al frente y encuentra la tumba de Thackeray Porringer. Se sienta en la grama y toca la lápida. No hay respuesta. Confundido, se inclina y trata de meter su cabeza en la tumba, pero se golpea fuertemente en la frente con el bloque de piedra. Se queja de dolor, se pone de pie y desciende la colina. Se detiene frente a la puerta de la capilla cerrada; empuja la puerta débilmente y se sorprende al encontrarla abierta. Entra a la capilla oscura.

CORTE A

INT - CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - MADRUGADA

Bod frunce el ceño y extiende sus manos, incapaz de ver en la oscuridad de la habitación.

SILAS

Pasa adelante, Bod.

BOD

(Confundido)

No puedo ver nada. Está demasiado oscuro.

SILAS

(Suspira tristemente)

¿Tan pronto?

Silas se pone de pie y abre una gaveta en su escritorio, luego saca una caja de fósforos. Enciende dos grandes candelabros en las esquinas de la habitación. El guardián avanza hasta el centro y se detiene al lado de su bolso y un gran baúl negro. Bod observa el baúl, intrigado.

SILAS

Ha habido algunos problemas en mi tierra natal, Bod, y no estoy seguro de qué encontraré cuando regrese.

(CONTINUED)

BOD
(Alarmado)
¿Volverás allá?
Pero... eres mi guardián.

SILAS
Yo era tu guardián. Has crecido y ya puedes cuidarte a ti mismo. Yo tengo otras cosas que proteger.

Silas se arrodilla al lado del baúl y comienza a cerrar sus broches.

BOD
(Desesperado)
¿Y qué pasará conmigo?

SILAS
(En tono gentil)
Lamentablemente, debes irte también. Bod, todas las personas aquí vivieron sus vidas, ahora es tu turno. Necesitas vivir.

BOD
(Desanimado)
¿Puedo ir contigo?

Silas sacude la cabeza, débilmente. El guardián camina hacia una esquina de la capilla y busca una maleta.

SILAS
Me tomé la libertad de empacar una maleta para ti. Todas tus posesiones están ahí.

Hay un momento de silencio en la habitación.

BOD
(Asiente)
¿Te veré de nuevo?

SILAS
(En tono amable)
Tal vez. Y sin importar si puedas verme o no, sé que yo te veré.

Silas y Bod se miran fijamente por un momento.

SILAS
Fue un honor ser tu guardián, jovencito.

Silas introduce su mano en la capa y sostiene una vieja billetera.

SILAS

Esto es para ti. Tómala.

Bod toma la billetera, sin abrirla.

SILAS

Contiene dinero. Lo suficiente como para comenzar tu vida en el mundo. También he metido un pasaporte en tu maleta. Está hecho bajo el nombre de Nobody Owens. Fue bastante difícil de conseguir.

BOD

(En tono triste)

Si cambio de parecer, ¿puedo volver aquí?

(Pensativo)

Si vuelvo, será un lugar, pero ya no será mi hogar. ¿Cierto?

Silas evade la pregunta.

SILAS

¿Quieres que camine contigo hacia la entrada del cementerio?

Bod sacude la cabeza.

BOD

(Decidido)

Es mejor que lo haga solo. Um, Silas, si alguna vez estás en problemas, llámame. Vendré y te ayudaré.

SILAS

(En tono orgulloso)

Yo... no me meto en problemas.

BOD

(Sonríe débilmente)

No, supongo que no. Pero igual.

Bod observa la billetera en sus manos, en silencio, luego sonríe.

BOD

(Pensativo)

Quiero ver vida. Quiero sostenerla en mis manos. Quiero dejar una

(MÁS)

(CONTINUED)

BOD (cont'd)
 huella en la arena de una isla
 desierta. Quiero jugar fútbol con
 personas, quiero... quiero *todo*.

SILAS
 (Sonríe)
 Bien. Pues, si alguna vez se asoma
 la posibilidad de que esté en
 problemas, no dudaré en llamarte.

BOD
 ¿Aún cuando no te metes en
 problemas?

SILAS
 (Sonriendo disimuladamente)
 Como digas.

BOD
 (Suspira profundamente)
 Adiós, Silas.

Bod extiende su mano y estrecha la de su guardián,
 fuertemente.

SILAS
 (Mira fijamente a Bod)
 Adiós, Nobody Owens.

Bod coge su maleta del suelo y abre la puerta de la capilla.

CORTE A

94

EXT - CAPILLA / CEMENTERIO DE OLD TOWN - NOCHE

94

Al salir, Bod nota varias sombras rodeando la vereda hasta
 la salida. Poco a poco, atraviesa el camino y se acerca a
 los fantasmas.

Josiah Worthington hace una reverencia y sonríe. Caius
 Pompeius toca su frente y baja la cabeza, despidiéndose.
 Thackeray Porringer hace un gesto con la cabeza y sonríe.
 Bod sonríe tristemente mientras observa a cada uno de los
 fantasmas. Madre Masacre sostiene un lirio en su mano y se
 lo entrega a Bod. Bod lo toma y hace una reverencia.
 Casi al final del camino está Tim, con mirada triste. Bod se
 detiene y se arrodilla frente a Tim.

BOD
 (En tono triste)
 Adiós, amigo.

(CONTINUED)

TIM
(Lloroso)
Adiós, Bod.

Bod se levanta y camina hacia su padre.

SEÑOR OWENS
(Con lágrimas en los ojos)
Te amo, hijo.

BOD
(Traga con dificultad)
Gracias por todo, padre. Te amo.

Bod avanza hasta la reja del cementerio. A un lado, detalla una puerta abierta. Una sombra lo espera frente a la reja. La sombra sonrío mientras Bod se acerca, con lágrimas en sus ojos.

BOD
(Sonrío tristemente)
Hola, madre.

La señora Owens toma su delantal, limpia sus lágrimas con él y sacude la cabeza.

SEÑORA OWENS
¿Sabes lo que tienes que hacer ahora?

BOD
(En tono decidido)
Ver el mundo. Meterme en problemas, salir de ellos. Visitar la jungla, los volcanes y desiertos e islas. Y personas, quiero conocer montones de personas.

La señora Owens mira fijamente a Bod. Sonrío y comienza a cantar.

SEÑORA OWENS
Duerme mi pequeño bebé, oh
Duerme hasta que despiertes
Cuando crezcas verás el mundo
Si no me equivoco...

BOD
(Susurra)
No te equivocas... y sí lo haré.

SEÑORA OWENS

Besa a un amante
Baila hasta cansarte
Encuentra tu nombre
Y un tesoro escondido...

Hazle frente a tu vida
Su dolor, su placer...
Y no dejes ningún camino sin
recorrer.

Bod intenta poner sus brazos alrededor de su madre y no puede. Su madre ha desaparecido. Bod toma un paso hacia adelante y atraviesa la reja hacia el exterior del cementerio. Escucha en el viento una voz.

SEÑORA OWENS

Estoy tan orgullosa de ti, mi hijo.

Bod mira el cementerio una vez más, completamente vacío.

CORTE A

95

EXT - AVENIDA PRINCIPAL DE OLD TOWN - AMANECER

95

Al llegar al final de la colina, se sienta en una parada de autobús. Luego, una chica, Scarlett, se sienta a su lado. Bod se alarma pero mantiene la calma. La chica mira a Bod y sonríe tímidamente. Bod sonríe ampliamente al mirar a Scarlett.

BOD

(Sonriendo)

Hola, me llamo Bod.

SCARLETT

(Sonríe tímidamente)

Qué curioso nombre.

Ambos sonríen, apenados.

NARRADOR

Había un pasaporte en su bolso y dinero en su bolsillo. Había una sonrisa bailando en sus labios, una sonrisa entusiasta. Al ser el mundo un lugar mucho más grande que un pequeño cementerio en la colina, habrá peligros y misterios en él; nuevos amigos que hacer, viejos amigos que encontrar, errores por ser cometidos y muchos

(MÁS)

(CONTINUED)

NARRADOR (cont'd)
caminos por ser descubiertos antes
de que él pueda, finalmente,
regresar al cementerio y montar el
cabello de la Dama de Gris. Pero
entre el ahora y el después, hay
Vida, y Bod camino hacia ella con
los ojos y el corazón bien
abiertos.

CORTE A