

**TRABAJO FINAL DE MASTER**

**UNIVERSIDAD DE SEVILLA**

**FACULTAD DE COMUNICACIÓN**

*Máster en guion, narrativa y creatividad audiovisual*



**Tema:** *“El Hilo Celeste”*: Guion de largometraje de género fantástico.

Ana Belén Jara  
jaraanabelen@gmail.com

DIRECTORA: Doc. Guarinos Galán, Virginia  
guarinos@us.es  
Facultad de Comunicación

**Sevilla 2017**

# Índice

<b>Resumen.....</b>	<b>4</b>
<b>Introducción.....</b>	<b>5</b>
<b>Motivación.....</b>	<b>6</b>
<b>¿Qué nos proponemos y con qué fines? .....</b>	<b>7</b>
<b>Capítulo I: Cine y tradiciones orales.....</b>	<b>10</b>
1. Antecedentes.....	10
1.1 El valor del cine para el aprendizaje.....	12
1.2 Géneros a los que se recurre.....	14
1.3 Personajes femeninos.....	14
<b>Capítulo II: La adaptación.....</b>	<b>16</b>
2. Perspectiva teórica.....	16
2.1. ¿Qué es adaptar?.....	16
2.1.1.    Sánchez Noriega: Transponer, trasladar o adaptar	
2.1.2.    Linda Seger: Adaptación como traslación	
2.2. Tipos de adaptación cinematográfica.....	19
<b>Capítulo III: Referentes audiovisuales y literarios.....</b>	<b>21</b>
3. Presentación.....	21
3.1. Cine fantástico en Latinoamérica.....	22
3.2. Otros guiones referentes.....	23
3.3. El relato de los Selknam.....	35
<b>Capítulo IV: Metodología.....</b>	<b>38</b>
4. El punto de partida.....	38
4.1. Estructura.....	38
4.2. Personajes.....	39
4.3. Espacios.....	39
4.4. El viaje del héroe.....	41
4.5. Oportunidades de expansión.....	44

<b>Capítulo V: Resultados del trabajo.....</b>	<b>47</b>
5. Aclaraciones introductorias.....	47
5.1. Concepto: Ficha técnica, Logline, Storyline y Sinopsis.....	47
5.2. Argumento.....	51
5.3. Estructura.....	61
5.4. Personajes.....	63
5.5. Universos fantásticos.....	93
5.6. Mapa de tramas.....	110
<b>5.7. Escaleta</b>	
<b>5.8. Tratamiento</b>	

## **Capítulo VI: Guión de “El Hilo Celeste”**

### **6. Guión**

## **Conclusiones**

## **Bibliografía**

## ***Resumen***

El presente trabajo final de Master en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual, se centra en la escritura de un guion cinematográfico. Así pues, tras realizar un recorrido teórico-práctico sobre las principales teorías y métodos de elaboración de guiones audiovisuales, se realizó la escritura del guión literario de “El Hilo Celeste”. A continuación, se expondrán los resultados parciales y totales, como parte necesaria y fundamental del camino de escritura. En este proceso, nos propusimos crear una historia que permita retomar y transmitir las tradiciones orales de los pueblos originarios de Argentina, a modo de ser difundida entre el público infanto-juvenil. Para dar cuenta de estas historias, se recurrió al género fantástico y a la adaptación de textos tradicionales en historias ficcionales.

## ***Palabras claves***

Narración audiovisual – cine – género fantástico – realismo mágico.

## ***Introducción***

“Innumerables son los relatos existentes. Hay, en primer lugar, una variedad prodigiosa de géneros, ellos mismos distribuidos entre sustancias diferentes como si toda materia le fuera buena al hombre para confiarle sus relatos: el relato puede ser soportado por el lenguaje articulado, oral o escrito, por la imagen, fija o móvil, por el gesto y por la combinación ordenada de todas estas sustancias; está presente en el mito, la leyenda, la fábula, el cuento, la novela, la epopeya, la historia, la tragedia, el drama, la comedia, la pantomima, el cuadro pintado (...) el vitral, el cine, las tiras cómicas, las noticias policiales, la conversación. Además, en estas formas casi infinitas, el relato está presente en todos los tiempos, en todos los lugares, en todas las sociedades” (Barthes, 1977: 2).

El presente trabajo teórico/práctico corresponde al trabajo final del *Master Oficial en guión, narrativa y creatividad audiovisual*, de la Universidad de Sevilla. Este abordará una temática existente dentro del campo de la comunicación audiovisual, específicamente en los estudios sobre la narrativa cinematográfica. El resultado final que se propone en esta instancia del master, es la creación de un guión original de largometraje, con una previa incorporación de conocimientos teóricos.

La mayoría de los estudios realizados en el campo de la Comunicación Audiovisual abordan fenómenos de masas que muy pocas veces son abarcados en otras disciplinas. Cabe destacar que, en la mayoría de las ocasiones, estos fenómenos son bienes o servicios producidos por la **industria cultural**<sup>1</sup>, como claramente lo es el cine. Aunque claro, esta no es el único enfoque que se le da a nuestro objeto de estudio. Existen referencias al cine como producto cultural, como medio artístico, y como medio de espectáculo. Para este trabajo, y su correspondiente presentación, consideramos al cine como un medio mediante el cual se comunican puntos de vistas, historias calladas, voces silenciadas y como medio mediante el cual se puede aportar al aprendizaje y la formación de los jóvenes. Es decir, *el cine enseña*.

Por otra parte, este trabajo de fin de master es una continuación, en cierta medida, de

---

<sup>1</sup> Podríamos mencionar los trabajos que, en América Latina y desde diferentes ópticas, han estudiado comics, caricaturas y otras formas de arte consideradas *menores*: Mattelart y Dorfman ([1972] 2014); Ford, Rivera y Romano (1985).

investigaciones previas, en otros niveles educativos, sobre la narrativa audiovisual que ya hemos realizado. Por eso, retomamos la premisa desde la que nos motivamos a generar este análisis y trabajo de escritura: Desde Walter Benjamin, hasta los estudios culturales como los realizados por Martín Barbero<sup>2</sup> y Fernando García Canclini<sup>3</sup>, los fenómenos en los que el cine es protagonista han sido estudiados (y también cuestionados). Por esta razón el objetivo principal de este trabajo es construir un guión que comunique aquellos relatos poco expresados en la cultura originaria de Argentina y América Latina.

Partiendo de dicho vínculo, esta memoria comenzará con el desarrollo de los antecedentes en los estudios de las relaciones entre cine y tradiciones culturales, entre las que encontramos a las leyendas de pueblos originarios. Esto permitirá realizar una breve contextualización que destacará la raíz narrativa del cine y su impacto en la regeneración de sentido para la enseñanza. En segundo lugar, se conceptualizará sobre la adaptación en sí misma y los tipos de adaptación existentes hasta llegar a la transposición cinematográfica. En tercer lugar, se retomarán a los referentes primarios y secundarios que inspiraron a la historia del film. En cuarto lugar, se describirá el marco metodológico mediante el cual se llevará a la construcción de la historia y del guion *El Hilo Celeste*. Finalmente, se presentarán los pasos resultados del proceso de escritura, para terminar con el guion del largometraje.

## ***Motivación***

El presente trabajo final pretende construir un argumento donde cuya estructura se vea atravesada por un héroe que sufre una curva de transformación durante la historia. El punto de partida será entender la comunicación entre el sujeto creador (guionistas) y el sujeto receptor (espectadores) como un diálogo, un aprendizaje y un enriquecimiento social, principalmente en el campo de la comunicación para públicos infanto-juveniles.

Por otra parte, desde lo personal, nos planteamos la posibilidad de vislumbrar mejor a la necesidad de, como escritores, encarar esta profesión de creación. En este aspecto, podemos sostener que este trabajo también responde a una búsqueda interna como guionistas. Pensar

---

<sup>2</sup> MARTÍN BARBERO, Jesús. De los medios a las mediaciones. Comunicación, cultura y hegemonía, Gustavo Gilli, Barcelona, 1987.

<sup>3</sup> GARCÍA CANCLINI, Néstor (1995). *Los Nuevos Espectadores. Cine, televisión y video en México*, Instituto Mexicano de Cinematografía, 1994. Una síntesis de esta investigación se encuentra en García Canclini, N. *Consumidores y Ciudadanos*, Editorial Grijalbo, México.

y discutir la generación de cine con valores nos permite pensar en dar voz a quienes son callados o ignorados, para hacer real la escritura de aventuras cotidianas que a día hacen del mundo un lugar distinto. Como parte del continente latinoamericano, dar voces a las historias olvidadas de los pueblos originarios, hacerse de su tradición oral y, a su vez, emplear el realismo mágico y el género fantástico para hacerlo, es una gran motivación profesional y personal. Por estas razones consideramos a este trabajo como un primer paso hacia la identidad que, como guionistas, queremos construir.

El **realismo mágico** es parte de nuestra cultura, Cortázar y García Márquez así lo han reflejado en nuestra literatura. Es inevitable recurrir a estos recursos en una cultura milenaria donde han vivido y viven pueblos originarios como tehuelches, onas, y coyas. Esa herencia oral ha conservado leyendas y tradiciones que aún perduran en celebraciones culturales actuales que, tras intentos de eliminación (como la *Campaña del Desierto de 1880*), han sido eco.

La adaptación de las obras literarias ha sido objeto de análisis desde el surgimiento del cine. Numerosos escritores, a lo largo de la historia del cine, han visto plasmadas sus historias en la pantalla grande, con éxito rotundo o parcial, con actores conocidos o no, en la interpretación de sus personajes. Tal es así, por ejemplo, que el 85% de los films galardonados con el Oscar a la mejor película son adaptaciones de obras literarias (Seger, 2000: 24). Pero ¿Cuántos films retoman aquellas historias tradicionales de culturas originarias? ¿Cuántos de ellos dan voz a los relatos de pueblos latinoamericanos?

De esta manera, nos planteamos pensar en el rol que tenemos los guionistas y escritores a la hora de comunicar dentro de una sociedad. Esta reflexión surge a partir del análisis de los modelos heroicos lanzados por los medios de comunicación audiovisuales y de la creación de un modelo propio.

## ***¿Qué nos proponemos y con qué fines?***

Nos proponemos problematizar lo que vivieron los pueblos originarios (y retomar algunas de sus creencias), desde la “Conquista” de América como los sucesivos exterminios que se realizaron en el continente. Este es un tema que, desde la educación primaria y secundaria, se problematiza en superficie, pero no se cuestiona el rol de los actores políticos de la época.

Por otra parte, nos interesa demostrar el papel de la mujer en un género en el que la mayoría de los protagonistas son hombres.

### **Formato y desafío**

Existen escasos casos de realización audiovisual en latinoamericana del género fantástico de este estilo, solo se conocen casos como la adaptación de *El inventor de juegos*, escrito en argentina y adaptado por E.E.U.U, en escenarios argentinos, o *El laberinto del Fauno*, película española. Esto se debe a la falta de presupuesto y difusión de este material, claro está. De hecho, se conoce una sola adaptación en camino, *Tierra de Dragones*, escrito por Liliana Bodoc, quien además está realizando el rol de guionista adapter, pero este proyecto lleva varios meses en el cajón.

Aun así, nos parece interesante apostar por ello ya que los escenarios de realización en los países hispanohablantes, son muy diversos y en ellos emana un sin número de oportunidades para acceder a edificaciones antiguas, no por nada tantos rodajes del cine hollywoodense se han realizado en paisajes como los de Argentina, Brasil, México, ni hablar de España (El caso actual de la serie *Game Of Thrones*).

Luego de realizar nuestra tesis de licenciatura, “Travesura Realizada”, y algunos reportajes de investigación en torno al cine y otros formatos del género fantástico, llegamos a una conclusión que nos parece clave mencionar: El género fantástico ocupa un lugar fundamental en la formación de nuevos consumidores de arte, que son los jóvenes que se inician en el mundo de la literatura, del cine, del videojuego y de la escritura gracias a sagas, largometrajes y series fantásticas.

Por otra parte, una de las conclusiones de dicha tesis fue plantear la necesidad de escribir obras que tomen tramas más complejas, donde no se condense la dimensión "política" de algunas temáticas como las que mencionamos al comienzo. Por lo general, en las sagas y films fantásticos se reduce el potencial político de la obra y eventualmente, aquello que hace que sea digno de ser discutido con los jóvenes espectadores, tanto desde ámbitos educativos como familiares o sociales.

## **¿Qué nos impulsa a contar esta historia?**

El cine fantástico tiene mucha audiencia en todo el mundo, la cual se caracteriza por pertenecer a la adolescencia. En esta edad de gran descubrimiento, los temas políticos y sociales casi no se tocan, cuando el cine puede ser una gran puerta para introducir a los jóvenes en temas complejos. Entre aquellos temas es fundamental problematizar lo que vivieron los pueblos originarios desde la “Conquista” de América como los sucesivos exterminios que se realizaron en el continente, sobre todo los sufridos en Argentina<sup>4</sup>. Este es un tema que, desde la educación primaria y secundaria, se problematiza en superficie, pero no se cuestiona el rol de los actores políticos de la época. Por otra parte, cabe destacar el papel de la mujer, personificada en Juana, la protagonista y heroína de nuestra historia.

## **¿Por qué es importante acercar al público este trabajo?**

El cine fantástico es una gran forma de acercar al público infanto-juvenil a diversos temas. Basta acercarse a algunas cifras para entenderlo: La última película de la saga de *Harry Potter* batió todos los records de taquilla con una recaudación de 168,6 millones de dólares en un fin de semana, marcando en el inicio de una era de adaptaciones de sagas. Pero el 85% de los films galardonados con el Oscar a la mejor película son adaptaciones de obras literarias y entre ellas las que tienen como público a los jóvenes: *Las Crónicas de Narnia* (C. S. Lewis); *Divergente* (Verónica Roth); *Cazadores de Sombras* (Cassandra Clare); *Percy Jackson* (Rick Riordan), por ejemplo.

El auge fue tal que pasaron meses de duelo cuando se publicó, en 2007, *Harry Potter y las reliquias de la muerte* y la saga tuvo su fin. Desde entonces, los lectores y el mercado comenzaron a buscar, en blogs y fan fiction, la escritura amateur de los lectores.

Por eso, creemos que hace falta historias originales que sean capaces de crear estos universos sin recurrir a libros, y así, abastecer una demanda cada vez mayor de cine fantástica. A su vez, adaptar o tomar como inspiración historias reales e históricas, como aquellas fundamentadas en tradiciones ancestrales de Latinoamérica, puede ayudarnos a

---

<sup>4</sup> Como la conocida “Campana del Desierto” del presidente Julio Argentino Roca, que más adelante retomaremos.

enriquecer estos relatos.

## ***Capítulo I: Cine y tradiciones orales***

### **1. Antecedentes**

En este apartado, nos planteamos presentar antecedentes en cuanto a guiones que manifiestan historias de la tradición oral o escritos de culturas originarias, y su éxito.

Desde los relatos más antiguos de Grecia, aquellos de tradición oral, cuentos perdidos o narrados de forma incompleta, han servido de inspiración en el cine, sobre todo a la hora de escoger las historias que se contarán en géneros como el fantástico y el de aventuras.

Cabe mencionar, en este punto, a **Jacob y Wilhelm Grimm**, los hermanos que transcribieron, a principios del siglo XIX, los cuentos de tradición oral más populares de Europa en dos volúmenes. Unos libros que, a lo largo del tiempo, les ayudarían a convertirse en escritores inmortales. Gracias a la recopilación que estos autores hicieron, en la actualidad conocemos muchas historias de hadas que, de no haber sido transcritas, podrían haber sido olvidadas y desconocidas a nivel mundial. Ahora, su obra es universal e inspira cada año a múltiples productoras para desarrollar películas, sobre todo aquellas que están destinadas a los jóvenes.

Pero, los hermanos Grimm no fueron solo los responsables de historias que hoy en día han inspirado una incontable cantidad de obras fílmicas, sino que incluso ellos han sido protagonistas de historias narradas en el cine. Tal es el caso de *El maravilloso mundo de los hermanos Grimm* (1962), un film biográfico que narra la vida de estos hermanos.

Durante años, hemos disfrutado de las adaptaciones de los relatos de los hermanos Grimm en el cine y es de esperar, que sigamos descubriendo nuevas versiones en los próximos años. Hace sólo algunos años se cumplió el 200 aniversario de la publicación del cuento de *Blancanieves*. Por este motivo, varias películas inspiradas en su historia han llegado a las salas de cine en 2012.

Pero además de estos autores, existen numerosos escritos anónimos sobre tradiciones ancestrales e históricas que aún perduran en el imaginario social. Tal es el caso de aquellas

historias que sobreviven en el legado cultural de los **pueblos originarios** de Latinoamérica. En este punto, es menester establecer que durante el trabajo denominaremos de esta forma a las comunidades colectivas de indígenas en América Latina. El uso del término se ha difundido por su empleo en los Estudios Culturales, las cátedras universitarias y la prensa. Jorge Fernández Chiti, argumenta que otra denominación común para los pueblos autóctonos de América, es etnocentrista e impuesta por los colonizadores como manera de destruir su identidad.<sup>5</sup>

Por otra parte, a estos relatos los consideraremos como **mitos**. Carlos García Gual afirma que el mito es mito “un relato tradicional que cuenta la actuación memorable de unos personajes extraordinarios en un tiempo prestigioso y lejano”. El autor agrega que, si bien en la mayoría de los mitos intervienen personajes divinos, hay ocasiones en las que los héroes son incluso más importantes que los propios dioses (García Gual, 1981).

En *Album de mitos y leyendas I*, Eloy Martos hace una distinción entre mito, cuento y leyenda, tres conceptos que en ocasiones se confunden. En una primera categoría sitúa el mito y lo define del siguiente modo:

"El mito es una narración primordial, es decir, habla de los dioses y los acontecimientos que fundamentan una comunidad, por tanto, son tradiciones cuyo valor ejemplar y básico nadie discute si se pertenece a esa comunidad". (Martos, 2001). Por debajo del mito, encontraríamos el cuento y la leyenda. En ocasiones, son categorías intercambiables o pueden aplicarse a un mismo motivo. El cuento es un relato de ficción con una serie de elementos y una estructura reconocible, sin embargo, el autor reconoce que “lo que llamamos leyenda es algo más vago e informe, empezando porque no tiene una forma fija (...)” "lo que cuenta no es una ficción sino algo más o menos verídico, o al menos, algo relacionado con un hecho real, que en algún momento/lugar ocurrió, de lo que quedan vestigios probatorios (...) dan crédito a la historia” (Martos, 2001).

Más allá de estas diferencias conceptuales, son numerosos los mitos, cuentos y leyendas

---

<sup>5</sup> Fernández Chiti, Jorge: «Pueblos originarios, indios, indígenas o aborígenes?», artículo en español en el sitio web Condorhuasi. Consultado el 14 de agosto de 2013.

que fueron transmitiendo y abasteciendo al imaginario popular durante muchísimos años, y ahora, en la actualidad, lo siguen haciendo a través de los medios como el cine.

Por todo lo anterior, resulta bastante complicado encontrar una definición única al término “mito” para referirnos a la historia que utilizaremos de inspiración. No obstante, numerosos estudios han ratificado que, a pesar de las diferencias existentes en las raíces mitológicas de los pueblos y civilizaciones de todo el planeta existen bastantes puntos de conexión entre ellas.

"(...) El cine y la televisión, por su vocación de seducción masiva, se han convertido desde su nacimiento en los máximos amplificadores y divulgadores de los grandes esquemas del pensamiento mítico" (Gubern, 2002). Tras esta afirmación resulta muy atractivo pensar en la recuperación de los mitos que no han sido masivamente transmitidos, como los de la Antigua Grecia lo han sido. En este punto, resulta fundamental mencionar que retomaremos los mitos más antiguos de los pueblos originarios de Argentina, como es el de los *Selknam*<sup>6</sup>, y que pueden suponer también el conversar con nuevas fronteras.

### **1.1 El valor del cine para el aprendizaje**

*“La belleza de tu film no estará en las imágenes sino en lo inefable que ellas desprenderán”* (Robert Bresson).

Del atractivo recientemente mencionado, en el punto anterior, surgen nuevos interrogantes: Si nos planteamos retomar aquellos mitos menos difundidos en la actualidad, y que provienen de las culturas latinoamericanas ancestrales ¿No es el cine entonces un medio en el cual enseñar y promover el aprendizaje de la historia de nuestras culturas? Claro que sí, numerosos estudiosos han comprobado el valor de este medio de comunicación audiovisual a la hora de enseñar y profundizar en temáticas de importancia universal o local. Además, desde los estudios de la Escuela de Frankfurt a la actualidad, el cine ha acercado a la sociedad a temas imaginados e incluso poco debatidos. *El cine es cultura popular, arte y espectáculo*. Las tramas y los temas que se hablan en el cine son, cada vez más, llevados a las aulas de los distintos niveles educativos, en Argentina y en el mundo. En distintas entrevistas a

---

<sup>6</sup> Los *selknam* u onas, fueron un pueblo amerindio ubicado en el norte y centro de la isla Grande de Tierra del Fuego, al sur de Argentina.

especialistas de la materia<sup>7</sup>, como a docentes e investigadores (Como la Dra. Stella Maris Poggian), se ha hecho hincapié en la importancia del análisis de películas en la educación secundaria, sobre todo para la introducción en los grandes temas que trata el cine y en su importancia en la adquisición de la sensibilidad hacia valores expresivos, cognoscitivos y creativos. En estos casos, el interés de la mayoría de los jóvenes está puesto en el género fantástico, aventura y ciencia ficción.

Entonces ¿Qué aprendizajes transmite el cine actual a los jóvenes? ¿Qué no se está transmitiendo? Hasta no hace muy poco, se enseñaba en las escuelas sobre los antiguos presidentes de Argentina, y no se discutía sobre los hechos atroces que ciertas figuras habían realizado en nuestro territorio. Tal es el caso del ex Presidente Julio Argentino Roca, responsable de la llamada “Conquista del Desierto”, campaña militar realizada entre 1878 y 1885, por la que ingresó al territorio sur del país y se derrotó a las tribus, pueblos o naciones mapuche, ranquel y tehuelche. Esta tuvo como consecuencia la incorporación de la zona de la región pampeana y de la Patagonia que hasta ese momento estaba dominada por los pueblos originarios vencidos que sufrieron: Aculturación, pérdida territorial y de identidad, ya que fueron reubicados para servir como mano de obra forzada<sup>8</sup>.

Si bien estos hechos son actualmente objeto de debate y visiones diferentes, tanto dentro como fuera de ese país, la posición tradicional argentina sostiene que se trató de una gesta militar y una guerra legítima respecto de la efectiva soberanía de la República Argentina sobre territorios heredados del Imperio español. Pero cada vez son más las voces que apoyan una posición distinta, donde políticos y periodistas argentinos de la época, denunciaron lo que consideraron un "crimen de lesa humanidad" cometido por el Ejército Argentino.

¿Por qué traemos a colación este ejemplo? Porque uno de los objetivos de este trabajo es, además de recuperar los mitos de los pueblos “eliminados” en esta campaña militar, proponer un acercamiento histórico para generar debate entre los jóvenes ¿De qué manera? Retomando

---

<sup>7</sup>Las fuentes pueden encontrarse en Academia.edu, vía estos links:  
[https://www.academia.edu/16249151/Del\\_libro\\_al\\_cine\\_del\\_cine\\_al\\_libro](https://www.academia.edu/16249151/Del_libro_al_cine_del_cine_al_libro) y

<sup>8</sup> Bello, Alvaro (2000). *El viaje de los mapuches de Araucanía a las pampas argentinas: una aproximación a sus significados socioculturales (siglos XIX y XX)*. Centro de Documentación Mapuche. Santiago de Chile.

el Qué de estos hechos históricos y trasladándolos a un guión cuyo Cómo propone el género fantástico para problematizar el exterminio descrito.

## **1.2 Géneros a los que se recurre**

Las películas a las que acude la mayor afluencia de espectadores jóvenes son las de acción, aventura, ciencia ficción y fantasía ¿Por qué no proponer un debate político mediante ellas?

Aun así, la realidad del cine argentino actual y los pueblos originarios, está muy lejos de estos géneros. De acuerdo a una investigación de la **Universidad Nacional de Quilmes**, “el lugar que da el Cine a los pueblos originarios en la historia nacional es absolutamente marginal, no tiene incidencia alguna en el rumbo de la historia”. En este sentido, la autora de la investigación, Alejandra Rodríguez, sostiene que en las películas de la década del 40’ y 50’, existe una concepción que considera a los pueblos originarios como “otros”, como pueblos externos a la idea de “nación”, y como un obstáculo para “remover para el desarrollo de la historia nacional”.

Alejandra Rodríguez sostiene que la primera y la última película de la serie de films sobre los pueblos originarios, como “El último malón” y “La revolución es un sueño eterno, plantean a los pueblos originarios como “otros” internos e intentan evidenciar el proceso de marginalización material sufrido desde tiempos coloniales. Por su parte, “El último malón” plantea tensiones respecto de los términos de supervivencia o extinción de los indígenas en tanto tales y su pertenencia como ciudadanos, “pero no hay dudas de que pertenecen a la interioridad del cuerpo de la nación, ni de su lugar de marginación” (Rodríguez, 2015). Pero, aun así, los autores no dejan de plantearse el rol historiográfico del cine, y cómo este ha hecho circular escasamente la realidad latinoamericana. Sin dudas, los géneros que han inspirado el cine argentino y su relación con los pueblos originarios, estuvo muy lejos del género fantástico y del realismo mágico.

## **1.3 Personajes femeninos**

Llegados a este punto, donde ya consideramos el carácter del cine como medio transmisor de mitos y de enseñanza de discursos poco retomados, estableceremos un nuevo debate ¿Por qué la mayoría de los protagonistas de las historias del género fantástico son

hombres? *Harry Potter*, *Percy Jackson*, *El Señor de los anillos*, *Van Helsing*, *El inventor de juegos*, y muchas más, son las películas más vistas a nivel internacional del género fantástico que, como podemos observar, en la mayoría de los casos están encabezadas por protagonistas masculinos. Aquí se propone crear una heroína y protagonista mujer, a la que llamaremos Juana Temúl, que también se enfrentará a pruebas internas y externas que pondrán en juego su rol en la creación, sociedad.

Si podemos retomar un personaje femenino de un pueblo originario que ha sido llevado al cine de animación, es *Pocahontas*. Resulta que este personaje responde a una historia “real”. Se trataba de Matoaka, la hija de Wahunsonacock, el jefe de la tribu nativa norteamericana powhatan. Los powhatanes pertenecían a una confederación de unas treinta tribus; su hogar era la región que los colonos europeos llamaron Virginia. A la joven se la apodó Pocahontas por su significado: “Pequeña silenciosa”. Se piensa que a los doce años salvó al capitán inglés John Smith de ser ejecutado, después de que este hubiera sido capturado por un grupo de hombres powhatanes.

Pocahontas fue aprisionada por los ingleses en 1613. Durante su cautiverio cambió su nombre por el de Rebecca, se convirtió al cristianismo y contrajo matrimonio con el inglés John Rolfe, con quien tuvo un hijo, Thomas Rolfe. John Rolfe y Pocahontas se embarcaron hacia Inglaterra en 1616, donde fue presentada al rey Jaime I y ante los miembros de la alta sociedad inglesa como una “salvaje civilizada”. Claramente, no todas las historias reales tienen un final felizmente correcto en cuanto a términos empleados por el eurocentrismo. Pero no es la única protagonista de las grandes historias conocidas sobre pueblos originarios.

De acuerdo a *Survival*, ONG internacional, existen otras mujeres inspiradoras cuyas historias han sido poco contadas. Tal es el caso de *Mujeres Sin Fronteras*, el grupo lo conformaban cuarenta mujeres indígenas chilenas, argentinas y mapuches. El suyo fue un viaje de protesta; cabalgaban para denunciar la construcción de represas en la cuenca de Puelo-Manso, que comparten Chile y Argentina. Entre estas historias podemos encontrar muchas más, donde el personaje que representan estas mujeres está rodeado de ideales de lucha, reivindicación y perseverancia. Estos son los ideales que queremos transmitir a través de nuestra protagonista.

## ***Capítulo II: La adaptación***

### **2. Perspectiva teórica**

Como hemos enunciado en la introducción, nuestro trabajo se enfocará en un tipo particular de relación entre ambos fenómenos: el fenómeno de la *adaptación* de mitos y leyendas al cine. Por este motivo, en primer lugar, resulta fundamental desarrollar los diferentes conceptos de lo que es la *adaptación cinematográfica*, para luego poder presentar aquella que más se adecue a nuestros objetivos.

#### **2.1. ¿Qué es adaptar?**

María Victoria Sotomayor (2005) en *Literatura, sociedad, educación: las adaptaciones literarias*, enuncia que, en los estudios sobre las adaptaciones, frecuentemente se producen ambigüedades a la hora de emplear un término para designar la práctica, como es el caso de *adaptación* y/o *versión*. Entonces realiza un recorrido sobre las diferentes terminologías empleadas en estudios previos, entre las que reconoce: a) el término *adaptación cinematográfica* se utiliza para designar la transformación de una obra literaria al lenguaje audiovisual del cine, lo que significa un cambio de código estético y narrativo. b) El término “adaptación” remite a una obra resumida que mantiene el mismo discurso literario que una primera obra. c) Se denomina “adaptación popular” a obras que reescriben cuentos populares, donde no se aclara si el término “popular” hace referencia al hipotexto o al destinatario. d) Se llama “adaptación literaria” a dar forma amena y atractiva a temas científicos de intención divulgativa. e) también se alterna con el vocablo “versión” sin discriminar el significado de cada palabra.

En el lenguaje general, el diccionario de la RAE define el término *adaptar* con el sentido de “acomodar, ajustar algo a otra cosa”, y en otra acepción más restringida como “modificar una obra científica, literaria, musical, etc; para que pueda difundirse entre público distinto de aquel al cual iba destinada o darle una forma diferente de la original” (Sotomayor, 2005: 223).

La autora retoma el vocablo *versión* que, en cambio, tiene como tercera acepción en el DRAE “cada una de las formas que adopta la relación de un suceso, el texto de una obra o la

interpretación de un tema” pero, no establece relación directa entre dos elementos, por lo que no hace referencia al receptor y en esto se diferencia claramente del concepto de adaptación enunciado anteriormente (Sotomayor, 2005: 223).

Si bien los autores que desarrollaremos a continuación han heredado el enfoque narratológico, abren los estudios en adaptación y estudian otros factores extra relato, que también influyen y tejen una relación intertextual. Por ello, estos se preguntan por otros aspectos y los ponen en debate como, por ejemplo, la cuestión de la fidelidad, y en torno a estos estudios definen la adaptación desde diferentes perspectivas.

Las adaptaciones, transposiciones, recreaciones, versiones, comentarios, variaciones (o como quiera que sean denominadas por los autores), es decir, los procesos por los que una forma artística deviene en otra, la inspiran, desarrolla, comenta, etc., tienen una tradición importante en la historia de la cultura, particularmente en el siglo XX como vimos al comienzo de este capítulo. Sin embargo, y por lo general, se habla de *trasvases* para referirse al hecho de que hay creaciones pictóricas, operísticas, fílmicas, novelísticas, teatrales o musicales que hunden sus raíces en textos previos (Sánchez Noriega, 2000). A continuación, definiremos la adaptación cinematográfica específicamente.

Dentro del conjunto de tipos de adaptaciones existentes, Sánchez Noriega enumera los siguientes: a) del teatro al teatro; b) de la novela al teatro; c) de la novela a la serie televisiva o cine; d) del teatro a la televisión; e) del cine a la novela; f) del cine al teatro; g) del cine a la televisión; h) de la televisión al cine; i) del cine al cine; j) de la novela al musical o la ópera; k) de la novela al ballet musical; l) del teatro al ballet musical; m) del ballet musical al cine; n) del teatro musical al cine; ñ) de la historia gráfica a la televisión y/o al cine; o) de la pintura a la música; p) de la novela o el cuento al dibujo animado; q) de la película al dibujo animado.

De todos ellos, el ciclo novela-cine se encuadra en el análisis que realizaremos en este trabajo, donde se puede cambiar el orden de los medios expresivos, siendo conscientes de que, de ordinario, es la materia literaria (novela o cuento) el origen del ciclo. Para conceptualizarlo se tomarán dos teóricos que a posteriori permitirán el análisis del corpus: José Luis Sánchez Noriega y Linda Seger.

- *Sánchez Noriega: Transponer, trasladar o adaptar.*

Ya quedó indicado que, ciertamente, no se puede hablar de adaptación del mismo modo para referirse al teatro y a la novela, como tampoco a una novela corta o a una larga. Por ello, dentro de estas tipologías, Sánchez Noriega habla indistintamente de *adaptar, trasladar o transponer* para referirse al hecho de “experimentar de nuevo una obra en un lenguaje distinto a aquel en que fue creada originalmente”.

Sánchez Noriega define como *adaptación* al “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 formas de texto filmico” (Sánchez Noriega, 2000: 47). Esta conceptualización realizada por el autor español demuestra que en su planteamiento podemos reconocer la influencia de la teoría del “texto narrativo” de Genette. Recuperaremos esta concepción en el capítulo IV ya que nos será útil para establecer las categorías que analizaremos.

- *Linda Seger: Adaptación como traslación*

Linda Seger, la autora de uno de los manuales más reconocido sobre adaptación, *El arte de la adaptación: Cómo convertir hechos y ficciones en películas*, interpela al lector de su libro:

“Has leído el libro. Era visual, cinematográfico. Los personajes resultaban atractivos; la historia, envolvente; el estilo, entretenido. Pero la película no funcionó ¿Por qué?” (Seger, 2000: 29). De esta manera Seger comienza por cuestionarse acerca de las adaptaciones y señala que a pesar de lo que la mayoría de la gente cree, no existe la adaptación fácil. Muchos autores han sostenido que “todo lo que tienes que hacer es filmar el libro”, sin embargo, a lo largo de la historia se demostró que no es así.

Con esto, Seger intenta plantear que la experiencia de leer una novela es muy diferente a la de ver una película: Por su propia naturaleza, *la adaptación es una traslación*, una

conversión de un medio a otro. Todo material previo –literario o no– se resistirá en principio al cambio. Pero la adaptación implica cambio, “implica un proceso que supone repensar, reconceptualizar; y también, comprender que la naturaleza del cine es intrínsecamente diferente de la de cualquier otra forma literaria” (Seger, 2000: 30).

## 2.2 Tipos de adaptación cinematográfica

Aunque no consideremos a la fidelidad de la obra como equivalente al éxito de la adaptación, este concepto es útil para poder demostrar qué es lo que diferencia a este tipo de obras de otras asociadas al carácter creador de la adaptación. Por ello Sánchez Noriega establece los siguientes tipos de adaptación cinematográfica: *la dialéctica fidelidad/creatividad, según el tipo de relato*<sup>9</sup>, *según la extensión*<sup>10</sup> y *según la propuesta estético cultural* (Sánchez Noriega, 1983: 63-70).

Aun así, como ya fue mencionado, retomaremos el primer tipo: Este suele ser el criterio básico que se emplea en las tipologías al uso, donde se tiene en cuenta el mayor o menor grado de similitud entre los personajes y los sucesos de los textos literarios y fílmicos. Está compuesta por:

a) *Adaptación como ilustración*: También llamada “adaptación literal, fiel o académica y de adaptación pasiva”. Se produce en los textos literarios cuyo interés descansa en la historia (el *qué*) mucho más que en el discurso (el *cómo*). El adaptador trata de plasmar en el relato fílmico el conjunto de personajes y acciones que contiene la historia en su forma literaria, sin otras transformaciones que las derivadas del cambio de discurso (forma y sustancia de la expresión), de la organización dramática del relato fílmico, de la puesta en escena y de las descripciones visuales, es decir, utilizando los procedimientos básicos de la adaptación. Para ello se suelen transcribir por completo los diálogos y utilizar los elementos figurativos y visuales desarrollando una fidelidad rigurosa con el original (Sánchez Noriega, 1983: 64).

b) *Adaptación como transposición*: Se traslada al lenguaje fílmico y a la estética cinematográfica el mundo del autor expresado en esa obra literaria, con sus mismas, o

---

<sup>9</sup> Desde otra perspectiva, se pueden considerar dos modalidades de adaptaciones en función de la coherencia o no entre los tipos de relato literario y fílmico (Sánchez Noriega, 2000:63).

<sup>10</sup> Si comparamos el número de páginas del texto literario y del guión cinematográfico, podemos llegar a resultados muy falsos, pues una página de un relato puede necesitar varias de guión y viceversa (Sánchez Noriega, 2000: 69).

similares, cualidades estéticas, culturales o ideológicas. En los relatos cortos, obras de calidad relativa y novelas necesitadas de fuertes transformaciones, la adaptación como transposición implica una intervención mayor, en la que el autor fílmico trata de extraer todas las posibilidades expresivas y dramáticas al texto literario, para lo cual desarrolla lo que está implícito, busca equivalencias, efectúa ampliaciones, elimina subtramas, etc (Sánchez Noriega, 1983: 64).

c) *Adaptación como interpretación*: Cuando el filme se aparta notoriamente del relato literario -debido a un nuevo punto de vista, transformaciones relevantes en la historia o en los personajes, digresiones, un estilo diferente y, al mismo tiempo, es deudor suyo en aspectos esenciales, (el mismo espíritu y tono narrativo, conjunto del material literario de partida, analogía en la enunciación, temática, valores ideológicos, entre otros) consideramos que hay una interpretación, apropiación, paráfrasis, traducción, lectura crítica o como quiera que llamemos este modelo más personal y autoral de adaptación (Sánchez Noriega, 1983: 65).

d) *Adaptación libre*: El menor grado de fidelidad a una obra literaria lo ofrece el filme que llamamos adaptación libre y que también se conoce como reelaboración analógica, variación, digresión, pretexto o transformación. La adaptación libre no opera ordinariamente sobre el conjunto del texto -que, en todo caso, se sitúa en segundo plano- sino que responde a distintos intereses y actúa sobre distintos niveles: el esqueleto dramático, sobre el que se reescribe una historia, la atmósfera ambiental del texto, los valores temáticos o ideológicos, un pretexto narrativo, etc. (Sánchez Noriega, 1983: 65).

Entre todos estos tipos de adaptación enunciados, tomaremos la **Adaptación Libre** del texto *El mito Selknam de la creación del mundo*.

## ***Capítulo III: Referentes audiovisuales y literarios***

### **3. Presentación**

A continuación, mencionaremos los referentes audiovisuales y literarios del género fantástico, a los que hemos acudido a la hora de analizar estructuras fílmicas que nos permitan entender mejor el trabajo a realizar.

Antes que nada, resulta necesario hacer algunas aclaraciones teóricas. Cuando se habla de **narración fantástica, se hace referencia al género fantástico, comúnmente llamado fantasía**. Se trata de un género artístico de ficción que se caracteriza por contar con un argumento en el que se desarrollan elementos imaginarios, irreales y sobrenaturales. Este tuvo su origen en la mitología y en los relatos antiguos, pero en la actualidad se halla presente en la literatura, cinematografía, historietas, videojuegos, juegos de rol, pintura y escultura. Se caracteriza por no dar prioridad a una representación realista que respete las leyes de funcionamiento del mundo real. En ese sentido se suele decir que el género fantástico es subversivo, pues viola las normas de la realidad. —Lo fantástico es la vacilación que experimenta un ser que sólo conoce las leyes naturales, ante un acontecimiento al parecer sobrenatural (Todorov, 1980:19).

De hecho tampoco los tipos son precisos: Martos Núñez señala que cuando hablamos de narración fantástica, lo que hay a menudo son —formas híbridas entre cuento y novela, a veces con interpolaciones de otros discursos—. Lo mismo ocurre en relación a la llamada —ficción especulativa—, que no es más que la intersección entre los subgéneros de fantasía, ciencia ficción y terror. A menudo, un relato de ciencia ficción está contaminado de elementos mágicos o de terror, de tal manera que lo que define a estas narraciones es justamente el planteamiento de universos alternativos, mundos dotados de sus propias reglas, personajes e incluso geografía o cronología (Martos Núñez, 2006: 64).

### 3.1. Cine fantástico en Latinoamérica.

Ahora que ya hemos definido al género que emplearemos, podemos situarnos mejor en cuanto a referentes de cine nacional e internacional que, como veremos en el próximo apartado, son pocos los latinoamericanos. Aun así, cada vez son más las personas que apuestan por este género, tan necesario para un público que consume el cine hollywoodense ¿Por qué no producir en casa? El gran problema de este tipo de producciones es el costo que genera ya que, en la mayoría de los casos, supone contar con un gran presupuesto.

Tanto el cine como la literatura fantástica están muy presentes en Argentina, donde numerosos autores amateurs lanzan sus historias en diferentes formatos. Un claro ejemplo de este impulso es “La Liga de cine de Género Argentina” (abreviado como LiGA), una unión de productores, directores, guionistas, editores, técnicos, actores, gestores culturales y realizadores de cine de género de Argentina. Todos ellos están relacionados a la producción de cine fantástico, de ciencia ficción, de terror y de thriller. Sus objetivos son promover y difundir el cine de género que se produce en Argentina, como consecuencia de la creciente producción. Estos realizadores enuncian estar “motivados por la enorme convocatoria de público local que tienen las películas extranjeras de cine de género”, por lo cual, los miembros de la LiGA, vieron necesario que se profundicen las propuestas de este tipo pero en el ámbito nacional.<sup>11</sup> La creación de esta organización surge como un mecanismo para conseguir tener mayor representación, peso y voto en las tomas de decisiones referidas al cine y así ocupar más espacio en la cartelera cinematográfica. Este proyecto se presentó en el segmento dedicado a las producciones latinoamericanas del género, que se celebró en el 2015 en el marco del mercado cinematográfico **Ventana Sur**.

En una charla de Carina Rodríguez y Hernán Moyano, compiladores del libro *Manual de cine de género. Experiencias de la guerrilla audiovisual en América Latina*, los realizadores contaron el origen de este movimiento:

"Desde hace tiempo, algunos de nosotros nos hemos reunido para intercambiar experiencias sobre algunos aspectos de la industria y el impacto de nuestras películas en ella. Tratar de encontrar soluciones entre todos y socializar la información. A la vez, como la

---

<sup>11</sup> Montesoro, Julia (5 de diciembre de 2015). En nombre del cine fantástico. La Nación. Consultado el 6 de diciembre de 2016

mayoría venimos empujando el género en nuestro país y hemos visto el crecimiento de la producción de este tipo de propuestas, no solo aquí sino en toda América latina, llegamos a la conclusión de que, para seguir creciendo, hace falta un marco de contención y protección institucional", explica el director y productor Hernán Moyano, uno de los impulsores de la flamante liga. "La aparición de espacios como Blood Window en Ventana Sur es una de las señales de la trascendencia que nuestras producciones tienen a nivel internacional. A la vez, la consolidación del festival Buenos Aires Rojo Sangre, no hace otra cosa que demostrar que existe un público ávido de este tipo de producciones", destacó Moyano para *La Nación*.

El cine de género convoca a una enorme cantidad de espectadores con producciones extranjeras, y por esto es importante que nuestra industria continúe profundizando en la consolidación de propuestas de este tipo pero de producción local. Estos realizadores se plantean, en un futuro, crear una red de realizadores de género en toda América latina y generar una red de distribución y exhibición que ayude al intercambio cultural de estos territorios.

### **3.2. Otros guiones referentes**

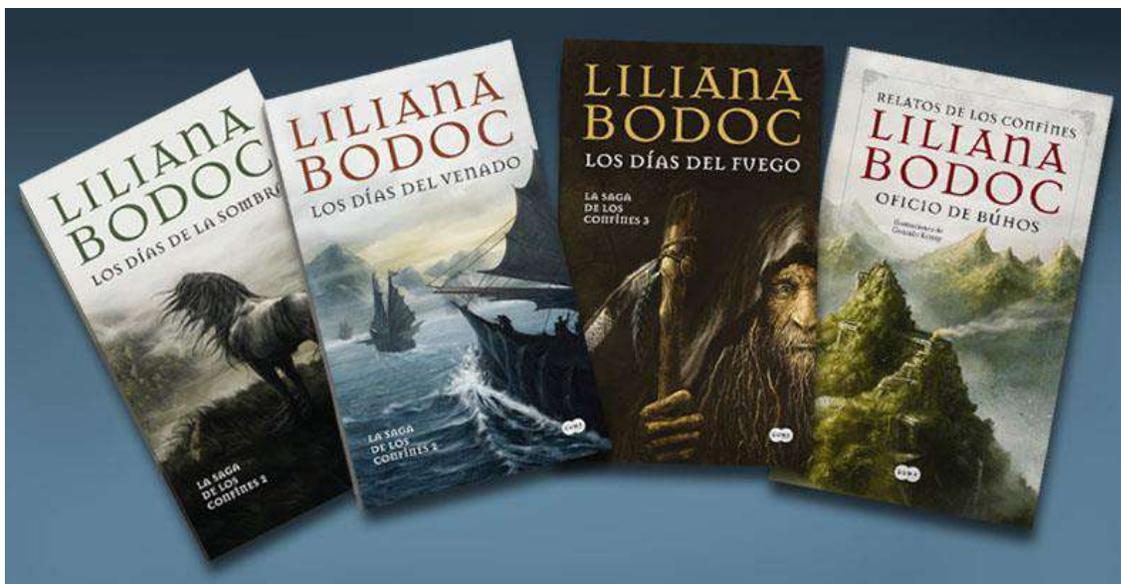
Dentro de distintos formatos de narración, podemos encontrar a guiones de series, cortometrajes y largometrajes, que sirven de referencia a la hora de mencionar y analizar el éxito de guiones similares al propuesto en este trabajo. A estos, además, sumamos los referentes literarios para tener en cuenta a aquellas obras latinoamericanas con posibilidades de adaptación al cine.

## **Literarias**

### **La saga de los confines**

A través de esta saga, la escritora argentina Liliana Bodoc construye un mundo fantástico en torno a hechos históricos: La conquista de América. Es una colección de tres novelas cuyos títulos son *Los Días del Venado*, *Los Días de la Sombra* y *Los Días del Fuego*. Esta obra se inscribe en el género de la fantasía heroica y se desarrolla en un mundo imaginario llamado *Las Tierras Fértiles*, aunque parte de la acción transcurre en las *Tierras Antiguas*. El eje de la saga es la lucha de los pueblos de las Tierras Fértiles contra las huestes del

perverso Misáianes, hijo de la Muerte



Siguiendo en la línea de la literatura de Liliana Bodoc, cabe mencionar que se tendrá en cuenta una entrevista realizada a la autora en torno a *Tiempo de Dragones*, libro que está adaptando actualmente al cine, junto al ilustrador Ciruelo. Esta película de fantasía argentina será la primera de este tipo de producciones en el país, aunque aún en proceso de pre-producción. Lo que ya está confirmado es que será dirigida por el especialista en efectos visuales Pablo Helman. La película transcurre en un tiempo en el que la fraternidad entre humanos y dragones es destruida por el linaje Dratewka, pero una profecía advierte sobre la llegada de un elegido, destinado a restablecer la armonía. Para huir de la esclavitud, algunos dragones rebeldes cruzan el mar. Los Dratewka envían una flota tras ellos, pero también los Tzarus, aliados de los dragones, cruzan el mar. En el nuevo continente, Antón, mago y alquimista, encuentra a un niño abandonado en el bosque y advierte que puede ser el Elegido.



## **Cinematográficas**

### **Harry Potter**

La saga literaria Harry Potter y su adaptación en 8 films cinematográficos, nos presentan un mundo de fantasía y aventuras basada en las ideas de J. K. Rowling. La historia tiene como protagonista a Harry Potter, un niño que al cumplir once años descubre que es un mago, por lo cual es enviado al Colegio Hogwarts de Magia y Hechicería para comenzar su entrenamiento como tal.



Esta saga nos sirve como referencia tanto en la construcción de un mundo con sus propias leyes, como en el tratamiento de los diálogos complejos. Con ello nos referimos a diálogos entre los personajes que explican situaciones, historias o leyes totalmente nuevas y fundamentales para el espectador, sin que este pierda el hilo de la narración. En este caso, el guión de Harry Potter y el prisionero de Azkaban es fundamental para observar de qué manera el guionista, Steve Kloves, plantea aquellas escenas en las que hay extensos diálogos que permiten conocer las claves de la saga.

### **El inventor de juegos**

The Games Maker (El inventor de juegos) es un film del 2014, que cuenta la historia de la familia Drago, una dinastía de inventores de juegos de la ciudad de Zyl, la cuna de los juegos de mesa. La familia Drago ha entrado en conflicto con Morodian, el villano que de niño trabajaba mano a mano con Nicholas Drago, pero que creaba juegos oscuros, juegos que nacían de sus pesadillas y que la gente del pueblo no llegaba a entender. Por este motivo, Morodian es expulsado de Zyl y funda su propia empresa al tiempo que jura vengarse.

Esta adaptación cineatográfica fue producida por E.E. U. U. pero nos es un referente importante a la hora de hablar de género fantástico rodado en Argentina. Salvo por una única

escena, el film fue rodado por completo en localizaciones de la Argentina. Si bien es un desarrollo argentino y 100 de los 116 integrantes del equipo técnico son de ese país, fue rodada originalmente con sus diálogos en inglés con el objetivo de facilitar su llegada a un mayor número de potenciales mercados. Su estreno ocurrió el 3 de julio de 2014.

Este film también nos sirve de ejemplo a la hora de ver una referencia en cuanto al presupuesto de un largometraje con pocos efectos especiales: El costo del film fue de 6 millones de dólares estadounidenses. Fue filmada totalmente en estereoscopia, una tecnología digital utilizada para crear películas en 3D.



### **Un monstruo viene a verme**

Es una película española-estadounidense de fantasía dirigida por Juan Antonio Bayona, basada en la novela de 2011 del mismo nombre de Patrick Ness, quien lleva adelante su adaptación. Se tendrá en cuenta el guion recientemente publicado de este film, que además de aportar en cuanto a referente del género fantástico para jóvenes y adultos, ofrece un tratamiento interesante de las historias que narran sus protagonistas.



### **Song of the sea**

Es una película animada de fantasía, producida en Irlanda por Cartoon Saloon y dirigida por Tomm Moore. La película, hecha con el sistema tradicional de animación, empezó su producción antes del lanzamiento de *El secreto del libro de Kells* (2009), película que le precede y que plantea una reconstrucción de las tradiciones celtas, como este film. *Song of the Sea* cuenta una historia construida mediante relatos que han alimentado la fantasía de millones de personas de la cultura celta, generación tras generación, y que son el combustible de mitos y leyendas.

Este film nos permite analizar la adaptación de estos relatos antiguos en un guion que es capaz de conmover a niños y adultos, un amplio público que aprende, junto con los personajes, de valores y creencias de sus tierras.



### **El hogar de Miss Peregrine**

Se trata de una película estadounidense de aventuras y fantasía dirigida por Tim Burton y escrita por Jane Goldman, basada en la novela homónima de Ransom Riggs. Otra adaptación que nos permite observar la complejidad de un mundo fantástico y cómo los personajes se relacionan entre sí. Su personaje principal es un muchacho de 16 años llamado Jacob Portman, que llega gracias a su abuelo a una misteriosa isla. Allí, en "El hogar de Miss Peregrine para niños peculiares", encuentra a algunos chicos con extraños dones y se vuelve su amigo, ellos se encuentran en un bucle de tiempo ubicado en el 3-septiembre de 1943 al final descubre la historia amorosa de su abuelo con Emma una chica más liviana que el aire aunque al final el se queda con ella.



## **Ainbo**

La película de animación *Ainbo* es la historia de una niña de una tribu amazónica, cuyo hábitat está en riesgo a causa de la deforestación y la **minería ilegal**, actividades humanas que vienen generando cambios en el clima y el ambiente.

Es el primer filme peruano de animación desarrollado de la mano de una **productora hollywoodense** (Cinema Management Group), y significa un impulso para el género en Latinoamérica, así como también la problematización de temas actuales que rara vez son discutidos en instituciones educativas de niños y adolescentes.

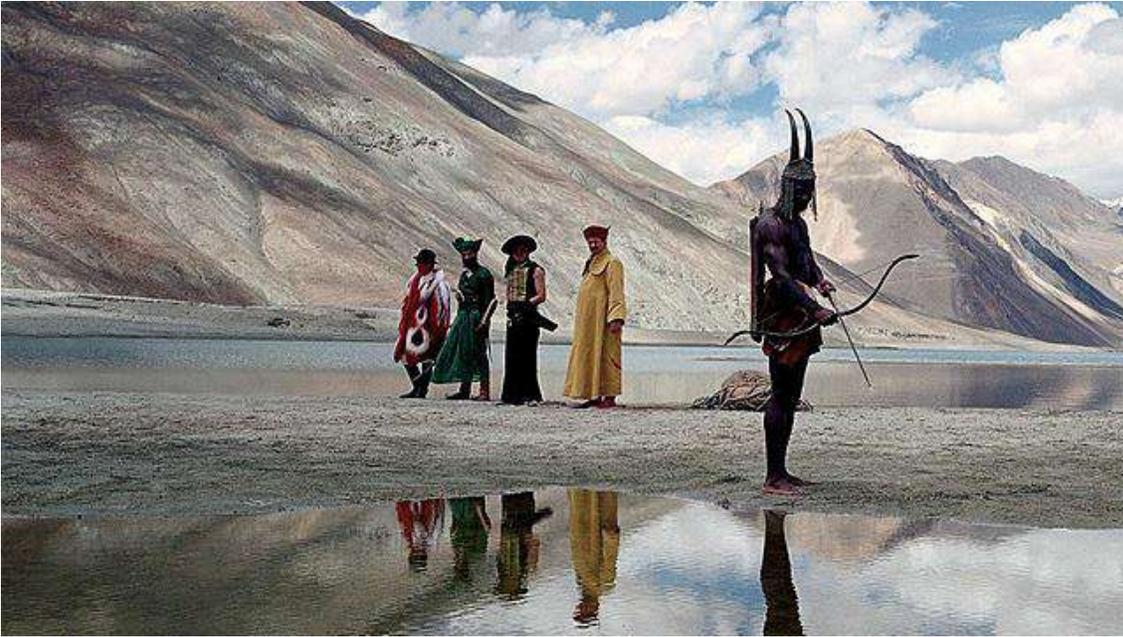


### **The fall**

*The Fall. El sueño de Alexandria* es una película de 2006 dirigida por Tarsem Singh y protagonizada por Lee Pace, Catinca Untaru y Justine Waddell. El guion fue escrito por Dan Gilroy, Nico Soultanakis y Tarsem Singh, y está basado en la idea central de la película *Yo ho ho* (1981).

Tarsem viajó durante más de 14 años por numerosos países, tomando fotografías de los lugares que visitaba y guardándolas para una posible película. Debido a que la película fue financiada por él mismo, al momento de rodarla aprovechó su labor como director de comerciales de televisión. De esta manera, si necesitaba viajar a un lugar específico para filmar, escogía dirigir el comercial que lo dejara más cerca: “Solo filmaría comerciales que me llevaran a la región que yo quería. Entonces lo filmaba, y llevaba conmigo a los actores de la película”. El número total de países en que tuvo lugar la filmación varía según las fuentes; algunas sostienen que fueron dieciocho, mientras que otras, veinticuatro.

Este film es un gran referente, por todo esto, en la creación de espacios fantásticos empleando los recursos naturales y turísticos de las tierras, en nuestro caso, latinoamericanas.



### **El laberinto del fauno**

La película de drama fantástico coproducida por México y España, es un referente importante de cómo el cine puede transmitir hechos históricos que han golpeado a una nación o población. Está ambientada en 1944, posguerra española. Ofelia y su madre, Carmen, que se encuentra en avanzado estado de gestación, se trasladan a un pequeño pueblo al que ha sido destinado el nuevo marido de Carmen, Vidal, un cruel capitán del ejército franquista por el que la niña no siente ningún afecto. La misión de Vidal es acabar con los últimos miembros de la resistencia republicana que permanecen escondidos en los montes de la zona.



## Series

### Game of Thrones

La serie de televisión estadounidense de fantasía medieval de la cadena HBO está basada en la serie de novelas *Canción de hielo y fuego*, del escritor estadounidense George R. R. Martin, cuyo primer libro se titula *Juego de tronos*. Tiene como gran potencial que se ha rodado en distintas locaciones que recrean los paisajes de la trama en el Reino Unido, Croacia, Islandia, Malta, Marruecos, España y los Estados Unidos. Es un buen ejemplo de la utilización de los paisajes naturales de Argentina y el resto de Latinoamérica en la producción de contenido de este género.



### Cheelkenue

Serie emitida por Vimeo, elaborada por estudiantes chilenos en animación. Consta de cuatro cortos de animación que tratan sobre pueblos originarios de Chile y nos cuentan relatos desde la mirada de los niños sobre las creencias y deidades de cada pueblo.



### **Once Upon a Time**

*Once Upon a Time* es una serie de televisión creada por Adam Horowitz y Edward Kitsis, guionistas de la serie *Lost*. Protagonizada por Ginnifer Goodwin, la serie se estrenó en el 2011, formada por un total de veintidós capítulos. Actualmente cuenta con 6 temporadas, que también se emiten por Netflix. La serie se basa en la teoría de que existe un universo alterno donde todos los personajes de los clásicos cuentos de hadas existen, un mundo que tiene una conexión perdida con nuestro mundo, por lo que se centra en los personajes del Bosque Encantado y la conspiración de la Reina Malvada para perturbar la vida de los demás habitantes. Mediante una maldición, la Bruja envía a los personajes de los cuentos al pueblo de Storybrooke, Maine, donde todos ellos viven sin saber quiénes son en realidad, para que sea ella la única con un final feliz.

A través de esta serie podemos tener como referencia la recuperación de los relatos antiguos, como los mencionados en el apartado I, y el crossover de las historias en la adaptación realizada.



### **3.3. El relato de los selknam**

A continuación, compartimos la reescritura del relato mitológico que tomaremos como referencia a la hora de empezar la adaptación libre, publicado en numerosos sitios, de los cuales hemos escogido el del festival de cortometrajes andinos, “Fuego Ancestral”<sup>12</sup>:

#### **El mito de la creación Selknam**

Kenos era un Howenh, un “antepasado”, que fue enviado por Timaukel a organizar la tierra de los Selk’nam y se estableció al sur de Karukinka, actualmente Tierra del Fuego. Recorrió y observó todos los rincones y comenzó a repartir todo el ancho mundo, asignando esta tierra a los Selk’nam.

---

<sup>12</sup> *El mito de la creación Selknam*: [www.fuegoancestral.com](http://www.fuegoancestral.com), 2011. consultado 8 de Octubre de 2016.

Kenos venía con la misión de crear los tres reinos de este mundo, creo montañas, lagos, ríos, todo aquello que hoy existe. La luz era escasa y uniforme y todas las horas pasaban en un alba perpetua. Entonces Kenos creo a luna (Kreeh) y a Sol (Kreen) ordenando a este último que brillara más fuerte a mediodía y que se retirara por la tarde para ser reemplazado por la blanca luz de Kreeh. En aquel tiempo el cielo estaba muy cerca de la tierra y aplastaba todo en su magnificencia, por lo cual Kenos empujó la cúpula hacia arriba y la dejó allí, para que todo creciera alto y hermoso.

Sin embargo, Kenos se sentía solo pues era el único sobre la tierra. Miro alrededor suyo y fue hacia un pantano de donde extrajo un haruwenthos (mata de pasto con tierra adherida) exprimió el agua oscura, la deposito sobre la tierra y formo un Sees (genital masculino). Luego extrajo otro terrón húmedo y formo un Asken (genital femenino) para luego partir y dejar juntos estos dos terrones. Cada vez que se ponía el sol, Sees y Asken se unían y un nuevo ser humano nacía. Estos seres humanos crecieron y a la noche siguiente se unian para hacer nacer un nuevo antepasado y así sucedió todas las noches, durante mucho tiempo, cada noche surgía un nuevo antepasado y rápidamente se pobló Karukinka, Tierra del Fuego.



Pronto la región estuvo llena de hombres y mujeres, los primeros Selk'nam. Kenos, el creador, les enseñó la palabra, señalando que hombres y mujeres deben vivir juntos y dispuso cual sería el trabajo de cada uno. Padre y Madre deben enseñar a los niños lo establecido por Kenos y de acuerdo a eso han de actuar.

Kenos habitaba la tierra hacía ya mucho, y junto a él, tres antepasados lo acompañaban a todas partes. Pasado un largo tiempo Kenos envejeció y trato de conciliar un sueño de metamorfosis con mucha dificultad, es por ello que los cuatro antepasados iniciaron una larga caminata hacia al norte, pues en el sur no habían logrado dormir. Completamente agotados alcanzaron el norte donde pidieron a otros antepasados que los envolvieran en sus capas y los depositaran en la tierra.

Así quedaron totalmente inertes viviendo un largo sueño-muerte. Los demás antepasados continuaron esta rutina milenaria de sueños de vida-muerte y aprendieron que al envejecer debían envolverse en una capa, quedarse completamente quietos, para luego de un tiempo eterno, despertar frescos y de aspecto juvenil.

Pero la muerte no era eterna, de modo que después de yacer un largo tiempo todos vieron que Kenos y los demás comenzaban a suspirar y a recuperar los movimientos. Entonces se irguieron, se miraron unos a otros y comprendieron que eran jóvenes otra vez. De modo que todos los Selk'nam decidieron hacer lo mismo que Kenos.

El que se sentía tan viejo y que había perdido las ganas de vivir se envolvía en su capa y se tendía en el suelo y yacía como si estuviese muerto. Los que tenían la suerte de rejuvenecer iban entonces hasta la choza de Kenos para ser bañados y quitarles el desagradable olor del que estaban impregnados para nuevamente recomenzar. Pero con el tiempo la vejez se adueñaba de los cuerpos y de los corazones y a veces sucedía que alguien ya no se levantara más. Sin embargo, no desaparecía, sino que se transformaba en un cerro, en un pájaro, en una cascada.

Cuando a Kenos le llegó la hora de volver por fin a su casa celeste, los que tuvieron el privilegio de acompañarlo se convirtieron en las estrellas y los planetas que pueblan el luminoso cielo de la Tierra del Fuego.

## Capítulo IV: Metodología

### 4. El punto de partida

En este apartado retomaremos, brevemente, algunos conceptos y metodologías aprendidos durante el dictado del máster, y que son y han sido útiles a la hora de adquirir técnicas de escritura y de pensar en una historia que contar.

#### 4.1. Estructura

A la hora de plantear la estructura de nuestra película, diferentes autores enuncian conceptos y modelos que podemos tener en cuenta, entre los principales podemos mencionar a Doc Comparato, Syd Field y Francis Vanoye.

Según Syd Field (1996), una película se divide claramente en *principio, medio y fin* como todas las historias, en todos los guiones. De acuerdo a Doc Comparato, en el cine, como el lenguaje es continuo (sin intervalos), y en la mayoría de los casos se divide las películas en tres actos. Una película tiene, en promedio, 1 hora y media a 2 horas de duración. Así, si dividimos la película en 9 bloques de secuencia de estructura, nuestro clímax deberá situarse en el 8º bloque, para solucionarse en el 9º. Esto varía de autor a autor.

Pero ¿En qué consiste esta estructura? Este planteamiento ha permitido comprender la estructura de un film suponiendo cómo fue escrito el guión ya que cada página equivale a un minuto, independientemente de que el guión esté repleto de diálogos, o de acción, o ambas cosas, por eso, cuando hablemos de páginas, entenderemos como minutos. Esta estructura es entendida por Field y por Doc Comparato como conformada por tres actos:

**Primer acto:** conocido como *planteamiento*, porque la historia tiende a plantearse en las primeras 30 páginas de guión. Lo podemos reconocer porque su objetivo es “enganchar” al espectador inmediatamente, y para ello, durante las primeras diez páginas deben contarse *quién es el personaje principal*, de *qué* trata la historia y *cuál* es la situación: introduce a los personajes y pone las bases del problema, asunto, necesidad o finalidad. Al final del primer acto hay un *nudo de la trama*: un nudo de la trama es un incidente, un acontecimiento, que

se engancha a la historia y le hace tomar otra dirección, y que por lo general puede reconocerse por las páginas 25 y 27.

**Segundo acto:** es el que más peso tiene en la historia, que generalmente se reconoce entre la página treinta y noventa. Es el *conflicto*; una vez que se haya podido definir la necesidad de su personaje, es decir, cuando haya averiguado lo que este quiere conseguir durante el guión, cuál es su objetivo, puede dedicarse a crear obstáculos que le impidan satisfacer esa necesidad. De este modo se genera el conflicto. Los obstáculos que tiene que superar configuran la “acción dramática” de la historia. El nudo de la trama al final del segundo acto aparece por lo general entre las páginas 85 y 90.

A este “paradigma”, Field agrega el punto medio: “Un eslabón en la cadena de la acción dramática, enlaza la primera mitad del segundo acto con la segunda mitad del segundo acto” y es lo que denomina como “confrontación” y se reconoce en la página 60 del guión.

**Tercer acto:** se desarrolla por lo general entre las páginas 90 y 120. Se trata de la *resolución* de la historia. ¿Cómo acaba? ¿Qué le pasa al personaje principal? ¿Vive o muere? ¿Tiene éxito o fracasa?

La estructura dramática puede definirse así: “Una disposición lineal de incidentes, episodios o acontecimientos relacionados entre sí, que conducen a una resolución dramática”. La manera de utilizar estos elementos estructurales determina la forma de la película (Field, 1996: 15).

Enunciados estos conceptos, en el próximo capítulo plantearemos la estructura que hemos seguido para guionar *El Hilo Celeste*.

## 4.2. Personajes

El personaje es el “eje del relato” y, es inseparable de la acción. Según Aristóteles, el personaje debe tener una función en la historia, debe tener una motivación u objetivo que cumplir. De esta manera, La historia debe construirse alrededor de uno o varios personajes relacionados de forma causal, por contraste y deben ir apareciendo a progresivamente, a través de lo que dicen o hacen en la historia.

Siguiendo al filósofo, el personaje debe tener unas necesidades, un punto de vista y un comportamiento. Pero no debemos olvidar que el personaje debe evolucionar en un contexto (familiar, profesional, social, de pareja...) y poseer una meta que le permite llegar al conflicto de la historia, es decir, el personaje tiene que seguir y evolucionar hacia su “objetivo”:

- ¿Qué está en juego?
- ¿Es lo contrario al objetivo del antagonista?
- ¿Es difícil de conseguir?

### **¿Cuál es el personaje principal? ¿Quién es el protagonista?**

El personaje principal es aquel de quien depende la existencia de la historia. Sin él, los acontecimientos del argumento no hubieran sucedido. El personaje principal es causa, consecuencia, motor y necesidad del argumento. En muchos casos es el mismo que el protagonista. Para determinar en qué casos no lo es, Es importante analizar la emergencia del conflicto, en la que convergen dos fuerzas opuestas: el protagonista y el antagonista, quienes tienen objetivos diferentes. Por lo tanto, el **personaje protagonista** tiene un objetivo mientras que el **personaje principal** es de quien depende la historia (Caminos, 2009).

Existen distintos tipos de personajes, de acuerdo a lo aprendido durante el máster. Esto dependerá del proceso de creación que sigamos:

- Personajes naturalistas: imitan a personas reales, con personalidad e identidad psicológica y moral dentro de la normalidad.
- Personajes no naturalistas: con personalidad o rasgos improbables, sorprendentes, inverosímiles.
- Personajes mixtos.

Un personaje no existe por sí solo, aislado. Aparece siempre en un contexto, con unas influencias culturales según su origen étnico, social, religioso o educativo, en un lugar y un período histórico y con una profesión definida. Por esa razón, al momento de definir tanto a nuestra protagonista, como a los personajes secundarios, tendremos en cuenta no sólo sus

rasgos físicos, sino también su pasado y su futuro, sus relaciones sociales, sus emociones y, al tratarse de un film fantástico, aquellos poderes o elementos que lo hacen extraordinario.

### **4.3. Espacios**

A la hora de definir los universos en los que se desenvolverán nuestros personajes, recurrimos nuevamente al material otorgado durante el master, donde es necesario distinguir entre el concepto de *Espacio* y el de *Lugar*. Claramente, estos no son sinónimos:

- LUGAR: puesta en escena física donde habitan los personajes.
- ESPACIO: construcción imaginaria de representación a partir de los lugares vistos en plano y sugeridos por otros medios audiovisuales.

La narrativa fílmica establece una doble construcción sobre el mundo

- Primero lo recrea: Puesta en escena.
- Después lo parcela y da orden para contarlo: Puesta en cuadro y puesta en serie.

Tener en cuenta esta diferenciación es de suma importancia en nuestro trabajo. Esto implica que, a la hora de detallar los universos en los que ocurre la historia, tengamos en cuenta las locaciones que facilitarán la creación de los espacios del relato. Por esa razón, en la descripción que haremos durante el próximo capítulo, no sólo tendremos en cuenta la creación de los universos fantásticos en espacios, sino también aquellos lugares que harán posibles que esto pueda crearse, sobre todo en cuanto a las “lunas” de la historia, ubicadas en lugares reales de la geografía argentina.

### **4.4. El viaje del héroe**

Antes de proseguir con el desarrollo de este punto, cabe mencionar que la construcción de nuestro largometraje rondará en los 120 minutos de duración y estará destinado a un amplio público, priorizando el infanto-juvenil, que a través de él pueda reconocer la herencia cultural de los originarios de Argentina. Para hacer esto posible, narraremos la historia utilizando elementos que exceden a lo real y que permiten explorar el mito desarrollado anteriormente.

Pero para el desarrollo apropiado de este relato y el rol de nuestra protagonista dentro de él, emplearemos el modelo del “Viaje heroico”, aprendido en clases, de **Christopher Vogler**. El autor, en *El viaje del escritor*, sostiene que las etapas que integran el viaje del héroe pueden rastrearse en historias de “toda índole”, y no sólo en aquellas que describen una aventura o acción que pueda ser tildada de “heroicas”. Con esto hace referencia a historias más cotidianas, fuera de los poderes extraordinarios. Si bien nuestros personajes tienen poderes heredados, lo heroico de sus acciones estará en las decisiones que toman y no en las acciones mágicas que realizan. Tal y como veremos en el desarrollo del guión, los aprendizajes de Juana, en cada una de las lunas, suponen superación personal para un bienestar colectivo.

Un concepto que aparece destacado a la hora de hablar del “héroe”, es el de “aventura”. Joseph Campbell, en *El poder del mito*, enuncia: “La aventura usual del héroe empieza con alguien a quien le han quitado algo, o que siente que falta algo en la experiencia normal disponible y permitida a los miembros de su sociedad. Esta persona entonces emprende una serie de aventuras más allá de lo ordinario, ya sea para recuperar algo de lo perdido o para descubrir algún elixir que da vida. Usualmente es un ciclo, una ida y una vuelta” (Campbell, 2015). A estos conceptos, Fernando Savater agrega tres rasgos principales pueden señalarse como señales que acompañan y anuncian la aventura:

1. La aventura es un tiempo lleno, frente al tiempo vacío e intercambiable de la rutina.
2. En la aventura, las garantías de la normalidad quedan suspendidas o abolidas y nadie puede decidir por nosotros ni está determinado de antemano cuál es el comportamiento correcto que requiere la ocasión.
3. En la aventura siempre está presente la muerte. En verdad, el aventurero no se juega la vida, pues ésta es precisamente lo que pretende ganar de modo reafirmado y merecido. “Así, las etapas que integran el viaje del héroe pueden rastrearse en historias de toda índole, y no sólo en aquéllas que describen una aventura o acción que pueda ser tildada de «heroica»” (Vogler, 2002).

## **Estructura del viaje heroico:**

Como lo sostiene Roland Barthes, en la definición de mito como sistema de significación, cuyo fundamento es histórico y social, entendemos al héroe como un personaje sujeto a procesos de metamorfosis acordes con la etapa histórica y con las necesidades sociales, desde la épica griega hasta nuestros días. Por esta misma razón surge la necesidad de dar voz a quienes a menudo son acallados o ignorados. Esto supone entonces, pensar en una estructura actualizada del viaje heroico, que pueda sufrir las modificaciones necesarias a la hora de narrar historias que abordan lo cotidiano y lo fantástico.

"El hecho del héroe no es hoy lo que era en el siglo de Galileo", prosigue Campbell, ya que. "donde antes había oscuridad, hoy hay luz; pero también donde había luz hay ahora oscuridad. La hazaña del héroe moderno debe ser la de pretender traer la luz de nuevo a la perdida Atlántida del alma coordinada". Por esa razón, optamos por seguir el modelo del viaje del héroe actual, tal y como vimos durante el master.

### **PRIMERA ETAPA. La vida que se abandona:**

#### **Acto I:**

1. Mundo ordinario.
2. La llamada a la aventura: Aceptación o rechazo de la llamada.
3. El despertador [Heraldo], tal vez, más tarde, mentor o maestro.
4. El cruce del primer umbral o el inicio del viaje.

### **SEGUNDA ETAPA. La iniciación en sí o la adquisición de experiencias:**

#### **Acto II:**

1. Mentor, amigos y enemigos.
2. Las pruebas.
3. Aproximación a la caverna más profunda.
4. La caída o el descenso a los infiernos.

5. La recompensa.

### **TERCERA ETAPA. La vida del iniciado. Triunfo y Fracaso del héroe.**

#### **Acto III**

1. El camino de regreso.
2. Resurrección.
3. La posesión de los dos mundos.

Ya lo decía Enrique Carpintero: “Lo que se valora en el héroe es una motivación ética de construir un mundo mejor” (Carpintero, 1999) y es ese el objetivo de Juana cuando finalmente descubre el gran poder que tiene en sus manos de ayudar a devolver la luz a la tierra: El objetivo moral es el de salvar a un pueblo, o salvar a una persona, o apoyar una idea. El héroe se sacrifica por algo. De esa manera observaremos en el arco de transformación de Juana para salvar el mundo y, de esta manera, salvarse a sí misma.

Para Pier Paolo Pasolini (1972) el cine no es solo una lingüística y una estética, sino sobre todo una filosofía transformadora. Siguiendo a Sigfried Kracauer, el único medio para superar la carencia de las “normas precisas”, hecho impensable bajo el dominio de las creencias, sería retornar a “la experiencia de las cosas concretas”. En este sentido, el cine y los medios audiovisuales actuales se convierten en herramientas para retomar el sentido más profundo de acciones pequeñas que puedan hacerse grandes mediante su difusión en los medios.

#### **4.5. Oportunidades de expansión.**

Aun reconociendo el gran poder del cine para la transmisión de aprendizajes, existen otros medios que pueden propiciar la llegada de esta historia a nuevas audiencias. Por eso, a continuación, mencionaremos algunas posibilidades de expansión del relato en otros formatos. Realizamos este apartado sólo a modo de mencionar nuevos desafíos que surgen en torno al relato que presentaremos.

El concepto de narrativa transmedia fue introducido por el estadounidense Henry Jenkins en un artículo publicado en enero de 2003. Siguiendo a este investigador, podemos sostener

que se trata de un relato que se cuenta a través de múltiples medios y plataformas. La narrativa comienza en un cómic, continúa en una serie televisiva de dibujos animados, se expande en forma de largometraje, incorporando nuevas aventuras interactivas en los videojuegos.

La participación de los usuarios en la expansión hace imposible saber dónde termina un mundo narrativo transmedia. Por ejemplo, el mundo narrativo oficial de Harry Potter ya ha terminado; sin embargo, existen cientos de miles de relatos escritos por los fans circulando por las redes que expanden el universo de Harry Potter. Los mundos narrativos transmedia se sabe dónde comienzan... pero nunca dónde acaban. Por esa razón, y teniendo en cuenta al target al que apuntamos con nuestro relato, consideramos que existen numerosas oportunidades de expansión, por ejemplo:

### **Cuentos**

Para poder expandir la historia a otras edades, como a un público más infantil, y llegar a las bibliotecas, existe una gran oportunidad de generar cuentos en torno a los personajes fantásticos del guión. En oportunidades anteriores, por ejemplo, hemos redactado cuentos infantiles en torno al nombramiento de Semué como héroe de la creación.

### **Novelas**

Una de las grandes motivaciones iniciales, a la hora de encarar el desarrollo de *El Hilo Celeste*, fue posteriormente adaptarlo a una novela homónima o una saga fantástica con mayor desarrollo de las tramas que trataremos en el largometraje. En este aspecto, el film serviría de motor de acercamiento del público a la literatura. En este caso, se realizaría un proceso inverso al que ocurre actualmente con grandes sagas como *Harry Potter*, de J. K. Rowling.

### **Videojuegos**

Como la historia está compuesta de diferentes pruebas que la protagonista y los herederos realizan, esto implica una gran oportunidad a la hora de pensar en video juegos que amplíen estas pruebas y permitan diferentes desarrollos a la hora de solucionarlas.

### **Redes Sociales**

Contar con estrategias de social media permitiría que este relato se profundice aún más,

y se expanda a otros territorios, para así dar a conocer historias argentinas en otros países. Esta es una gran ventaja actual pero, sin dudas, no la más importante. Si pensamos en nuestro público objetivo, el largometraje podría significar la generación de nuevos desarrollos a partir de su final y, para ello, “escuchar” lo que la audiencia propone a través de las redes sociales, es fundamental. Hacer un acompañamiento interactivo para conversar en torno a la historia, servirá de fuente para la escritura de otras posibles historias que continúen con el final del largo.

# ***Capítulo V: Resultados del trabajo***

## **5 Aclaraciones introductorias**

A continuación, se presentarán los resultados parciales del trabajo realizado durante el máster, que incluye los diferentes pasos de elaboración enunciados en la metodología.

### **5.1. Concepto: Ficha técnica, Logline, Storyline y Sinopsis**

#### **Ficha técnica**

- Título: *El Hilo Celeste*
- Formato: Largometraje
- Duración: 120 minutos
- Género: Fantástico
- Subgénero: Aventuras
- Target: Público infanto-juvenil

#### **Logline**

La joven Juana debe tejer *El Hilo Celeste* que une el cielo y la tierra, pero el maligno hechicero de las tinieblas, Okur, se interpondrá en su camino e intentará someter a la raza humana a la oscuridad.

#### **Idea – Tema – Tesis**

Es un film del género fantástico que trata sobre la importancia de la creación y la magia. Juana vive en un mundo común y corriente al que siente que no pertenece, pero quiere formar parte. En él escapa de su pasado, marcado por visiones y encuentros mágicos que la acercaron a la locura. Un día, con 25 años, descubre una carta de su abuelo en la que dice que es heredera de una tradición ancestral. A partir de ese momento conoce a su mentor, Semué, héroe de la creación, y a su principal enemigo: Okur, el hechicero maligno, quien busca desterrar a los dioses para establecer el caos en la tierra ¿Logrará Juana evitar que el poder de Okur destruya

la creación? Finalmente se comprobará que la amistad es la magia más poderosa que siempre triunfa.

### **Storyline**

Juana es una joven que decidió regresar a su pueblo natal, luego de vivir muchos años en una gran ciudad. En los rincones más antiguos de aquel lugar se encuentra La Tierra del Origen, donde antiguamente habitaban los héroes que cuidaban el mundo. Un día Juana descubre que es heredera de una misión ancestral: Tejer El Hilo Celeste

que une la tierra con el cielo, para evitar que triunfen las tinieblas del malvado Okur. Juana deberá creer en la magia y luchar contra su escepticismo para hacerlo. Pero no estará sola, contará con la guía de su incondicional mentor, Semué, héroe de la creación, y nuevos amigos que lo ayudarán a encontrar sus virtudes y asumir su destino ¿Podrá Juana encender el hilo y salvar la tierra del Origen?

## **Sinopsis**

Juana Temúl y su hermano Rafa viven en una gran ciudad del centro de Argentina, lejos de sus padres, quienes habitan en un pueblo pequeño al norte del país. Juana se alejó de aquel lugar hace ya seis años, luego de que la internaran en un centro de ayuda psicológica por sus extrañas experiencias "paranormales" durante la adolescencia. Sueños extraños, encuentros con un joven que parecía seguirla, y algunos personajes que parecían salidos de cuentos. Cansada de que todo el mundo pensara que estaba loca, decidió rehacer su vida y dejar atrás el pasado mudándose a esta gran ciudad con Rafa. Decidió convencerse a sí misma de que la magia, y todo aquello que no tuviera lógica y coherencia, era una falacia.

Hasta que un día tuvo un encuentro muy extraño en su Universidad: Se topó con una vieja nevera abandonada en medio del patio trasero del aula. Observó que de pronto se abrió y que allí estaba el mismo joven extraño que hace ya mucho no veía. Estos encuentros se sucedieron durante una semana. Asustada por estas apariciones, un día Juana recibió la noticia más triste, su abuelo Cristóbal Luciano había fallecido. Es así que decidió volver unos días a su pueblo, junto con Rafa.

Un día una tormenta arremete contra las casas del lugar dejándolas sin luz, las estrellas se apagan y todo se vuelve oscuridad. Los hermanos decidieron bajar al sótano a buscar velas para iluminar la casa. Allí se encontraron con un viejo cofre que cayó al suelo y se abrió. En su interior encontraron una carta escrita por su difunto abuelo Luciano sobre la misión ancestral que se le confió como primer hijo barón de su familia. En ella explica que sólo el heredero podrá continuar con ese legado y que para hacerlo simplemente debía tocar el metal que estaba en el fondo de la caja, que se

convertiría en un “troposoles” (Linterna mágica). Entonces Rafa intentó, con entusiasmo, cumplir con su misión, ya que es el primero de su generación, pero la linterna no se encendió y se retiró cuando alguien tocó la puerta de su casa. Juana se mofó de la falsedad de aquella carta y se quedó a solas por un momento. Entonces la linterna se encendió. Pero Juana no se lo contó a Rafa, pero cuando sale afuera de casa ve que no sólo se fue la luz del poblado, sino que también se han apagado las luces del cielo.

Semué, héroe de la creación, logra localizar a la heredera, Juana. Cuando la encuentra le cuenta la leyenda Selknam del origen del mundo, que ahora se encuentra abatido por el malvado del inframundo, Okur, y su fiel subordinada, Beatriz. Juana recuerda con añoranza aquella leyenda, ya que de pequeña se la solían contar. Ellos encerraron al Dios supremo, Emaúl, y a los demás héroes que conviven en los cuatro cielos y así, apagaron las constelaciones. Al separar el cielo de la tierra, las estaciones del año comienzan a colapsar. Para que vuelvan a restituir la luz en el mundo, Juana tiene la misión de tejer El Hilo Celeste que une la cúpula del cielo con la tierra. De lo contrario, Okur rodará su plan de subordinación de los humanos, para establecer las tinieblas.

Juana se niega a creer en Semué y a aceptar su misión, ya que no quiere volver a sufrir lo que le sucedió en la adolescencia, y decide buscar ayuda en su mejor amigo Fede. Cuando este escucha la fantástica historia de Juana, le promete que la ayudará, pero ella no está tan convencida hasta que una llamada lo cambia todo: Rafa desaparece bajo las garras de Beatriz. Juana decide aceptar el apoyo de Fede y emprende un camino de formación con Semué. Para ello recorre 7 lunas en las que conoce a los distintos herederos de los demás héroes encerrados, y adquiere cada vez más aprendizajes. Cuando finalmente ha recorrido las primeras lunas, llegan a la costa, Juana descubre que Fede también es un heredero, el heredero del mar, y que siempre supo que ella estaba destinada a tejer El Hilo Celeste, ya que Semué le encargó que la protegiera desde niña. Juana se siente engañada y herida por la traición de su mejor amigo, y decide desistir de su plan.

Mientras huye, Juana llega a una séptima luna, donde se encuentra con su abuelo/Lobo, quien se siente tan confundido como ella. Pero cuando ambos entran en razón, este se convierte en su mejor compañero de aventuras. Juana cambia de opinión y junto a Luciano recorren el camino hacia las Tierras del Origen para tejer El Hilo Celeste bajo las indicaciones de Semué. Cuando se reúne con los herederos, Juana se reconcilió con Fede y juntos empiezan a realizar el hechizo que une todos los elementos de la creación. Pero mientras tejen, un montón de humanos subordinados a Okur intentaron evitarlo. Los herederos resistieron y lograron destruir a Beatriz, hasta que Juana se tuvo que enfrentar a Rafa. Juana decidió darle la espalda y no caer bajo el encanto de la magia negra. Así, terminaron de tejer el hilo.

Finalmente, Emaúl y los héroes bajaron a la tierra para enfrentarse juntos a Okur en el inframundo. Así, logran desterrarlo y liberar a los seres que se encuentran bajo su poder.

## 5.2. Argumento

### LEYENDA

Desde hace miles de años subsiste una leyenda sobre la creación del universo y el planeta tierra, que sostiene que el dios supremo, llamado Emaúl, creó las constelaciones y la naturaleza de la tierra. Este dios eligió a 8 niños y los entrenó en distintas artes celestiales para poder cuidar la creación. Los llamó héroes y les otorgó una misión. De entre todos ellos, el héroe de la creación era el líder y los demás héroes respondían a su llamado. Todos ellos vivían en el cielo junto con la divinidad suprema. Estos héroes eran: **Semué, el creador, Ekuné y Pinak, los gemelos del mar, Shoj de la Nieve, Kariel de la Luna, Rem del Sol, Seiém del viento y Okur de las Tinieblas.** Cuando Emanuél los confinó en los 4 cielos (Kamuk: Cielo del Norte, invierno. Keisur: Cielo del sur, primavera y verano. Winest: Cielo del este, Todas las estaciones. Keneoesnik: Cielo del Oeste), Semué fue nombrado como el responsable de velar porque la creación mantenga su equilibrio y para hacerlo tejió El Hilo Celeste, un halo de luz que une el cielo y la tierra, y mediante el cual las divinidades podían bajar a la tierra y cuidar a los humanos, seres vivos y recursos naturales. En caso de que alguno de los elementos de la creación esté en peligro, cada héroe tiene asignada una familia heredera que podrá ayudarlos si se vieran amenazados.

Cuando Emaúl hizo la distribución del día y de la noche, Okur, se enojó por el poco espacio que le dio a la oscuridad. Entonces, enfurecido por su falta de protagonismo, en secreto comenzó a tramar su venganza y a tejer una red de seguidores terrenales que lo apoyaran en su misión, contando con la ayuda de su familia heredera.

Un día, finalmente Okur logró romper El Hilo Celeste para que los demás dioses no puedan bajar y así hacer más sencillo su plan de confinar a la tierra en la oscuridad. Aún así, no sabía que Semué estaba en la tierra cuando lo hizo, así el joven héroe de la creación quedó atrapado en el mundo y su único contacto con Emaúl era a través de las estrellas y un mapa de las constelaciones que el dios le dejó.

### **La familia Temúl**

El héroe buscó por todos medios a la familia Temúl, del Sur de las tierras del Origen, actual territorio norteño de Argentina, para localizar al heredero de aquel momento, Luciano, un joven que vivía en un pequeño pueblo de la región en 1955. Lo localizó, pero este se negó a cumplir su misión de ayudar a Semué y se ocultó por mucho tiempo, hasta que tuvo un hijo varón en 1964, Sebastián, quien no heredó esta misión por la falta de fe en la magia de su padre. Cuando Sebastián cumplió los 14 años y no obtuvo el legado de su padre, Semué perdió todo contacto con ellos.

Sebastián se casó con Ana Malena y tuvieron dos hijos, el mayor es Rafa y la menor Juana. Desde muy chicos ellos conocieron la leyenda del Origen, pero sólo la escuchaban como un cuento de niños. Cuando cumplió 14 años Juana vio por primera vez a Semué, el niño del que hablaba la leyenda, pero lo ignoró. Aquel año Juana conoció a su mejor amigo, Fede y se distrajo de las visiones junto a él.

A los 15 años, las visitas del niño comenzaron a acentuarse, aunque cada vez que lo veía Semué había crecido, parecía tener su misma edad. Cuando le contó a su hermano Rafa, con quien se llevaba muy bien, y a su confidente Fede, sus padres la oyeron hablar y pensaron de que estaba teniendo alucinaciones. Tras numerosas preocupaciones, sus padres la sometieron a diferentes estudios y, poco a poco, la gente del pueblo comenzó a hablar y divulgar teorías extrañas en torno a la joven. Los médicos la internaron cuando una navidad asumió la culpa de un accidente automovilístico en el que vio a Semué, todos pensaron que era una de sus peores locuras. Pero ella sabía que había estado con

el joven ya que cuando despertó en la ruta encontró un amuleto en sus manos. Sus padres creyeron que todo se había ido de las manos y accedieron a encerrarla. Todo empeoró cuando Rafa dejó su casa y se mudó al centro del país. Sus padres tampoco dejaban que viera a Fede, ya que pensaban que este era de mala influencia para Juana. El abuelo Luciano nunca dejó de ir a verla y a leerle historias.

La joven terminó sus estudios sola, confinada en su habitación, pero se negó a creer en cosas extrañas que pudieran hacerla quedar como una loca. Así sus padres comenzaron a confiar nuevamente en su hija y cuando cumplió los 18 la dejaron partir junto a Rafa, para que pudiera estudiar periodismo, una profesión muy lejana a la fantasía.

Mientras tanto, Okur no estuvo satisfecho con que la familia Temúl se alejara de la misión, y maldijo a Luciano confinándolo al Norte del Origen en su forma de hombre lobo. Luciano desconocía este poder familiar, por lo que tuvo que aprender a vivir con él desde 0. Pero antes de convertirse del todo en su medio ser mágico, Luciano dejó una carta para el heredero de la siguiente generación, para que pueda detener el mal en el que no había creído hasta entonces.

## **El presente**

Durante 8 años, Juana no percibió ningún encuentro extraño. Hasta que un día, mientras esperaba la calificación que le daría su título de periodista, encuentra una nevera abandonada en el patio de la universidad, que repentinamente se abre y ve a un joven asomar su rostro desde el interior: Se trata de Semué, quien ha crecido y ya no lo reconoce tanto, tiene barba y parece más adulto. Juana se niega a creer que esto ha sucedido, pero durante una semana el joven se le aparece en los lugares menos esperados. Juana comienza a creer que se está volviendo loca, nuevamente. Acude a su psicóloga, Lorena, quien le asegura que sus alucinaciones son sólo eso, y que se deben al estrés por los estudios. Por aquellos días, Juana también se entera que Beatriz, una antigua profesora de la carrera a la que admira mucho, se ha convertido en Ministra de Educación del país, entonces Juana decide distraerse buscando apoyar a los partidos universitarios que creen en esta nueva líder.

Pero por más ocupada que se mantiene, Juana sigue temerosa. Hasta que un día recibe una triste noticia, su abuelo tan querido, Luciano, ha muerto. Ella y Rafa deciden viajar a su entierro en Jujuy.

Como hace mucho tiempo no visita a sus padres, y tras ver el dolor que atraviesan, Juana decide quedarse más tiempo en su pueblo y Rafa decide hacer lo mismo.

Los primeros días transcurren con tranquilidad hasta que una gran tormenta está a punto de caer y las casas se quedan sin luz. Los hermanos bajan al viejo sótano de la casa para buscar unas velas. Cuando Juana intenta alcanzarlas, se cae una caja de la estantería, un viejo cofre que guarda en su interior una carta escrita por el abuelo Luciano. En ella, el anciano les confiesa su misión en la *Leyenda del Origen*. Este objetivo ancestral debía ser cumplido el día que su hijo Sebastián tuviera un hijo varón y este cumpliera los 14, pero él decidió no transmitir este legado. Además, el abuelo explica que sólo el heredero podrá continuar con ese legado y que para hacerlo simplemente debía tocar el metal que estaba en el fondo de la caja, que se convertiría en un objeto mágico. Entonces Rafa intenta, con entusiasmo, cumplir con su misión, ya que es el primero de su generación, pero nada sucede.

Fede, el mejor amigo de Juana, los interrumpe cuando llega a buscarlos y Rafa sube a saludarlo. Juana se queda a solas con el cofre y se mofa de la falsedad de aquella carta. Pero cuando toca el metal, este se convierte en una linterna que lleva grabado el símbolo del sol y de la luna. Juana se sorprende, pero no le cuenta nada a Rafa. Cuando sale al encuentro de su mejor amigo, Juana ve que no sólo se fue la luz del poblado, sino que también se están apagando las luces del cielo. Esta sorpresa se interrumpe por los sentimientos encontrados que la invaden tras ver a Fede después de tanto tiempo.

Fede sintoniza una pequeña radio donde pueden oírse las noticias. La presentadora sostiene que Beatriz sigue sorprendiendo con el nuevo programa de educación primaria que deja afuera las artes plásticas, el teatro y la literatura, ya que considera que estos son solo espacios de distracción y generación de “vagos y atorrantes”. Muchos padres y estudiantes avanzados se quejaron ante esta noticia. Aun así, las marchas cesaron repetidamente y el tránsito volvió a la normalidad. Nadie sabe por qué se tomó esa decisión. Juana no entiende cómo Beatriz puede hacer eso.

Por otra parte, Semué, héroe de la creación, logra localizar a la heredera desde el momento en que ella tocó el metal y decide que es el momento para hablarle sobre su misión. Cuando encuentra a Juana le cuenta la leyenda del Origen del mundo, que ahora se encuentra abatido por el malvado del inframundo, Okur. Juana recuerda con añoranza aquella leyenda, ya que de pequeña se la solían contar. Okur y sus seguidores encerraron al Dios supremo, Emaúl, y a los demás héroes que conviven

en los cuatro cielos y así, apagaron las constelaciones. Al separar el cielo de la tierra, las estaciones del año comienzan a colapsar. Para que vuelvan a restituir la luz en el mundo, Juana tiene la misión de tejer El Hilo Celeste que une la cúpula del cielo con la tierra. De lo contrario, Okur rodará su plan de subordinación de los humanos, para establecer las tinieblas.

Juana se niega a creer en Semué y a aceptar su misión, ya que no quiere volver a sufrir lo que le sucedió en la adolescencia, y decide buscar ayuda en su mejor amigo Fede. Cuando este escucha la fantástica historia de Juana, le promete que la ayudará, pero ella no está tan convencida hasta que una llamada lo cambia todo: Rafa desaparece bajo las garras de Okur y Juana decide aceptar el apoyo de Fede y emprender un camino de formación con Semué. Para poder tejer el hilo, Juana recorre 7 lunas en las que conoce a los distintos herederos de los demás héroes encerrados, y adquiere cada vez más aprendizajes:

La primera luna es la *laguna de las noctilucas*, allí entra con Semué, quien decide acompañarla en su primera misión. Cuando llega se encuentra en total oscuridad y una extraña fuerza del mal intenta hundirlos a medida que avanzan por el agua. Juana se desespera porque odia la oscuridad, siente que no puede moverse y pierde de vista a Semué. Entonces una noctiluca se enciende y le dice que le mostrará el camino hasta Semué. Su mentor le pide que confíe y que utilice la linterna mágica, el *troposoles*, pero el demonio huinca se lo arrebató y Juana lucha en el agua para quitársela. Enciende la linterna y quema los ojos del monstruo, que se hunde dando paso a una canoa. Las noctilucas se iluminan como un cielo. Semué felicita a su aprendiz por encontrar la luz y creer. Entonces le regala un morral de hilos de colores para que coloque allí los objetos mágicos que vaya recolectando, le dice que espere hasta las 12 de la noche para entrar en la siguiente luna.

Juana se encuentra con Fede en unas enormes salinas rodeadas de estrellas y le cuenta todo lo que pasó, pero duda si seguir con las pruebas. Fede sintoniza una radio en la que anuncian que la ministra Beatriz informa que mucha gente está desapareciendo pero que están buscando al responsable de la oscuridad. Fede le pide que confíe e intenta besarla, pero Juana se pone a llorar, teme lo que le pase a Rafa. Es entonces Fede le dice que debe seguir sola a la siguiente luna.

La segunda luna es en las *cataratas del Malaphus*. Juana descubre que está en las profundidades de unas cataratas en las que no ve el fin, se desespera porque se resbala con una roca, se lastima y sangra.

Decepcionada y perdida, se tumba en el suelo a esperar que algo mágico suceda y pueda, así, salir de aquel lugar tan extraño. Pero entonces aparece un *Malaphus*, un ciervo con alas que lleva en su lomo hasta la superficie. Entonces encuentra a María, quien espera a Juana para curarla con su varita mágica. María saca unos cuernos como los del *Malaphus* y le indica que para cruzar a la tercera luna deben atravesar las cataratas. María comienza a flotar y Juana se monta en el *Malaphus* pero algo tira de los pies a Juana, es un demonio distinto al primer huinca. Finalmente, Juana logra deshacerse de él y sostenerse gracias María. Ambas vuelan hasta la superficie. Allí María le regala una varita mágica y le cuenta que esos demonios son los subordinados de Okur. Al llegar al final del camino, Juana agradece al *Malaphus*. Un montón de *Malaphus* aparecieron y comenzaron a volar.

Juana se prepara para ingresar en la Tercera Luna: Pero antes, Juana se encuentra con Semué en Córdoba, donde ella y Rafa vivían juntos. Ver las cosas de su hermano y encontrar el libro de la leyenda hacen que Juana quiera continuar su misión hasta la siguiente luna, a la *cueva de Luci*. Juana y Semué viajan hasta este lugar, donde María espera a la heredera.

A diferencia de la anterior, esta luna le simpatiza. Juana y María entran a la cueva, oculta en uno de los pasajes del bosque. Esta oscuro y recuerda que tiene el *troposoles*. Juana y María dan unos pasos hacia la cueva y cuando intentan encender el artilugio éste no funciona. Toman agallas, entran corriendo y pidiendo ayuda. Entonces, se chocan con algo enorme y apenas pueden entender de qué se trata cuando un enorme oso comienza a rugirles. Juana sale despedida por el impacto del choque con aquella bestia. Juana y María intentan huir, pero quedan atrapada entre la bestia y un nuevo demonio huinca que está en la entrada de la cueva. Cuando menos lo esperan, la bestia las comienza a ayudar y, gracias a la luz natural, pueden observar que luce mucho más amistosa que en la oscuridad. Tiene unos ojos profundos, dos grandes cejas, una sonrisa mezclada con confusión, y una voz aguda. Es un gran oso que camina sobre los lados de sus pies y sus manos, debido a que sus garras evitan que pueda poner las palmas sobre el suelo.

La bestia, llamada Luci, les explica que estaba a punto de analizar las hojas de unos arbustos cuando explotó la energía que da luz a su cueva. Luci se lanza sobre el suelo con desánimo. Pero Juana no tarda en contarle que su hermano Rafa amaba construir diferentes artilugios y le había enseñado algunos trucos, quizás podría intentar reparar y conectar las líneas de la luz. Entonces Juana comienza a ayudar a Luci. Pasan muchísimo tiempo probando con pequeñas púas, alambres, jugando con ramas de las formas más extrañas, charlando sobre anécdotas de los experimentos de Luci. Aunque María

no ayuda mucho, se entretiene con Luci, ya que esta lee la mayor parte del día, por lo que conoce muchas historias y es una excelente consejera.

Cuando logran conectar la electricidad gracias a Juana, Luci sacó un pequeño frasco en el que guarda la poción de la luz mental, *leukós luxeres*, el fuego eterno. La había heredado de sus antepasados y se decía que existía una sola luz repartida en todo el universo, en diferentes frascos, que solo funcionaban en manos de seres que supieran expandir el conocimiento. Juana se alegra de que aquella buena amiga la poseyera. Con un poco de polvo, Luci enciende una antorcha y se dirige a la cueva. Conecta en un enorme tubo aquellos pequeños cables y el truco finalmente funciona: Todo comienza a encenderse. Juana está feliz, la cueva es hermosa, parece la casa de un científico: Todo lleno de libros, frascos, calderos, experimentos. La puerta a la cuarta luna también se enciende, con luces de diferentes colores. Luci recoge un frasco del suelo y bebe su líquido de un sorbo. El oso se convierte en una joven de risos oscuros y tez blanca. Antes de seguir el viaje, Luci le entrega a Juana un pequeño paquete envuelto en hojas y le pide que lo abra hasta que llegue el momento. Las tres herederas atraviesan la puerta.

Al llegar a la cuarta luna, las jóvenes se encuentran con un enorme bosque, cuyos árboles tienen el color del Sol, dorados y muy altos. El suelo de aquel lugar está repleto de pequeñas ramas de un verde que se entrecruza con un marrón cobrizo. Tan pronto como entraron, divisaron la Quinta Puerta en lo más alto de un montículo de ramas, casi tocando a los altos árboles. Las herederas intentan flotar con María, pero una ráfaga de viento las detiene. Juana gira para ver qué sucede y lo entiende todo: están en un enorme nido precedido por una gran ave, montada por el joven Ernesto. Ambos le piden a Juana que los ayude a conseguir alimentos para las crías que el ave estaba a punto de ver nacer, y de esta forma la ayudarían a salir. Juana acepta y Ernesto la acompaña hasta un estanque escondido dentro del *Valle de la luna*. Ambos deben entrar allí para conseguir lo que el ave les pidió. Apenas se sumerge con Ernesto, un monstruo los ataca, pero el heredero lo detiene con una de sus sogas.

Juana nada sola y cada vez entra más profundo en el estanque, hasta que se encuentra con unos puntos blancos como perlas que se acercan a ella. Blancos, con pequeñas garras delante y detrás, los axolotles toman forma frente a Juana. En sus cabezas tienen coronas rosadas. Juana siente que no puede hacerles daño ni cazarlos. Se acerca a ellos e intenta establecer contacto, pero rápidamente se esconden en las profundidades. Juana desiste porque ya no puede contener la respiración. Entonces

saca su cabeza por el estanque y cuando está a punto de salir de allí, los axolotles se asoman a la superficie y le entregan una especie de burbuja blanca, luego se esconden rápidamente. Juana no sabe qué hacer con aquella esfera, simplemente la toma y se la entrega al ave, pensando que estaría decepcionada. Para su sorpresa, el ave se lo agradece. Aquella burbuja es el alimento de sus hijos. La rompe con su pico y de ella sale un curioso polvo que cubre los huevos de sus crías. Pronto comenzaron a romperse los coloridos cascarones. María y Luci ayudan a los pichones a salir.

El ave se presenta a las herederas, su nombre es Ruka y Ernesto es el heredero de la luna. El ave le entrega con su pico una delicada pluma dorada que representa la fuerza de la perseverancia. Juana la toma y trepa sobre el ave con Ernesto, Luci toma de la mano a María y, de esta manera, vuelan juntos hasta la Quinta Puerta.

Al entrar por la Quinta Luna, Juana descubre que ha olvidado su morral con los elementos mágicos en la luna anterior, pero al voltear para regresar por la puerta, ésta ya se estaba cerrada. La sorpresa la hace olvidar todo: Divisa una enorme escalera a pocos pasos de donde están parados. De repente, se les aparece Fernando, un chico bajito que lleva un sombrero curioso en forma de campana, del que cuelgan unos frutos silvestres. Fernando les indica una cabaña de madera repleta de enredaderas y balcones que se encuentran al final de las escaleras. Juana comprende que él es el heredero de la nieve.

Los demás herederos comienzan a subir la escalera de hielo, pero para Juana nada es tan sencillo. Al subir el primer peldaño, la escalera empieza a moverse para todos lados y la nieve comienza a caer sobre ella. Juana empieza a tambalearse, no tiene de donde sostenerse y los siguientes peldaños suben y bajan. Ernesto y Luci le piden que intente calmarse y pensar en cosas buenas. Hace fuerzas fuerzas para seguir estos consejos, pero todo empeora cada vez más. Entonces, un temible demonio se manifiesta entre ellos y Ernesto intenta tomarla de la mano. El monstruo mueve los escalones y Juana termina sujeta del peldaño, dando volteretas en el aire. Logra encontrar de nuevo el equilibrio y salta algunos escalones con sus agallas, pero aquello no es suficiente para no caer, el demonio continúa aterrorizándola. Había avanzado solo tres escalones de unos cien. Juana cierra sus ojos y cuando vuelve a abrirlos le aparece Fernando y le cuenta que ella tiene que confiar en su rol de heredera para poder subir los peldaños tranquila.

Al oír aquellas declaraciones, Juana hace frente al demonio, lo vence y sube con los demás herederos. En la superficie se encuentra con la casa de Fer, pero ya no hace frío. Allí, el heredero le da un cuenco con agua y ella está a punto de beberlo, pero este la detiene y le pide que se mire en el

reflejo. Juana lo hace y Fer le pregunta qué ve. La joven le confiesa que sólo puede ver su reflejo. Entonces Fernando le cuenta que las personas que se miran en el cuenco suelen verse mucho más de lo que son. La humildad es la base y fundamento de todas las virtudes, y Juana la tiene, por esa razón sólo ve su reflejo. El heredero le da el cuenco a Juana. Un estante lleno de disfraces e instrumentos musicales se mueve y abre paso a un túnel. Cuando entran en él, los herederos toman un camino distinto al de Juana.

Cuando Juana sale de su túnel entiende por qué los chicos han seguido su camino al Norte del Origen, ella se encuentra con una playa, la costa del país, un lugar que está muy lejos de su camino. Frente a sus ojos se expande el mar. Allí encuentra a Fede, sentado a la orilla, mirando el horizonte. Ella esperaba enfrentarse a alguna bestia maligna, pero no. Fede le dice que debe hacerle una confesión pero que antes tiene que saber que está enamorado de ella. Pero para su sorpresa, Beatriz los interrumpe y le devela que todo este tiempo también ha sido su psicóloga, Lorena. Juana entra en shock y le pide que la deje en paz, pero esta se transforma de repente en una criatura mitad mujer, mitad demonio. Beatriz enfrenta a los amigos y les dice que ya han llegado demasiado lejos y que está dispuesta a matarlos. Entonces Fede empuja con fuerzas a Beatriz hasta el mar y se transforma en un lobo marino. Ambos luchan y Juana no puede hacer nada, Fede le pide que siga a la siguiente luna. Juana se siente decepcionada porque descubre que Fede siempre fue el heredero del mar, y que siempre supo que ella estaba destinada a tejer El Hilo Celeste, ya que Semué le encargó que la protegiera desde niña. Juana se siente engañada y herida por la traición de su mejor amigo, y decide desistir de su plan.

La Sexta Luna es diferente a todo lo que había visto hasta entonces, es una gran habitación abandonada, con paredes de una piedra maciza y tallada en color rojo sobre aragonita. El silencio allí es irrompible, y con cada paso que da el sonido rebota sobre el alto techo y produce un gran eco. No hay puertas, ni ventanas, solo columnas vacías que se alzan algo inclinadas. Juana recorre una y otra vez la habitación, pero no encuentra pistas sobre la salida. Entonces una hermosa mariposa se desprende del techo azul y comienza a volar sobre su cabeza. Se trata de una *Morpho Esmeralda*, que le susurra con una dulce voz que la única puerta que busca está en el corazón. Antes de que Juana pueda interpretar aquel mensaje, todo comienza a temblar y las columnas empiezan a desmoronarse. Juana no puede huir. Pide ayuda a la mariposa, pero esta vuela despreocupada. Juana recuerda todas las veces que había visto a sus padres mirar las estrellas juntos y aquellos detalles que siempre ignora por su sincretismo.

De pronto, Juana recuerda que tiene un compromiso que va más allá de su propia vida. Debe recuperar la luz del mundo, y si no lo intentaba, ya nadie podría mirar las estrellas con el amor de sus padres, ni recuperar a Rafa. Juana cubre su rostro con fuerza para secar unas nacientes lágrimas en sus ojos. Apenas y puedo percibir que la mariposa se posa sobre su cabello. La bella criatura le deja una llave plateada entre sus dedos, y el temblor comienza a cesar. La llave flota y se posa sobre una de las paredes, da tres vueltas y una puerta plateada se abre. Juana le agradece y atraviesa la puerta.

Juana siente muchísimo frío al salir, ya que está entre montañas nevadas y un lago que se extiende debajo del Monte Fitz Roy. Entonces, detrás de un solitario árbol aparece Semué y se queda a solas con Juana. Allí le explica lo que ha sentido por ella cuando la vio crecer. Juana mira a los ojos a Semué y no entiende cómo él puede ver tanta luz en el caos. Semué sopla uno de sus papeles y este se torna en una flor de loto que desde entonces comienza a acompañar a Juana. Ambos se miran y ella siente que al fin se empiezan a entender. De repente, del lago, sale Fede e intenta pedirle disculpas a Juana. Semué se siente celoso y comprende lo que siente por Juana va más allá de la amistad. Juana decide continuar con su camino y terminar el viaje.

Juana llega a la séptima luna, donde se encuentra con su abuelo/Lobo, quien se siente tan confundido como ella. El lobo no deja que ella se acerque, pero la defiende cuando un árbol se transforma en un demonio. Juana se acerca a él para calmarlo. Los ojos encendidos del lobo comienzan a apagarse. Juana toma el cuenco del reflejo y lo pone delante de él y le pregunta qué ve. El lobo se calma, sus orejas se aplastan en la cabeza, y arquea su espalda. Juana lo acaricia y de pronto se convierte en Luciano, su abuelo. Este le cuenta que Okur también había sido un héroe y que mandó a su heredera, Beatriz, a conjurar esta maldición en su familia. Juana decidió volver a transformarse y para hacerlo se miró en el cuenco, se vio a si misma y pidió a su abuelo que hiciera lo mismo, pero él decidió que ahora no era el momento. Pero cuando ambos entran en razón, este se convierte en su mejor compañero de aventuras. Juana cambia de opinión y junto a Luciano recorren el camino hacia las Tierras del Origen para tejer El Hilo Celeste bajo las indicaciones de Semué.

Cuando se reúne con los herederos, Juana se reconcilia con Fede y juntos empiezan a realizar el hechizo que une todos los elementos de la creación. Pero mientras tejen, un montón de humanos subordinados a Okur intentan evitarlo. Los herederos resisten y logran destruir a Beatriz, hasta que Juana se enfrenta a Rafa. Juana decide darle la espalda y no caer bajo el encanto de la magia negra. Así, terminan de tejer el hilo. Pero Juana ve que han herido a Fede, María acude a él y lo cura con su poder. Juana le pide disculpas por su comportamiento.

Finalmente, Emaúl y los héroes bajan a la tierra para enfrentarse juntos a Okur en el inframundo. Así, logran destruirlos y liberar a los seres que se encuentran bajo su poder. Juana se despide de los héroes y los herederos, ya que todos deben regresar a sus tierras.

### **5.3. Estructura**

Tras exponer en el capítulo anterior las principales teorías que tomamos en cuenta para escribir el guión, a continuación, presentamos el resultado de la elaboración y elección de los puntos más importantes:

#### **Estructura de los tres actos**

##### *Acto 1*

Juana vive en tranquilidad hasta que un día se encuentra con Semué y todo empieza a cambiar. La muerte de su abuelo obliga a que ella y su hermana Juana retornen a su pueblo natal.

Punto de giro: Las estrellas se apagan y Juana descubre el secreto de su abuelo, la herencia ancestral que le fue asignada.

##### *Acto 2*

Juana decide aceptar su misión cuando Rafa desaparece. Entonces comienza el recorrido de 7 lunas en las que debe encontrar a los otros herederos y reunir fuerzas.

Punto Medio: Juana llega a la sexta luna y descubre que su mejor amigo es también un heredero y se lo ha ocultado durante mucho tiempo. También descubre que su profesora y psicóloga son la misma persona: Beatriz, la heredera de Okur.

Segundo punto de giro: Juana descubre que su abuelo no ha muerto, sino que se ha convertido en un lobo por una maldición.

##### *Acto 3*

Juana, junto con su abuelo, retornan al camino hacia el Bosque de la Aurora y, junto con los

demás herederos, tejen El Hilo Celeste.

## **Construcción de la estructura del Viaje del héroe**

Etapas de la aventura heroica adaptadas a las narraciones modernas:

PRIMERA ETAPA. La vida que se abandona:

### **Acto I:**

- 1.- Mundo ordinario: Juana vive en Córdoba, lejos de su pasado.
- 2.- La llamada a la aventura: Aceptación o rechazo de la llamada. Detonante. Su abuelo muere y retorna a su pueblo natal. Allí descubre que es heredera de la creación.
- 3.- El despertador/ Herald, tal vez, más tarde, mentor o maestro: Semué busca a Juana y le revela cómo cumplir su misión. Rafa es raptado y Juana decide aceptar el camino que le propone el héroe de la creación.
- 4.- El cruce del primer umbral o el inicio del viaje. Primer giro dramático. Juana, con la ayuda de Fede y Semué, empieza el camino por las lunas.

SEGUNDA ETAPA. La iniciación en sí o la adquisición de experiencias.

### **Acto II: Crisis**

- 1.- Mentor, amigos y enemigos: Juana supera luna tras luna y conoce a distintos aliados que, como ella, son herederos de distintos héroes. Su mentor, Semué, le revela a sus enemigos Okur y Beatriz.
- 2.- Las pruebas: Juana se enfrenta a distintos demonios con la ayuda de sus amigos, logrando así nuevos aprendizajes.
- 3.-Aproximación a la caverna más profunda. Punto medio. Juana descubre que Fede siempre fue su heredero.
- 4.- La caída o el descenso a los infiernos. Juana descubre que Beatriz es también su psicóloga y la heredera del mal.
- 5.- La recompensa. Segundo giro dramático. Juana descubre que su abuelo no ha muerto y que es un lobo.

TERCERA ETAPA. La vida del iniciado. Triunfo y Fracaso del héroe.

### Acto III: Clímax

- 1.- El camino de regreso: Juana reflexiona y decide retomar su camino al bosque de la Aurora.
- 2.- Resurrección. Tercer punto de giro: Juana teje El Hilo Celeste y los dioses bajan a la tierra.
- 3.- La posesión de los dos mundos. Nuevo equilibrio. Okur es expulsado de la Tierra del Origen y confinado al frío antártico. Los herederos regresan a sus tierras.

### 5.4. Personajes

Antes de comenzar con la descripción de cada personaje, y con el objetivo de facilitar la comprensión del rol que cada uno cumple en la historia, se presenta un cuadro que resume los principales aspectos a tener en cuenta:

HEREDEROS	HÉROES	LUNAS Y CIELOS	HUINCAS	PODERES	ARTILUGIOS	RELACIONES
EMAÚL	Los 8 héroes.	Cielo del Este.	Okur	Todo creador.	Lleva consigo sus constelaciones favoritas. Tiene un gran telescopio en forma de tubo con el que se comunica con los héroes.	Es muy amable, consejero con todos, vive en soledad, pero tiene hobbies simples.
JUANA	Semué, héroe creador.	Luna 1: Laguna de noctilucas.	Sate: Azul y plateado.	Tejer El Hilo Celeste y hablar con animales.	Troposoles, linterna mágica.	Su mejor amigo es Fede, con él tiene un acercamiento pero

						finalmente se enamora de Semué.
SEMUÉ	Él es el héroe de la creación.	Vive en el Bosque de la aurora.	Okur.	Crear fuego, agua, hacer crecer plantas y sanar animales.	Lleva consigo unas grullas de papel que cambian de color según su ánimo.	Se enamorará de Juana pero no puede dejar su lugar como héroe.
FEDE	Ekuné y Pinak, héroes del mar.	Luna 6: Costas de las Aguas Cálidas y la Habitación de la Morpho Esperalda.	Beatriz/Talen.	Teletransportarse en lugares donde hay agua y nadar en ellos convirtiéndose en un lobo marino blanco.	La llave plateada.	Está enamorado de Juana.
MARÍA	Seiém, héroe del viento.	Luna 2: Las Cataratas del Malaphus	Yoisik: Mitad verde y mitad marrón, con cuchillas en los costados.	Puede flotar y manejar el aire cuando saca sus astas de ciervo. Tiene su propia varita con la que puede sanar a los seres.	Varita de Malaphus.	Su mejor amigo será Fer. Con Juana y Luci se lleva bien pero es muy rígida, esto hace que se lleve mal con Ernesto. Sienta atracción por Fedé.
LUCI	Rem, héroe del sol.	Luna 3: La cueva de Luci.	Bacus: Negro a rayas rojas.	Puede convertirse en oso creando	La poción de la luz, <i>leukós luxeres</i> ,	Luci se enamorará de Fernando, pero

				pociones con las plantas, es muy sabia. A veces utiliza mal su magia.	el <i>fuego eterno</i> .	al principio se llevará muy mal con él.
ERNESTO	Kariel, héroe de la luna.	Luna 4: El valle de Ruka y el estanque de los axolotles.	Wacus: Es plateado con heridas rojas por doquier. Vive en las alturas.	Es muy viajero, puede montar en Ruka porque cuenta con su confianza, conoce las constelaciones y los ciclos lunares.	Pluma dorada y Polvo de Eccus.	Se lleva mal con María y muy bien con Fede. Pero es más solitario que el resto.
FER	Shoj, héroe de la nieve.	Luna 5	Sacue: Blanco, vive entre la nieve.	Puede desplazarse entre la nieve por la maravillosa fuerza de su cuerpo, y brincar alto.	Cuenco del reflejo.	Se lleva mal con Luci, aunque termina por enamorarse de ella. Tiene una gran amistad con María.
BEATRIZ/ LORENA	Okur, héroe de la oscuridad.	Luna 6, se enfrenta a Fede y Juana.	-	Hipnotiza a la gente a través de sus cuernos, cuando se convierte en un ser temible.	-	Solitaria, manipuladora, su relación más importante es Okur. Tiene dos hijos, Augusto y Abril, pero nunca los ve, ni a su esposo

						David.
RAFA	-	Apartamento del Boulevard, Casa de los Temúl.	-	-	-	Su mejor amigo es Fede. Se lleva muy bien con Juana. Su relación más importante es con su madre.
JULIA	-	Casa de los abuelos.	-	-	-	Julia ayuda a su hijo Sebastián a buscar a su esposo y teje para el frío
LUCIANO	SEMUÉ	Luna 7: El árbol del lobo.	Keyaist: Aparenta ser un árbol, del que salen ramas venenosas.	-		Estaba casado con Julia. Ha tenido mejor relación con Malena que con Sebastián.
MALENA	-	La casa de los Temúl.	-	-	-	Buena relación con Sebastián, Luciano y Rafa. Sobreprotege a Juana.
SEBASTIÁN	-	La casa de los Temúl.	-	Puede ayudar a su hija a tejer El Hilo Celeste ya que si bien no se desarrolló como	-	Tiene una excelente relación con Juana. Antes se llevaba bien

				heredero cuenta con el corazón puro y puede donarle fuerzas.		con su padre, pero se había vuelto muy frío.
--	--	--	--	--	--	--

A continuación se detalla el perfil de cada personaje.

### **JUANA (25 años)**

- Motivación: Salvar a Rafa.
- Acción dramática: Viajar a las antípodas.
- Objetivo: Tejer El Hilo Celeste.

Rasgo físico: Juana es de estatura baja y tiene la tez trigueña. Sus ojos son oscuros y grandes. Tiene el cabello marrón oscuro con matices rojos, y lo lleva rizado y corto, a la altura de los hombros. Su contextura física es delgada. Tiene una marca de nacimiento en forma de luna en su cuello a la que confunden con un lunar. Viste siempre con ropa muy colorida o lleva algún detalle autóctono de su tierra (De lana colorida o hilo). En su muñeca izquierda lleva una pulsera que tiene el símbolo del sol y de la luna llena.

Carácter: Juana se muestra muy antipática a simple vista, pero en realidad es extrovertida, habla mucho y tiene un gran sentido del humor. Es muy estudiosa y exigente consigo misma. Suele tener todo calculado y desconfía de aquello que no tiene explicación lógica. No se fía fácilmente de las personas, pero cuando se encariña con alguien suele ser muy efusiva y preocuparse mucho por el bienestar del otro. El hecho de que sea tan cambiante hace que algunas personas no la entiendan.

Tiene una gran capacidad para razonar, es muy sensata y organizada. Está atenta a todos los detalles y a las pequeñas cosas, sobre todo es muy curiosa. Es capaz de pasarse horas dándole vuelta a un asunto para poder comprenderlo mejor. A pesar de que siempre se muestra muy fuerte y segura de sí misma, Juana llora en soledad cuando las cosas no salen como quiere, pero suele tender a actuar para poder arreglarlas.

Social: Juana vive con Rafa, su hermano menor, en un apartamento pequeño de Córdoba, con vistas a un enorme parque. Su mejor amigo es Fede, aunque desde que vive en la costa del país se han visto sólo un par de veces. Aun así, suele confiar más en él que en nadie y siempre se mantienen en contacto

a través de internet. Juana piensa que nadie la entendería mejor que él ya que ambos son muy parecidos en sus gustos. Sus padres, Malena, mujer de gran corazón maternal, y Sebastián, de un nato espíritu de liderazgo, son muy cariñosos con ella, pero en su adolescencia eran muy exigentes.

Juana asiste a la universidad, donde estudia periodismo, carrera que la apasiona ya que es muy curiosa y siente necesidad de escribir todo lo que le sucede.

Pasado: Juana siempre se dedicó a estudiar y a aprender ya que considera que eso es lo mejor que puede hacer. Por esa razón pasó mucho tiempo en una biblioteca de su pueblo, inmersa en libros de fantasía. Aunque en el colegio muchos de sus compañeros se burlaban de su comportamiento, sus padres siempre apostaron por su imaginación hasta que cuando cumplió los 15 años y comenzó a tener visiones y sueños extraños. En ellos veía a Semué, pero siempre con su edad, era como si fuera creciendo con ella. Ella lo reconocía de algún libro, pero no podía entender cuál. También veía a un lobo o perro gigante detrás de sus ventanas. A menudo solía contar esto a Rafa y a Fede, hasta que un día sus padres se enteraron al escucharlos hablar y creyeron que estas visiones se debían a una enfermedad. Juana fue sujeta a muchos estudios, pero nada dio con la tecla. Hasta que un día, una psicóloga decidió que lo mejor era que Juana sea analizada por un psiquiatra mientras dormía. Juana dejó de ir al colegio porque todos en el pueblo la señalaban como a una loca, y empezó a dejar de comer cuando Fede y Rafa se mudaron a otras ciudades. Sus médicos decidieron internarla para poder cuidar de ella cuando tuvo una fuerte visión en su casa sobre un accidente que luego ocurrió. Juana vio a Semué por última vez cuando tenía 17 y él le dejó su amuleto mientras dormía, la pulsera que lleva en su muñeca.

Desde entonces Juana no quiere volver a ser vista como a un “bicho raro” y se niega a creer en la fantasía, la magia y todo aquello que no sea lógicamente racional. Se puso a mejorar y demostró a sus padres que todo había cambiado, así ellos dejaron que Juana se fuera a vivir con Rafa al centro del país.

Futuro: Juana sueña con ser una gran periodista y hacer eco de las verdades que la rodean. Piensa que algún día podrá tener un buen trabajo y demostrar a todos en su pueblo de lo que ella era capaz de hacer. De esta forma sería respetada y reconocida. Sólo entonces podría estar tranquila, sabiendo que su conocimiento sirvió para dejar atrás su pasado. Juana no aspira a ser madre ni a enamorarse, sino que enfoca todos sus esfuerzos en estas metas. La misión a la que está destinada se aleja mucho a lo que sueña para sí misma, sobre todo su mitad lobo que la volverá irracional por momentos.



### **SEMÚE (25)**

Rasgo físico: Semué tiene el cabello castaño, largo y desalineado, tiene unos ojos grandes color verde oscuro y es alto. Tiene la tez blanca y las mejillas sucias con algo de tierra. Viste unos pantalones oscuros, una boina marrón y una camiseta desalineada de ese mismo color. A su alrededor vuelan algunas hojas de papel que se transforman de acuerdo a su estado de ánimo. Siempre lleva consigo una brújula y un mapa antiguo. Tiene una mochila llena de ramitas de árbol y hojas de distintos colores.

### **SEMÚE (De 10 a 18 años)**

Tiene el cabello castaño y desalineado. Sus ojos curiosos color de las ramas de un junípero, un marrón verdoso profundo. Lleva una túnica marrón a las rodillas y un cinturón de trenzas verdes. En su muñeca tiene atados algunos jirones de tela de los que cuelgan dos metales unidos con forma del sol del Origen y el Plenilunio, el emblema de su familia, los Unusvertere.

Carácter: Es muy tranquilo y paciente, pero cuando algún asunto le llama la atención, Semué es muy curioso y su ánimo se altera mientras busca respuestas. También es muy inteligente, aunque su conocimiento está puesto al servicio de los que lo necesitan. Ama y protege a la naturaleza con todo su corazón, le gusta estudiar sobre ella y el universo, esto lo hace pasar muchas horas mirando las constelaciones. Su energía y magia es tan fuerte, que su estado de ánimo se deja leer en las hojas de papel que lo rodean y vuelan en su cabeza.

Tiene el poder de sanar seres, crear árboles y plantas, llenar ríos y mares de agua, y proteger a través de hechizos a seres mágicos y no mágicos en peligro.

Social: Semué vive solo en la tierra, se ha acostumbrado desde que Luciano, abuelo de Juana, ignoró su misión. Desde entonces intentó entrar en contacto con Juana, pero ella siempre se negó a verlo y a creer en su existencia. Lo máximo que pudo hacer es entregarle el amuleto que los mantiene unidos desde los 18 años: La pulsera del sol y la luna llena. Mientras espera que Juana cumpla su misión, Semué vivió en un piso antiguo de la otra parte del mundo, luego de que los Huincas de Okur destruyeran el Sauce Azul en el que habitaba.

Pasado: Semué fue elegido entre los niños de su pueblo como el héroe de la creación. Emaúl lo entrenó y lo eligió como el héroe importante de sus 7 elegidos. Desde entonces vive entre el cielo y la tierra. Su naturaleza hace que Viva toda su vida y cuando llega a los 80 años, muere y vuelve a nacer. Así su poder y su magia se renuevan. Durante todos estos años tuvo la misión de cuidar El Hilo Celeste hasta que Okur lo cortó y lo bloqueó dejándolo así atrapado en la Tierra. Desde entonces se encarga de preparar a los herederos hombres de la familia Temúl para que mantengan en orden la naturaleza, hasta que Luciano, el penúltimo heredero, se negó a su misión y cortó con la tradición familiar. Su hijo Sebastián no recibió los poderes y estos saltaron al último heredero con más capacidad de creer en la magia: Juana, y no Rafa, como debía ser. Finalmente, las amenazas de Okur empeoraron y este rompió El Hilo Celeste. Semué recibió la orden de Emaúl de reunir a los herederos ya que con uno solo no bastaba para tejer tan poderosa magia.

Futuro: Semué tiene que convencer a Juana de que encuentre a los demás héroes y tejan juntos El Hilo

Celeste. En este camino deberá entrenar a la joven y ayudarla a confiar en la magia que en ella alberga. Semué también sueña con enamorarse y formar una familia, ya que desde el día en que empezó a cuidar la creación admira esa capacidad de los seres vivos de la que se le fue privado. Aun así, sabe que esto implicaría una renuncia a su rol de héroe y el tener una vida finita.



### **EMAÚL (Infinito)**

Aspecto físico: Emaúl tiene el cabello y la barba gris oscuro. Tiene una estatura media, aunque casi siempre se encuentra de piernas cruzadas. Tiene unos ojos negros redondos, que a menudo lleva cerrados ya que está concentrado en algún problema o tema. Tiene un rostro sereno y relajado. En su

barba cuelgan muchas guirnaldas que representan a las principales estrellas del cielo: Serpens, Phoenix, Monoceros, Lupus, Leonis Scorpius y unas 82 más. Lleva el torso descubierto y unos pantalones que parecen túnicas de color bordó. En su cuerpo lleva dibujados el Sol del Origen y el Plenilunio.

**Carácter:** Es muy tranquilo y tiene un muy buen sentido del humor. A menudo se retira del mundo para explorar su mente y ampliar su sabiduría. Es inteligente, todopoderoso e insuperable ya que es el Dios supremo del universo. Aun así, su trato con los demás héroes y herederos es muy cordial y cotidiano. Le gustan mucho las moras y colecciona piedras de distintos tamaños y colores que, según su pensamiento, capturan el aura de cada lugar. A pesar de ser una divinidad, Emaúl tiene un aspecto y carácter muy humano, ya que cuando creó a los seres que habitan en la tierra les imprimió algo de ello. Es idealista, sociable y buen amigo de todos.

**Social:** Vive en el cielo del Este en soledad, pero a menudo baja a la tierra mediante El Hilo Celeste para mantener a Okur lejos de todo intento de conquista. Él es el único al que el malvado de Érebo teme. Su relación con los héroes que lo ayudan a cuidar la tierra es muy buena, se considera un gran consejero y amigo.

**Pasado:** Emaúl pasó miles de años solo, y lo único que habitaba en la galaxia era el árbol del Origen, situado en el planeta tierra, el único ser vivo al que Emaúl le imprimió parte de su poder y por eso permanece oculto y aún es fuerte y poderoso. Cuando decidió poblar el cielo de estrellas decidió crear al Sol y a la Luna, la luz y la Oscuridad. Cuando creó a los humanos y a los seres mágicos, escogió a 8 héroes para que protegieran el universo y la tierra. Los eligió y formó uno a uno, y nombró a Semué como el líder de los héroes. Okur, héroe de las tinieblas, no soportó los designios de Emaúl, quien había decidido darle más horas al Sol que a la luna. Entonces se reveló junto a su Dios y cortó El Hilo Celeste, mediante el cual los héroes y Emaúl subían y bajaban de la tierra. Para hacerlo tardó miles de años de trabajo arduo. Emaúl quedó atrapado junto a los demás héroes en los Cielos, mientras que Semué quedó en la tierra.

**Futuro:** Emaúl tiene que terminar su misión, la de formar a los herederos que cada heroína tiene en la Tierra, ya que son los únicos que pueden tejer El Hilo Celeste. Como no puede hacerlo, ayuda y guía a Semué mediante las estrellas para que este encuentre a su heredera, Juana.



## **ANTEGONISTAS**

### **OKUR (Infinito)**

- Motivación: Expandir la Oscuridad en el mundo.
- Acción dramática: Cortar El Hilo Celeste.
- Objetivo: Quiere que sus divinidades de inframundo habiten el suelo del mundo e instalen el caos, para ello necesita destruir o convertir a los habitantes. Estos son los huincas, que representan a los terratenientes conquistadores del desierto.

Rasgos físicos: Okur es muy alto, tiene rostro humano sólo cuando habla con sus súbditos. Cuando está a solas su rostro se reduce a una mancha negra, como la sombra. En su forma humana se caracteriza por tener unos ojos rojos, como el fuego, de pupilas enormes. Tiene el cabello corto, bigote y barba de color negro. Su tez es blanca y muy pálida. Su nariz y mentón son puntiagudos.

Lleva túnicas negras y rojas en todo su cuerpo. Apenas y muestra sus pálidas manos y sus pies descalzos. Camina encorvado y lleva un bastón de cenizas que arde en su extremo superior.

Carácter: Okur es poco flexible, tiene un humor muy malo, cuando se enoja demasiado, su cuerpo se transforma en un Águila mora gigante. Es muy inteligente pero poco capaz de entrar en razón cuando sus enemigos se interponen en su camino. Está emocionalmente confundido ya que no encuentra relación aparente entre lo que los demás ven de él y lo que él cree ser: Piensa que es amado, pero en realidad sus sirvientes le temen y están muy lejos de admirar sus cualidades de líder. Por esa razón Okur desconectó sus sentimientos profundos de su apariencia de malvado ya que considera que estos no lo favorecen. Siempre niega sus errores e imperfecciones y se muestra absolutamente distinto de lo que es por dentro.

Social: Su pasado y familia son de origen desconocido ya que cuando Emaúl lo encontró para formarlo como héroe de las tinieblas, este vagaba solo en las antípodas de la tierra, como un joven perdido que encontró asilo gracias a su protector.

Pasado: Okur se formó como héroe de las Tinieblas desde los 14 años, cuando Emaúl lo encontró vagando entre el frío de las antípodas de la tierra. Su único compañero fue siempre un Águila. Okur desarrolló rápidamente la magia y demostró a Emaúl todo su poder. Aun así, a pesar de ser el más poderoso de los 8 héroes, Emaúl le dejó muy pocas horas de poder al día. Okur se enfadó y empezó a reclutar seguidores en secreto, cuando Emaúl estaba en otros asuntos. Entonces decidió que todo lo que estaba bajo el poder de los héroes benévolos debía desaparecer y la Tierra debía ser limpiada. Planeó guerras y sabotajes durante años, hasta que un día encontró el árbol del Origen y El Hilo Celeste a su lado, lo cortó cuando todos los héroes y Emaúl estaban en el cielo. Aun así, no sabía que Semué se había quedado en la tierra.

Futuro: Okur tiene como principal objetivo que la raza humana se extinga y establecer así las tinieblas en la tierra. De esta forma, poco a poco podría conquistar el universo. Okur considera que todo aquel ser sobre la tierra que no quiera doblegarse ante su poder, está condenado a la muerte. Si limpia la tierra, Okur podrá repartir todo el territorio entre sus súbditos, los poderosos Huincas.



### **BEATRÍZ (40) / LORENA (40)**

Rasgo físico: Beatriz tiene la tez blanca y pálida. Su cabello es rubio y lo lleva corto. Tiene los ojos marrones oscuros y siempre los lleva discretamente maquillados para ocultar algunas marcas de la edad, o directamente los oculta bajo sus gafas oscuras. Siempre viste de negro y bordó, luciendo grandes e importantes marcas de ropa. Lleva un reloj de oro en su muñeca. Es discreta y elegante. Sus muecas de la cara la hacen parecer muy amable, pero cuando se enoja su rostro se transforma. Beatriz es una persona joven pero su rostro estirado y frígido la hace aparentar unos 10 años más. Beatriz es también Lorena quien, a diferencia de su persona, es mucho más desestructurada para vestir y trabaja como psicóloga, acompañante de Juana. Juana no prevé la semejanza entre ambas porque Lorena

oculta su rostro bajo bastante maquillaje y es, absolutamente contraria a Beatriz en su postura y comportamiento.

Carácter: Beatriz aparenta ser amable y simpática puertas para afuera, pero en el interior de su casa y su despacho laboral es dominante, tiene mal carácter, es exigente y muy manipuladora.

Social: Vive sola con sus dos hijos, Augusto y Abril, ya que su esposo, David, viaja todo el tiempo por negocios.

Es ministra de Educación e intenta manipular a la gente a través de sus políticas y el material que imparte en las escuelas y en las universidades. A pesar de que se han realizado numerosas marchas y quejas, gracias a la magia que Okur le imparte estas se calman y Beatriz sigue en el poder como si nada.

Pasado: De origen noble, su familia se ha subordinado durante siglos al poder de Okur, y se ha ido instituyendo a lo largo del tiempo como una de las familias políticamente más poderosa del viejo y el nuevo Origen.

Futuro: Beatriz quiere establecer la política de limpieza que Okur le envió, para terminar de conseguir una vida llena de poder y eternidad, y ser, finalmente, una Huinca del mundo oscuro, y así cumplir con la misión de sus antepasados.



## **PERSONAJES SECUNDARIOS:**

### **RAFA (26)**

Rasgos físicos: Rafa es alto tiene los dedos y las extremidades muy delgadas. Tiene la tez blanca, su cabello tiene rulos despeinados color café, al igual que sus ojos grandes que a menudo oculta en una sonrisa. Rafa estudia composición musical y siempre está acompañado de algún instrumento de cuerda. Es más grande que Juana. Siempre viste camisetitas y camisas a cuadro, jeans rotos y ama los videos juegos y las historias de ciencia ficción.

**Carácter:** Es simpático, poco sociable con el entorno, pero sí con Juana, su única hermana, con quien no sólo es cariñoso, sino que también comparte gustos musicales. Siempre confiaron entre sí como grandes amigos, contrario a lo que comúnmente pasa entre hermanos.

Rafa también es autodidacta y pasa gran parte de su tiempo aficionándose con cosas nuevas que le permiten aprender (Música, historias, tecnología, leyendas, etc.): Siempre sale con algo nuevo. Cree en las historias fantásticas y paranormales. Rafa vive principalmente en su imaginación y sentimientos.

**Social:** Rafa vive con Juana en Córdoba, tiene muy pocos amigos, pero son de mucha confianza para él. A menudo dialoga con su hermana e intenta ayudarla. Asiste mucho al cine, al teatro, a conciertos y, convenciones de videojuegos. Rafa estudia en la facultad de arte.

**Pasado:** Desde chico sufrió mucho desprecio por parte de sus compañeros, pero desde que eso empezó a importarle menos se convirtió en uno de los chicos más queridos del colegio.

**Futuro:** Rafa sueña con ser un gran compositor de bandas sonoras para cine y viajar por el mundo creando arte.



### **FEDE (26)**

Físico: Fede es muy alto y delgado, mide casi dos metros. Tiene la tez clara, los ojos marrones y el cabello negro. Lleva una escasa barba y bigote. Tiene algunos tatuajes en su cuerpo que no deja ver demasiado. Siempre viste Jeans, camisetas y camisas sobre estas. Por lo general fuma algún cigarro. Tiene ojos pequeños y cejas gruesas. Es muy bien parecido y tiene algunas características de chico rockero.

Carácter: Es muy inteligente y extrovertido. Tiene muchas chicas detrás de él, ya que es muy simpático y galán. Pero también presume de ser algo canalla. Mantiene un equilibrio admirable entre su

sociabilidad con la gente y su necesidad de pasar tiempo solo. Es muy parecido a Juana en cuanto a gustos, por lo que se llevan muy bien. Él es algo intelectual y sabio, por lo que Juana siempre encontró apoyo en él. Aun así, aunque Fede es muy idealista es algo inseguro, ya que tiene muchos sueños, pero no se anima a hacerlos realidad, sino que se queda en su zona de confort. Fede cree firmemente en que la magia es la expresión más grande de amor al otro, pero tiene mucho criterio antes de emplearla, ya que sabe los riesgos que podrá correr de emplearla mal.

Social: Fede es fotógrafo, estudió en la capital del país y se alejó de su familia y tierra para hacerlo. Está fascinado con los árboles y los pájaros. También trabaja para juntar algo de dinero en un hogar de niños, donde es quien los ayuda a estudiar y a participar de diferentes actividades recreativas. Se lleva muy bien con Rafa y es el mejor amigo de Juana, desde que él se fue a vivir a Jujuy, con sólo 10 años y la conoció.

Pasado: Fede fue elegido como heredero del mar a los 10 años, edad en la que su abuelo lo llevó a Jujuy por primera vez. Desde ese momento sus héroes y Semué lo guiaron hasta Juana. Años después él descubrió el propósito de aquella amistad, y aunque se molestó por los esfuerzos de los héroes, entendió que su amor con Juana era demasiado grande como para dejarla sola y desistir. Fede tiene el poder de teletransportarse a lugares donde hay agua y nadar en ellos.

Futuro: Fede debe ayudar a Juana a superar las pruebas que Semué le hará pasar para que ella vuelva a creer en la magia. Juntos deberán tejer El Hilo Celeste. Aun así, y más allá de su misión con las deidades, Fede sueña con viajar y desprenderse de su cotidianidad, le gustaría tener algo con Juana cuando sean mayores, ya que es la única mujer que lo conoce a la perfección.



### **LUCI (22)**

Rasgos físicos: Luci tiene la tez clara, cabello largo y negro con muchos rulos, unos grandes ojos marrones y una boca que siempre lleva pintada de rojo. Es bajita, lleva un vestido rojo siempre.

Carácter: Es hiperactiva, justiciera, aunque se desanima demasiado. Es muy frágil a contraer enfermedades. Se enoja a menudo con las injusticias que la rodean y no se hace esperar en las quejas. Trabaja en todo tipo de actividades y le imprime creatividad y así expresa sus emociones. Para ella la magia supone brillo, pasión y máxima adrenalina. Le cuesta mucho no utilizar su magia, y a veces esto la lleva a meterse en problemas.

Social: Es muy amistosa con todos, aunque a muchos no les cae bien la confianza que lleva en sus espaldas. Vive con su madre y sus hermanos en un mundo muy costumbrista. Aun así, en la soledad de su habitación, ella construyó su lugar en el mundo.

Pasado: Luci recibió la noticia de su misión con 14 años, cuando estaba saltando sobre un cordón cuneta, cayó ya el sol le pegó tan fuerte en su cara que se desmayó. Cuando se despertó conoció a Rem, que no dejaba de brincar a su lado. Este le dio el poder de ser invisible bajo su luz.

Futuro: Sueña con ser una importante política que pueda causar revolución en el país a favor de los más necesitados.



### **MARIA (22)**

**Rasgos:** Es una joven morena, alta, de cabello súper lacio y hasta la cintura. Siempre lleva sandalias y blusas elegantes, de las que resalta siempre un anillo.

**Carácter:** Es amante de las leyes. Tiene el don de la lógica y la organización. Busca múltiples soluciones y salidas, y es muy positiva y generosa, pero cuando se enoja es muy orgullosa, rencorosa y narcisista. Para ella la magia es todo lo que la rodea, por más normal que parezca.

**Social:** Es muy popular, por eso siempre está rodeado de contactos. Sin embargo, pasa mucho tiempo sola estudiando las leyes. Desde que se enteró que tiene poderes los usa para ayudar a los más

necesitados, a quienes busca casa por casa para tratar de cambiar sus vidas. Para hacerlo usa una varita de Malaphus que le sanar a enfermos y llenar de confianza a los débiles de espíritu.

Pasado: Pertenece a una familia muy convencional, donde la mayoría son basquetbolistas y futbolistas. Estudia en la universidad de Derecho.

Futuro: Quiere convertirse en una abogada capaz de cambiar el mundo, aunque sabe que el mundo de las leyes es duro, competitivo, y que las reglas con las que se juegan se oponen a sus ideales.



## **FERNANDO (19)**

Fernando, apodado Fer, es un joven de poca estatura, moreno, de cabello y ojos oscuros. Lleva un peinado muy alocado y unos bigotes finitos. Viste camisas claras y pantalones oscuros. Siempre lleva una vara en su mano de la que hace uso para exponer teorías e ideas.

Carácter: Es una persona muy animada, pero a menudo muy preocupada. Esto se debe a que es muy cauteloso y siempre está atento a los peligros del mundo que pueden sucumbirlo. A veces luce cobarde o paranoico, pero esto solo es a simple vista ya que Fernando, cuando se siente seguro y confiado con las personas que lo rodean, es muy entusiasta y perfeccionista, puede planificar y crear estrategias que mantienen a todos seguros. Siempre que puede tocar un pequeño piano de bolsillo para generar dramatismo en las situaciones.

Es así que en confianza su practicidad lo vuelve inquieto y extrovertido ya que canaliza toda su energía realizando varias actividades a la vez. Fernando es una mezcla de sensibilidad, emotividad y razonamiento. Para él la magia es como una droga que lo posee y lo ayuda a cumplir deseos profundos, y a superarse cada día más. Le teme mucho a la soledad, y por eso hace muchas cosas para llamar la atención.

Social: Estudia dirección coral en el sur del país, a menudo es muy solitario porque desconfía de la gente. No se opuso a su misión como heredero del Héroe Shoj, de la nieve, aunque esto no le permitió tener mucho tiempo para entablar relaciones más que con su mentor.

Pasado: Fernando vivió siempre en su pequeño pueblo, cerca del bosque de la aurora, con sus dos padres. Allí tuvo una vida rodeada de música clásica, buenas costumbres y de superstición. Cuando cumplió los 17 entró en la academia de música y empezó a ser compositor. Se enteró de su misión a esa edad, cuando Shoj lo enterró en una cueva de sus tierras, a través de una tormenta de nieve que le ayudó a entender que tenía magia, ya que pudo detener el tiempo y causar una ruptura en la cueva, por su maravillosa fuerza en el tiempo. A pesar de su altura, esta característica lo acompaña en silencio desde el pasado.

Futuro: Fernando sueña con crear una orquesta musical con los glaciares de las costas heladas del país, ya que considera que la naturaleza es un gran instrumento musical.



### **ERNESTO (28)**

Es el mayor de los herederos. Es de estatura media, proviene de las tierras del Destino y es de tez muy blanca y cabello marrón. Lleva una barba algo rojiza y larga. Viste ropas de colores y es muy bohemio. Lleva muchas pulseras en sus manos y pies. Tiene unos ojos pequeños y el cabello muy lacio.

Carácter: Ernesto es muy generoso e interpersonal. También es muy profundo y sabio, le gusta hablar sobre las pasiones, los amores, las pequeñas cosas de la vida. Le gusta mucho ahondar en la personalidad del otro y conocer sus gustos. Es muy cariñoso aunque cuando lo critican suele cerrarse

y no admitir mucho las quejas. Es, por otra parte, extrovertido, honesto y siempre busca metas nuevas. También es perseverante y muy querido, aunque suele olvidarse de sus necesidades y de sí mismo cuando piensa en los demás.

Social: Se encuentra viajando por el país, así que no tiene muchos amigos. Ve a su familia cada 2 años ya que viven demasiado lejos.

Pasado: Estudió biología, aunque no se graduó y decidió viajar a las tierras del Origen cuando se enteró, de forma tardía (18 años), que él era el heredero de Kariel, la luna. Entonces viajó y empezó a trabajar para una familia de la cordillera como ayudante en un viñedo. Allí hizo muchos amigos, aunque comúnmente se escapaba de la gente para poder reflexionar y mirar a las estrellas.

Futuro: Ernesto quiere vivir en un viñedo o una casa de campo, tranquilo y en paz, estudiando las constelaciones y compartiendo con sus amigos buenos momentos que recordar.



## **FAMILIA TEMÚL**

Aunque tienen escasa participación en el guión, nombramos a los principales miembros de la familia de Juana y de Rafa, los Temúl.

### **Luciano (80)**

Luciano es el abuelo de Juana y Rafa. Está casado con Julia desde hace ya 50 años. Como hemos mencionado, él está sometido a una maldición que no lo deja volver a su forma humana, sino que permanece como un lobo, confinado en el Norte del país. Luciano creía en las historias y leyendas de su tierra, pero no fue valiente y, al dudar de su poder, negó la tradición de la que era heredero y no continuó con la herencia, dejando a Sebastián fuera de esto. Se alejó mucho de su familia tras sufrir las consecuencias de guardar un gran secreto. Finalmente, cuando estaba por arrepentirse, Okur lo maldijo y, al cabo de 3 días, se convirtió en lobo para siempre. Aun así, este tiempo le bastó para poder fingir su muerte.



### **Malena y Sebastián (51)**

Los padres de Juana y Rafa, ambos viven en el poblado y son muy cariñosos con sus hijos. Sin embargo, tienen mejor relación con Rafa ya que, tras no creer a Juana en su adolescencia, su hija los ignora y no los ve casi nunca. Malena es muy sobre protectora, en cambio Sebastián es más amigo de Juana ya que tiene una mentalidad más abierta en cuanto a la magia, y un muy buen sentido del humor.



## **DEIDADES**

**Ente superior:** Emaúl, dios supremo, habita en el Cúpula celeste del cielo del este.

### **Héroes:**

1- Semué es el héroe creador. Su heredera es Juana.

2- Okur fue el héroe de las tinieblas. Sus herederos son los antepasados de Beatriz.

3- Ekuné y Pinak: Son los gemelos que cumplen el rol de Héroes del Mar. Habitan en el cielo Oeste, donde es otoño, y son quienes dominan las aguas que rodean la Tierra del Origen. Ambos se ven como

dos jóvenes idénticos, muy altos, de cabello celeste. Lo único que los diferencia es que Ekuné tiene una marca en su cuello en forma de espiral, mientras que Pinak tiene un dibujo de un pez. Su heredero es Fede. 4- Rem: Sol. Su heredera es Luci. Es un joven bajo, de piel trigueña, rostro iluminado y ropas doradas que cubren su pecho y entrepierna. Tiene el cabello repleto de rulos dorados. Habita en el cielo Oeste, cuida las sierras, ilumina el día, da calor.

5- Kariel: Luna Su heredero es Ernesto. Es una mujer que tiene el cabello de muchos colores oscuros y enrulados. Su tez es blanca. Tiene una gran sonrisa. Además de iluminar en la noche, habita en un valle enorme, desde el que protege a los hombres que vagan por la noche en la soledad.

6- Shoj: Es el héroe de la Nieve y habita en el Cielo Sur. A veces baja para proteger la nieve, las montañas y los glaciares de la tierra. En el Origen su heredero es Fernando. Este héroe es pequeño y regordete, y viste siempre de blanco, algo que lo permite escabullirse en la nieve. Tiene un gran poder para congelar cosas y personas.

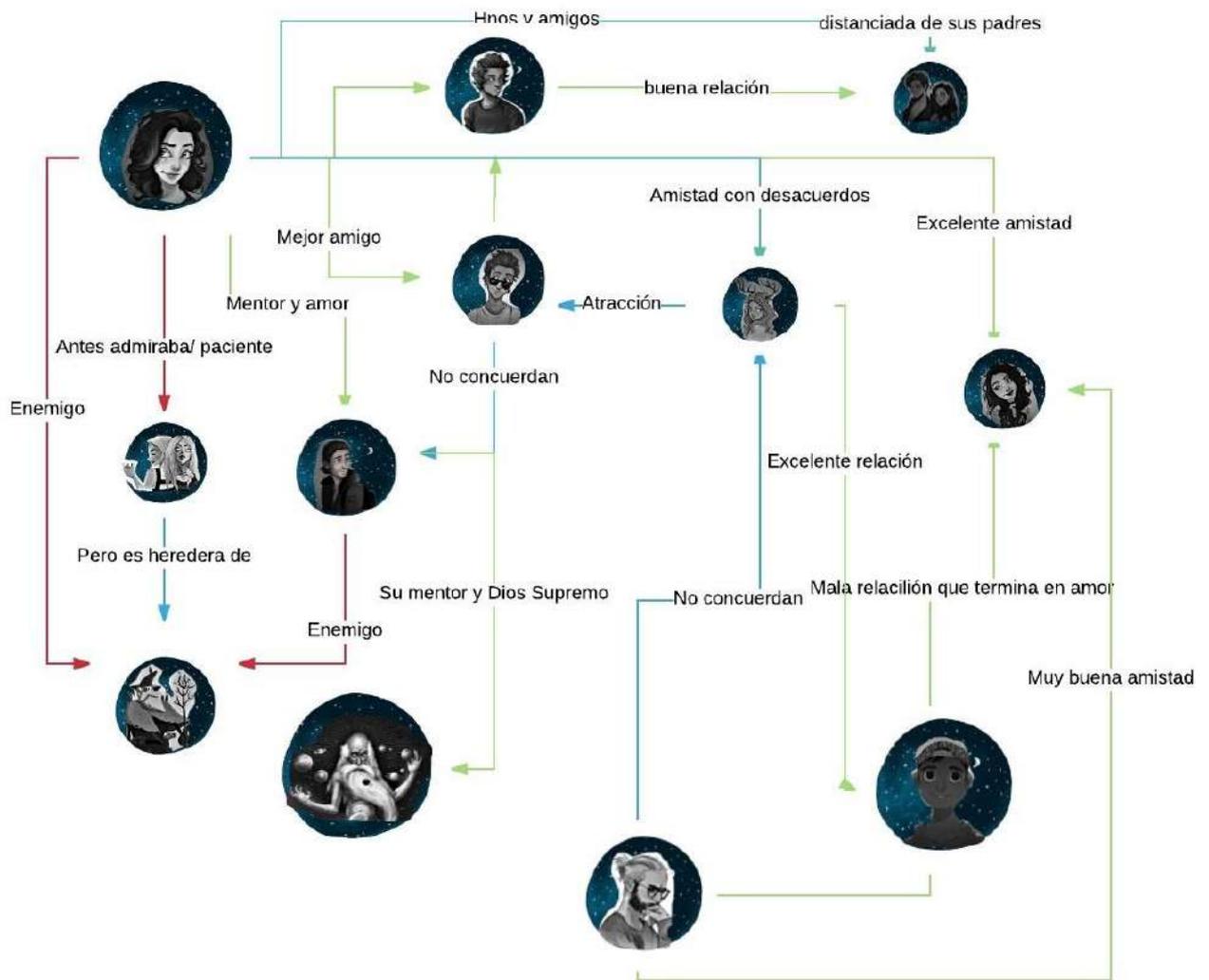
7- Seiem: Heroína del Viento. Su heredera es María. Habita en el Cielo Oeste y se ve como una hermosa mujer de cabello gris y extenso. Sopla con tanta fuerza que hace volar a animales. Los habitantes de esta zona se establecen en lugares altos, rodeados de ríos y cataratas. Ella sopla la maldad, pero nunca derriba las casas de sus pobladores.

Los prisioneros de Okur: 10 mil humanos fueron tomados prisioneros y convertidos en malignos, y 2 mil fueron directamente eliminados.

Los 7 Huincas: Espíritus malignos que comanda Okur. Ellos representan todos los miedos de los seres humanos y visten trajes de rayas y signos que no le permiten mostrar sus rostros. Ellos son: Sate, Yoisik, Wacus, Keyaist, Talen, Bacus, Sacue.



Los personajes mencionados se relacionan de la siguiente manera:



### 5.5. Universos fantásticos

#### LA ARGENTINA DEL HILO CELESTE

El territorio de nuestra historia ficticia toma la forma de Argentina, pero el Sur es el Norte, y el Norte es el Sur. No está dividida por provincias, sino que los límites lo establecen los Héroes que allí habitan y las características que estos imprimen a cada zona.

MAPA DE LAS TIERRAS DEL ORIGEN



# ARGENTINA DEL ORIGEN



# LOS 4 CIELOS



NORTE – Fin del mundo: Érebo. En estas tierras hace mucho frío y hay oscuridad. Quien domina es Okur y allí construyó su fortaleza, Las antípodas. No tiene una ubicación terrenal, desde donde puedas ver luz, puedes ver la oscuridad, y allí verás a la Torre Negra. El rey de

Érebo busca por todos los medios instalar la oscuridad, y uno de sus planes ha sido siempre acabar con El Hilo Celeste. Su fortaleza tiene la forma de un Águila Mora y puntas muy largas de plata. En los extremos de punta tiene los símbolos de la tierra: Una estrella, un sol, una luna, una ola y una copa de un árbol. Está basado en el paisaje argentino del Monte Fitz Roy o Cerro Chaltén (En lengua originaria), es un grupo montañoso que se encuentra en la cordillera de los Andes y limita con Chile. Se encuentra en la Provincia Santa Cruz de la Patagonia.



La morada de Okur luce como las siguientes imágenes:





2- NORTE: Aquí habita el héroe Shoj, representante de la nieve. Son tierras muy frías, cubiertas de nieve y rodeadas de altas montañas. También son las tierras donde se encuentra confinado Luciano como Lobo.





3- OESTE: Esta es la tierra de los héroes del mar, Ekuné y Pinak, de donde es oriundo Fede, el mejor amigo de Juana. Allí el clima es húmedo y hay muchas tormentas que mantienen en movimiento el mar y las costas del país. Las principales escenas de esta luna ocurren en un muelle abandonado como el de la imagen, correspondiente al de Mar de Ajo, localidad de Buenos Aires que cuenta con playas menos concurridas.



4- CENTRO: El tiempo es más agreste, húmedo y caluroso, una tierra rodeada de sierras y montañas. Allí viven Juana y Rafa, porque en el corazón de este lugar se ubica una de las ciudades más grandes del país. También vive Luci, en las alturas de una sierra montañosa, donde hay una profunda cueva en la que se contacta con Rem. Para ello se propone la sierra cordobesa, donde hay cuevas como la de los Murciélagos y la de las Cabras, y numerosas cadenas montañosas, sierras cubiertas de flora y fauna.





5- ESTE: Aquí vive Ernesto, héroe de Kariel, Valle de la luna. Una zona rodeada de montañas con clima frío y seco. El color que prima es el rojizo, que aparenta un gran desierto donde sólo algunas montañas destacan su altura y soledad. De noche, las estrellas y la luna se observan muy de cerca. Detrás de las montañas más llamativas, se encuentra un lago habitado por Axolotles.

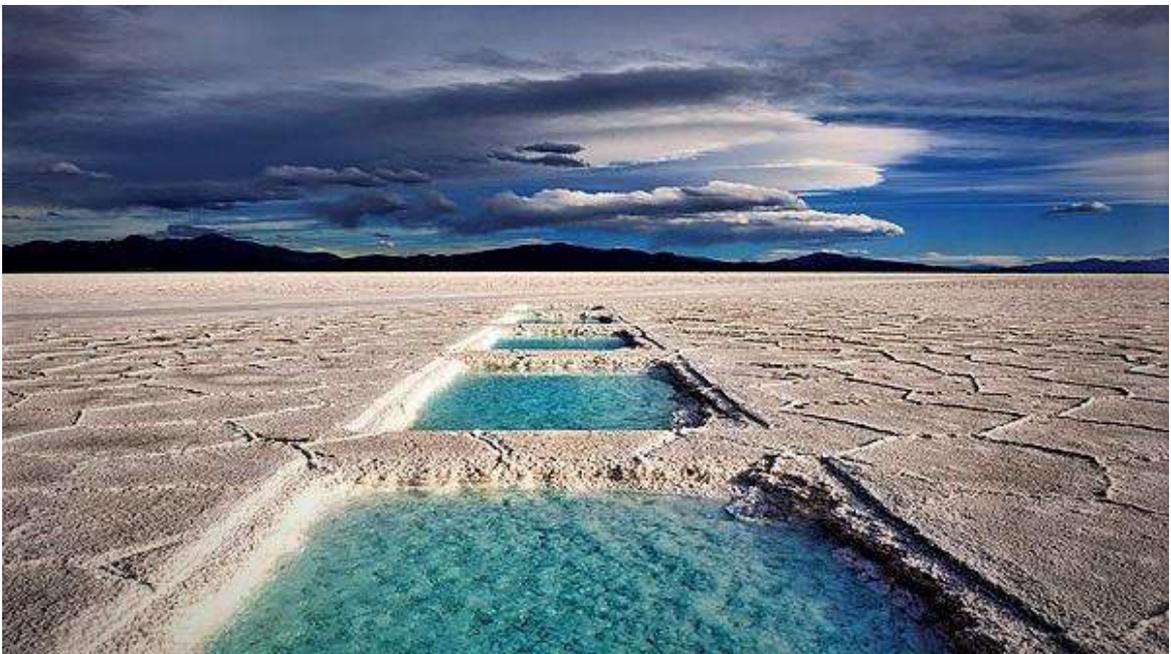




6- SUROESTE: Aquí vive María, heredera del héroe del viento. El clima es tropical húmedo sin estación seca, por lo cual es la provincia más húmeda del territorio. Allí se encuentran unas enormes cataratas, como las de la fotografía, pertenecientes a la provincia de Misiones.



7- SURESTE: Aquí se encuentra la tierra donde vive la familia Temúl. Allí se encuentran todas las variedades de climas, floras y faunas, por esa razón Semué escogió este lugar para sus herederos. Uno de los lugares principales que recorre Juana en la primera Luna son los cerros de colores y las Salinas Grandes que, a diferencia de los primeros, están inundadas de un blanco profundo.



8- BOSQUE DE LA AURORA: Al Norte de las tierras del Origen se ubica el bosque mágico donde sobreviven los orígenes de la tierra, y donde se puede tejer El Hilo Celeste. Repleto de árboles cubiertos por pequeñas luces de distintos colores, se muestra como un lugar repleto de energía.



### 5.5. Tipo de animación

Para la creación de este Universo proponemos utilizar un formato intermedio, es decir, una filmación con actores reales y decorados y espacios creados en cartón piedra. Además se propone emplear la posterior edición para realzar la magnitud de cada espacio real utilizado. Un gran referente en este tipo de animación es '**Terror en el espacio**' (**Terrore nello spazio, 1965**)



En este fil utilizaron unas rocas de cartón piedra, una máquina de humo y focos de colores, y **Mario Bava** creó así uno de los planetas más misteriosos, siniestros y

terroríficos del cine de ciencia ficción y terror. Su concepción, con cadáveres de extraños animales rondando dieron muchas ideas a los creadores de la saga “Alien”. Para las películas que eligen usarlos y que los usan apropiadamente, los efectos visuales son una herramienta absoluta e integral para contar una historia. Estos permiten sumergirse a un nivel que era inimaginable hace treinta años, pero incluso más que eso, también permiten que escenas sean diseñadas, grabadas y presentadas de formas novedosas.

## 5.6 Mapa de tramas

En el siguiente cuadro se establece la participación de cada personaje en las tramas de los diferentes actos que se han decidido en la estructura.

### ACTO 1

Personaje	TRAMAS
Juana	Confusión de Juana tras aparición de Semué - Muerte de Luciano – Relación con Fede
Rafa	Confusión de Juana tras aparición de Semué - Muerte de Luciano
Malena	Muerte de Luciano
Sebastián	Muerte de Luciano
Fede	Relación con Fede
Semué	Confusión de Juana tras aparición de Semué
Beatriz	Reforma educativa – La confusión de Juana
Okur	Reforma educativa

### ACTO 2

Juana	Misión de Juana
Rafa	Desaparición de Rafa – Psicología de Juana, pasado.
Semué	Misión de Juana - Relación con Fede
Fede	Luna 6 – Reforma educativa - Relación con Fede
Malena	Desaparición de Rafa – Psicología de Juana, pasado.
Bastian	Desaparición de Rafa – Psicología de Juana, pasado.
María	Luna 2 – Se enamora de Fede
Luci	Luna 3
Ernesto	Luna 4 – Desacuerdos de estrategias con María
Fer	Luna 5 – Conoce a Luci y desacuerdan.
Luciano	Luna 7
Beatriz	Luna 6 - Reforma educativa y plan oscuridad
Okur	Reforma educativa y plan oscuridad

### ACTO 3

Juana	Ataque final - Retorno a la tierra del Origen – Reencuentro con Luciano – Relación con Fede y Semué.
Rafa	Retorno a la tierra del Origen – Reencuentro con Luciano.
Semué	Ataque final – Relación con Juana.

Fede	Ataque final – Relación con Juana
Malena	Retorno a la tierra del Origen – Reencuentro con Luciano.
Sebastián	Retorno a la tierra del Origen – Reencuentro con Luciano.
María	Ataque final – Descubre que Fede quiere a Juana
Luci	Ataque final – Relación Luci-Fernando
Ernesto	Ataque final
Nes	Ataque final – Relación Luci- Fernando
Luciano	Ataque final - Retorno a la tierra del Origen – Reencuentro con Luciano.
Beatriz	Ataque final
Okur	Ataque final

## ***5.7. Escaleta***

## ***5.8. Tratamiento***

*Capítulo VI: Guión de “El Hilo Celeste”*

## ***Conclusión***

Tras realizar este trabajo teórico- práctico, pudimos dar respuestas a los interrogantes planteados al inicio con un guion que cumple nuestras expectativas. Somos conscientes de que el proceso de escritura recién ha comenzado y que la revisión y re-lectura del material es un paso que sigue estando pendiente. Aun así, tras los distintos pasos que hemos seguido en la presentación y creación del proyecto, podemos sostener que:

- Logramos exponer y reconocer conceptos aprendidos durante las diferentes clases del máster cursado.
- Pudimos aclarar nuestros objetivos como creadores y escritores, antes de poder comenzar la escritura.
- Nos enfrentamos a un proceso creativo de generación de contenido propio, siempre apoyados por la teoría.
- Leímos y compartimos lo trabajado con otros compañeros de clases.
- Pudimos plantearnos el valor del trabajo del guionista como transmisor de ideas a través de un medio tan importante como el cine.
- Nos preguntamos y aprendimos sobre el cine fantástico en Argentina y todos los retos que atraviesa.

También nos quedan pendientes posteriores investigaciones y, claro está, este es sólo el comienzo del *Hilo Celeste*, una historia que personalmente nos gustaría seguir desarrollando.

Si teóricamente hablamos, nos enfrentamos a nuevos interrogantes que, en un principio, dan paso a una posterior investigación doctoral como ¿Qué rol actual tienen los personajes femeninos en el cine y la televisión? En cuanto al género fantástico ¿Cómo es el proceso de adaptación de un film a un libro o una saga? ¿Cuáles son las condiciones de recepción de estos discursos en las instituciones educativas de Latinoamérica?

Este es, claramente, un primer paso al compromiso que como escritores y futuros investigadores queremos desarrollar.

## ***Bibliografía***

- ✓ AGUADO TERRÓN, Juan Miguel (2004): *Introducción a las teorías de la comunicación y la información*. Universidad de Murcia, España.
- ✓ ALBERICH PASCUAL J. y TUBELLA CASADEVELL I. (2012): *Comprender los Media en la sociedad de la información*. Editorial UOC, España.
- ✓ ALTMAN, Robert (1999): *Los géneros cinematográficos*. Barcelona. Ed. Paidós.
- ✓ AUMONT, J., BERGALA, A., MARIE, M., VERNET, M. (2009). *Estética del cine*. Editorial Paidós, Buenos Aires, Argentina.
- ✓ AYALA, Francisco (1996). *El escritor y el cine*. Editorial Cátedra, Madrid, España.
- ✓ BAJTÍN, Mijail (1989). *Teoría y estética de la novela*. Editorial Taurus, Madrid.
- ✓ BARTHES, Roland (2012). *Mythologies*. Biblioteca Nueva, México.
- ✓ BARTHES, Ronlad (1977). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.
- ✓ BENJAMIN, Walter (2003). *La obra de arte en la época de su reproductibilidad técnica*. Editorial Itaca, México.
- ✓ BETTENDORF, Elsa y PRESTIGIACOMO, Raquel (1997). *La ventana discreta. Introducción a la narrativa fílmica*. Editorial Atuel, Capital Federal, Argentina.
- ✓ BRIDGES, Esteban Lucas (1952). *El último confín de la Tierra*. Emecé Editores S.A. Buenos Aires, Argentina.
- ✓ CAMINOS, Alfredo (2009). “El protagonista no es el personaje principal”. *Más allá del guión (IV)*.
- ✓ CAMPBELL, Joseph (1959). *El héroe de las mil caras*. Fondo de Cultura Económica, México.
- ✓ CAMPBELL, Joseph (2015). *El poder del mito*. Capitan Swing, España, 2015.
- ✓ CARPINTERO, Enrique. *El mito del héroe y la barbarie cometida en nombre de la utopía*. Topía revista, núm, XXV, marzo 1999.
- ✓ CHION, Michel (1988). *Como se escribe un guión*. Editorial Cátedra, Madrid, España.
- ✓ DOC COMPARATO (1986). *El guión: Arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Editorial Garay, Buenos Aires, Argentina.

- ✓ DORFMAN, Ariel y MATTELART, Armand ([1972] 2014) *Para leer al Pato Donald. Comunicación de masas y colonialismo*. Siglo Veintiuno Editores. Buenos Aires.
- ✓ ECO, Umberto (1970). *La definición del arte*. Editorial Martínez Roca, Madrid.
- ✓ ECO, Umberto (1987). *Lector in fabula*. Editorial Lumen, Barcelona.
- ✓ ECO, Umberto (2008). *Decir casi lo mismo: Experiencias de traducción*. Editorial Lumen, Barcelona, España.
- ✓ FESTIVAL FUEGO ANCESTRAL (2011), *El mito de la creación Selknam*. Recuperado de [www.fuegoancestral.com](http://www.fuegoancestral.com) .Consultado el 8 de Octubre de 2016.
- ✓ FIELD, Syd (1995). *El libro del guión: Fundamentos de la escritura de guiones*. Editorial Plot, Madrid, España.
- ✓ GALÁN FAJARDO, Elena (2015). *Mitología y cine. Las fuentes de la imaginación*. Universidad Carlos III de Madrid. Recuperado de <http://www.monografias.com>. Consultado el 1 de Mayo de 2017.
- ✓ GUBERN, Roman (2002). *Máscaras de la ficción*. Anagrama, colección Argumentos, Barcelona.
- ✓ IBARRA GRASSO, Dick (1997). *Cosmogonía y Mitología Indígena Americana*. Editorial Kier.
- ✓ JARA, Ana B. (2015). *Travesura Realizada: Análisis de la adaptación cinematográfica de la saga Harry Potter, al cine*. Universidad Nacional de Córdoba, Argentina.
- ✓ KRACAUER, Sigfried (1996). “*El cine de nuestra época*” en *Teoría del cine. La redención de la realidad física*. Paidós.
- ✓ MARTOS NÚÑEZ, Eloy (2001). *Álbum de mitos y leyendas de Europa (I)*. Ediciones Carisma Libros, Guipúzkoa.
- ✓ MONTESORO, Julia (2015). *En el nombre del cine fantástico*, La Nación. Recuperado de <http://www.lanacion.com.ar/1851509-en-nombre-del-cine-fantastico>. Consultado el 1 de Mayo de 2017.
- ✓ PARKINSON, L (1995). *Magical Realism. Theory, History, Community*, Wendy B. Farias Editores, Duke University Press, USA.
- ✓ PASOLINI, Pier Paolo (2011). *Empirismo herético*. Editorial Brujas.
- ✓ RODRÍGUEZ, Ajandra F (2015). *Historia, pueblos originarios y frontera en el cine nacional*. - 1a ed. - Bernal : Universidad Nacional de Quilmes, Argentina.

- ✓ SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis (2000). *De la literatura al cine: Teoría y práctica de la adaptación*. Editorial Paidós, Barcelona, España.
- ✓ SÁNCHEZ NORIEGA, José Luis, (2002). *Historia del cine: teoría y géneros cinematográficos, fotografía y televisión*. Alianza, Madrid.
- ✓ SAVATER, Fernando (2009). *La tarea del héroe*. Ariel.
- ✓ SEGER, Linda (2000). *El arte de la adaptación*. Editorial Rialp, Madrid, España.
- ✓ SORIANO, Marc (1995). *La literatura para niños y jóvenes. Guía de exploración de sus grandes temas*. Editorial Colihue, Buenos Aires.
- ✓ SOTOMAYOR SÁEZ, M<sup>a</sup> Victoria (2005). —Literatura, sociedad, educación: las adaptaciones literarias. *Revista de Educación*, vol. extra: 217-238.
- ✓ SURVIVAL INTERNATIONAL ONG (2015). *El día de la mujer: Heroínas Indígenas*. Recuperado de <http://www.survival.es/galerias/diadelamujer>. Consultado el 1 de Mayo de 2017.
- ✓ VOGLER, Chistopher (2002). *El viaje del escritor. Las estructuras míticas para escritores, guionistas, dramaturgos y novelistas*. Ma non troppo.