

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

Reina, Reyes & Rosas

José David Díaz Flores

Producción para Medios de Comunicación

Trabajo de fin de carrera presentado como requisito
para la obtención del título de
Licenciado en Producción para Medios de
Comunicación

Quito, 18 de diciembre de 2021

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ

Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

HOJA DE CALIFICACIÓN DE TRABAJO DE FIN DE CARRERA

Reina, Reyes & Rosas

José David Díaz Flores

**Nombre del profesor, Título académico Javier Roberto Arano Feigelson, MFA en
Artes Mediáticas.**

Quito, 18 de diciembre de 2021

DERECHOS DE AUTOR

Por medio del presente documento certifico que he leído todas las Políticas y Manuales de la Universidad San Francisco de Quito USFQ, incluyendo la Política de Propiedad Intelectual USFQ, y estoy de acuerdo con su contenido, por lo que los derechos de propiedad intelectual del presente trabajo quedan sujetos a lo dispuesto en esas Políticas.

Asimismo, autorizo a la USFQ para que realice la digitalización y publicación de este trabajo en el repositorio virtual, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Nombres y apellidos: José David Díaz Flores

Código: 00205100

Cédula de identidad: 1727243675

Lugar y fecha: Quito, diciembre de 2021

ACLARACIÓN PARA PUBLICACIÓN

Nota: El presente trabajo, en su totalidad o cualquiera de sus partes, no debe ser considerado como una publicación, incluso a pesar de estar disponible sin restricciones a través de un repositorio institucional. Esta declaración se alinea con las prácticas y recomendaciones presentadas por el Committee on Publication Ethics COPE descritas por Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing, disponible en <http://bit.ly/COPETHeses>.

UNPUBLISHED DOCUMENT

Note: The following capstone project is available through Universidad San Francisco de Quito USFQ institutional repository. Nonetheless, this project – in whole or in part – should not be considered a publication. This statement follows the recommendations presented by the Committee on Publication Ethics COPE described by Barbour et al. (2017) Discussion document on best practice for issues around theses publishing available on <http://bit.ly/COPETHeses>.

DEDICATORIA

A todo aquel que sigue luchando para defender sus principios ante el mundo.

AGRADECIMIENTOS

La historia y el proyecto en sí contiene mucho de lo que es mi esencia. Pero cuando uno tiene muchas ideas en la cabeza, es fácil perderse. Los que estuvieron para ayudarme a encontrar mi punto de partida y mi piedra angular, son mis padres y Dios mismo. Ellos son los que me dieron fuerzas para seguir adelante con perseverancia, tranquilidad, alegría y amor por lo que hago. Estos son los únicos elementos de la fórmula que me mantuvieron en este camino. Asimismo, otras personas estuvieron pendientes del desarrollo de este proyecto. Gracias Padre Eddy De la Torre por ayudarme a entender mejor la base bíblica que quise para esta historia. De igual manera gracias, Javier Arano por enseñarme las mejores maneras de encaminar este gran sueño para que algún día muchos otros puedan disfrutarlo. Y gracias a la universidad por acogerme, enseñarme y despertarme para perseguir esos grandes proyectos que tengo en mi mente y que viven en mi corazón.

RESUMEN

Reina, Reyes y Rosas es un show serial del género de dramático de fantasía. Estamos en un mundo medieval en donde la magia y razas increíbles, se encuentran en cada esquina. El espectador sigue la vida de dos protagonistas en medio de una caótica revolución civil. Ilon es el joven que deja su infancia y vida cotidiana para convertirse en el héroe de la revolución. Sin embargo, él no ve las consecuencias y sufrimiento que puede causar. Parisse es la joven en la cual su vida cambia con esta revolución. Ella lo pierde todo y se enfrenta a un mundo cruel, pero real. *R.R. & R.* es una historia que toca temas como la guerra, amor, traumas, psicología y dualidades de personajes. Se ven otros lados de la cara de moneda y los personajes descubren que sus mejores aliados pueden encontrarse en las filas enemigas. Estos textos cuentan la historia que se desarrolla en el primer capítulo de la serie, así como las sinopsis del resto de capítulos y temporadas. Se estudia y define un target de audiencia para este producto, con el fin de entregar una historia específica a un público específico. También se da un vistazo a las referencias de este nuevo mundo inspirado por la magia de otros fantásticos universos cinematográficos y literarios. La intención no es replicar o calcar historias de este género. Sino contar desde una perspectiva y esencia personal una historia de amor en tiempos de guerras mágicas.

Palabras clave: fantasía medieval, histórica, coming-of-age, serial, piloto, visualización, público objetivo, concept art, referencias, películas.

ABSTRACT

Queens, Kings & Roses is a fantasy drama serial show. We are in a medieval world where magic and incredible races meet at every corner. The viewer follows the lives of two protagonists amidst of a chaotic civil revolution. Ilon is the young man who leaves his childhood and everyday life to become the hero of the revolution. However, he does not see the consequences and suffering this can cause. Parisse is the young woman whose life changes with this revolution. She loses everything and faces a cruel but real world. *Q. K. & R.* is a story that involves on themes such as war, love, trauma, psychology, and character dualities. The other sides of the coin are seen, and the characters discover that their best allies can be found in the enemy ranks. These texts tell the story that takes place in the first chapter of the series, as well as the synopses of the rest of the chapters and seasons. A target audience for this product is studied and defined, to deliver a specific story for a specific audience. It also gives a look at the references of this new world inspired by the magic of other fantasy film and literary universes. The intention is not to replicate or trace stories of this genre. But tell, from a personal perspective and essence, a love story in times of magical wars.

Key words: medieval fantasy, historic, coming-of-age, serial, pilot, display, target audience, concept art, references, films.

TABLA DE CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	14
MARCO TEÓRICO	15
Proceso de madurez	15
Un referente que se supera	16
El “ahora ya eres un hombre”	17
La madurez y el liderazgo	19
Los vikingos en la pantalla chica	21
INTENCIÓN DEL DIRECTOR Y GUIONISTA	23
PITCH DECK “Reinas, Reyes & Rosas”	24
Target	25
Insight	26
El Mercado	27
Conclusiones de investigación	35
Referencias del género	37
Logline	42
La Revolución	43
Ficha Técnica	45
Sinopsis Temporada	47
Estructura	49
Tono y Estilo	51
Referencias Musicales	53
Fantasía	55
Personajes	58
Ilon Iden	58

Lady Parisse Thalisse Theltoria II.....	59
Kiran Iden de Merce	61
Ylan Iden	61
Tess Iden	61
Gran Señora Elessa de Illisse	62
Prima Korvin Saur	62
Thadde Iscan.....	62
GUION.....	63
SINOPSIS POR CAPÍTULOS	115
Capítulo 2 “The New Life”	116
Capítulo 3 “The Right Thing to Do”	116
Capítulo 4 “The Wedding”	116
Capítulo 5 “The Rebel”	116
Capítulo 6 “The Merce”	116
Capítulo 7 “The Iron Fist”	117
Capítulo 8 “The Execution”	117
Capítulo 9 “The Storming”	117
Capítulo 10 “The New Year”	117
SINOPSIS POR TEMPORADAS	118
Segunda temporada “The book of War”	119
Tercera temporada “The book of Love”	119
Cuarta temporada “The book of Shadows”	119
Quinta temporada “The book of Light”	119
Sexta temporada “The poem of the Roses”	119

CONCEPT ART	120
La Fiesta de las Luces	121
Ojos en la oscuridad	123
REFERENCIAS VISUALES	125
Mood Board	127
MARCA	128
MOCKUPS DE MARCA	129
CONCLUSIONES	133
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	135

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Gráfico rango de edad	28
Tabla 2. Gráfico géneros películas y series	28
Tabla 3. Gráfico nuevo contenido.....	28
Tabla 4. Gráfico preferencia	31

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. El Señor de los Anillos: Las Dos Torres, Dir. Peter Jackson (2002)	127
Figura 2. Kingdom of Heaven, Dir. Ridley Scott (2005)	127
Figura 3. Escuadrón Suicida, Dir. David Ayer (2016)	127
Figura 4. Corazón Valiente, Dir, Mel Gibson (1995)	127
Figura 5. Macbeth, Dir. Justin Kurzel (2015)	127
Figura 6. El Hobbit: Un viaje inesperado, Dir. Peter Jackson (2012)	127
Figura 7. Game of Thrones, Dir. David Benioff & D. B. Weiss (2016)	127
Figura 8. Corazón Valiente, Dir, Mel Gibson (1995)	127
Figura 9. Macbeth, Dir. Justin Kurzel (2015)	127
Figura 10. El Señor de los Anillos: Las Dos Torres, Dir. Peter Jackson (2002)	127
Figura 11. Apocalypse Now, Dir. Francis Ford Coppola (2016)	127
Figura 12. Kingdom of Heaven, Dir. Ridley Scott (2005)	127

INTRODUCCIÓN

Reina, Reyes y Rosas (*R. R. & R.*) es una épica dramática que narra las diferentes perspectivas de la guerra en un mundo mágico. Lo que se piensa que es una historia más de batallas y seres fantásticos, termina en un enfrentamiento contra los demonios internos de cada protagonista. Esta es una serie para plataformas de streaming de diez capítulos por temporada, de un total de seis temporadas cada una con su propio nombre, pero que en conjunto cuentan esta narrativa.

Este mundo y sus acontecimientos bélicos están inspirados, para crear su propia identidad, en la esencia de las fantasías medievales de la Europa del siglo XVI, la estética del Medio Oriente del siglo XIV, los relatos bíblicos de los Libros de los Macabeos, y hasta la mismísima historia de la humanidad.

La historia es un homenaje a grandes series y películas que marcaron el género de fantasía. Recolecta las batallas, razas ficticias, elementos mágicos, leyes sobrenaturales, caballería y la compleja psiquis humana en esta épica de varios capítulos históricos. Las cuatro esquinas de este nuevo mundo se van descubriendo de poco en poco. Para así revelar una gran leyenda que podría verse tanto en libros como en series para plataformas.

Antes de iniciar con el desarrollo del universo y guion, se realizó una investigación de tipo cuantitativa y cualitativa. El marco teórico sirvió para enfocar y definir el camino hacia la psicología y arco argumentativo de los protagonistas. Si bien las encuestas y entrevistas sirvieron para estudiar el mercado al que se enfrenta esta serie dramática, asimismo se definió una audiencia que quedará fascinada por este mundo.

Ésta es la épica de Cyrs, la historia de Ilon Iden y Parisse Theltoria...

MARCO TEÓRICO

La historia tiene bases que involucran la madurez física y mental de los protagonistas. Estos pueden ser varios factores que impulsan los cambios en los personajes. Asimismo, es relevante mencionar en este previo análisis, los elementos que influyen en la mentalidad de los hijos. Pues la sociedad ha construido, con el tiempo, la imagen de madurez en los niños. Así es como lo podemos ver en la misma antropología, psicología e incluso hasta en las películas y series que forman las bases referenciales de este tema. Todo empieza con uno de los roles familiares más conocidos: la figura paterna.

Proceso de madurez del hijo

El padre se vuelve un modelo de identidad o visión masculina la cual se vuelve una forma en la que los hijos se relacionan con el mundo. La importancia de la figura paterna se ve desde las primeras tribus humanas hasta incluso las sociedades más antiguas. En edades tempranas, los hijos pueden ver a esta figura como un ideal inalcanzable o como la imagen perfecta de lo que es un hombre. Sin embargo, cuando llega la adolescencia esta figura cambia de perspectiva porque el padre le enseña lo que significan los límites (Clínica Alemana). En consecuencia, los hijos empiezan un camino llamado el proceso de maduración.

“El ser padre incluye afecto, disponibilidad, confianza, respeto mutuo, cercanía, cualidades importantes en una amistad. Sin embargo, para un desarrollo sano, los niños necesitan límites, disciplina y conductas fijadas por los padres, siempre acompañados con amor.” (Uandes)

Sin embargo, cuando llega la repentina ausencia del padre o la mismísima independencia, el camino de madurez puede volverse más duro ya que el hijo llega a entender que no cualquier persona puede encajar en esa figura, ni siquiera la misma madre. Esto lo

obliga rápidamente a desarrollar una propia personalidad para sobrevivir al mundo. De esta manera, los hijos toman las riendas de su vida para ser su mejor versión. Pero en otros casos, la ausencia del padre puede dejar cicatrices profundas en la psiquis de los hijos.

“Sin la guía y dirección de un padre, la frustración de los niños les conduce a variadas formas de violencia y comportamiento antisocial. El padre juega un rol “separador”, permite que el niño se diferencie de la madre, si está ausente en forma física o psíquica (está, pero no participa) es probable que en la adolescencia el niño utilice la violencia-transgresión para afirmar su propia existencia.” (Uandes)

De esta manera, entendemos que los primeros pasos de los hijos en el mundo son asistidos por el mismo padre. Pues esta figura significa desarrollo y futura madurez. Este es un complejo, pero interesante, camino presente en la psicología de desarrollo de las personas.

Un referente que se supera

Las sociedades vikingas son igual de importantes en este estudio, pues gracias a él entendemos como se vivía el proceso de madurez en el mundo antiguo. Estos pueblos vikingos tenían un colectivo de clanes distribuido por territorios de Escandinavia. Cada clan tenía su propio jefe y cabezas del clan, y de igual manera esos clanes respondían a un mismo rey. Cuando un rey o jefe moría, los miembros y clanes peleaban violentamente para decidir quién sería el sucesor (Viking). Por esa razón, las figuras de los líderes y padres de familia eran fundamentales dentro de esta sociedad debido a que así era como se formaban a los futuros líderes de los clanes vikingos. Ya sean hombres o incluso mujeres. Los padres eran quienes preparaban a sus hijos para que inclusive se ganen la confianza de las personas.

El rey Harald I “Diente Azul” (910 a.C. - 987 a.C.) completó la unificación de Dinamarca y al mismo tiempo convirtió a los daneses al cristianismo. Dentro del mundo vikingo, Harald, fue un líder novedoso e icónico dentro de su pueblo. Él fue quien siguió con los planes de su padre Gorm,

en la unificación de Dinamarca y la pronta conquista de Noruega. También reconstruyó las Piedras Jelling y más tarde construyó las fortalezas Trelleborg. Además, fue el primer caso en el cual un hijo de primer grado le sucedía directamente en el poder a su padre rey, Gorm. Sin embargo, su fama de buen rey vikingo sería opacada por su hijo Svend, quién años más tarde, sería coronado no solo cómo rey de Dinamarca y Noruega, sino también el de Inglaterra (Rossi). Es definitivamente interesante porque este es un caso en el cual los hijos crecen para superar la figura de sus padres.

El cine tiene figuras y personajes vikingos que entran en esta fórmula de superación de los padres. Es se presentará más adelante. Sin embargo, con esta cultura entendemos que los padres son los primeros seres que moldean al hijo en personalidad y mentalidad. Hasta que se vuelve una cuestión de tiempo antes de que los hijos superen a sus padres. Pero lo verdaderamente fascinante se ve en la psicología de los hijos y del por qué los lleva a querer hacer su propio camino para así algún día superar esa figura que les transmite referencia y ejemplo.

El “ahora ya eres un hombre”

Otro particular, pero significativo ejemplo para este estudio se ve en la Antigua Grecia, específicamente en Esparta. Los hombres eran preparados para convertirse en guerreros desde su nacimiento. A los siete años, eran enviados a las escuelas espartanas llamadas *Agogés*. Ahí se les entrenaba rigurosamente para ser parte de los guerreros más temibles del mundo antiguo. Finalmente, a los doce años los niños eran enviados a sobrevivir, durante un mes completo, a las afueras de la ciudad sólo con una lanza y túnica. En esta última gran prueba, muchos fallaban y a éstos no se les otorgaba la ciudadanía y se los convertía en esclavos. Mientras que a aquellos que sí pasaban la prueba, se les otorgaba la ciudadanía espartana y permisos para casarse y tener hijos (Hewitt). Incluso esos niños y hombres que se destacaban ante el resto por su propio rendimiento podían ser considerados para formar parte

de las élites espartanas junto con más privilegios. Pero todo esto ocurría si pasaban este rito de iniciación.

Por otro lado, en la cultura azteca cabe recalcar la importancia de los sacrificios, los cuales marcaban esta transición de niñez a adultez. El proceso empezaba con los niños que eran enviados a pelear en batallas y regresar con un prisionero enemigo que serviría como sacrificio para los dioses. Una vez en el templo y con el prisionero capturado, se hacía una procesión hasta la cima de la piedra ceremonial. Aquí el niño debía abrir verticalmente a su víctima de garganta a estómago, para finalmente extraer el corazón del prisionero como ofrenda para los dioses. Una vez concluida la ceremonia, se lo podía considerar como un nuevo hombre azteca (Hewitt). Otra forma brutal en el cual los jóvenes eran puestos a prueba.

Es interesante ver las diferentes costumbres que se tenían en el viejo mundo. Pues, así como éstas, había muchas otras con el mismo fin: probar a los niños para que demuestren su madurez ante la sociedad. Aquí la figura paternal ya no influye en el proceso de madurez del hijo, sino las mismas pruebas externas e internas que los hijos pasan con el fin de llegar a su madurez completa. A estas iniciaciones, se les podría decir que eran excusas para que el niño crezca “repentinamente”, automáticamente convirtiéndolo en hombre y en un igual a su padre. Sin embargo, hay un último factor que se vuelve decisivo para el joven: la decisión.

“Virgilio basa el episodio en la popularidad de la infancia y la edad adulta, y presenta a Eriales como un personaje en transición, desde la niñez hasta el mundo épico del poema. El niño se siente atraído por la aventura heroica y debe decidir entre las recompensas del heroísmo y su amor y obligaciones filiales ". (Petrini 23)

El último paso para que los niños se distingan como adultos es el descubrimiento de que ellos tienen la potestad para tomar grandes decisiones. Así es como lo hemos visto en estos ejemplos de antiguas culturas. Para los espartanos, esto era en el momento de elegir y

luchar por ser el mejor de todos y así distinguirse ante el resto de la sociedad. Y para los aztecas, esto ocurría en el momento que decidían si mataban o no a su víctima en la piedra ceremonial. Cada una de ellas le pone al joven entre la espada y la pared con el fin de que él elija, si ya creció o todavía no.

El padre puede ser el buen “punto de partida” para los hijos, pero cuando llega la edad o la hora, el hijo debe probar que ya está listo para salir al mundo. Esta etapa suele ser la definitiva para la formación de los hijos porque se sumergen en el verdadero proceso de madurez. En muchas culturas hay diferentes ritos o tradiciones que tienen como fin mostrar la mayoría de edad de los jóvenes, ya sea por maneras únicas, severas o pacíficas. En la psicología de la persona esto resulta ser un estimulante para que demuestre que es un hombre o mujer a los ojos de la sociedad.

La madurez y el liderazgo

Una vez que el hijo alcanza la madurez, bajo cualquier parámetro, éste debe empezar su camino autónomo y propio. Muchas veces, esto se ve cuando él tiene que volverse el líder de su familia o incluso de su propio pueblo. En el libro bíblico del Éxodo vemos como Moisés sacó y liberó a su pueblo de la esclavitud y tiranía egipcia. Al analizar al personaje y sus acciones, vemos que él es una imagen que da seguridad e inspiración porque se lo ve como un hombre maduro que guía hacia el objetivo final. Moisés se vuelve el patriarca de los judíos y la guía misma. Él es quién comparte los mandamientos de Dios y es quién escribe las primeras leyes judías. Su figura es de alguien quién creció internamente para solo así poder escribir las costumbres, tradiciones y leyes; tal como lo hace un padre con los hijos. Sin embargo, con la muerte de Moisés, y tras el sabor amargo del becerro de oro, los judíos se quedan sin su Padre Primordial y con la culpa de no haberle sido

fiel (Bou Taborda 19). Esta sería la figura del hijo que nunca pudo alcanzar el nivel de su padre para así tener una propia identidad.

Cuando el hijo llega a su madurez, él debe volverse una figura que inspire, que haga que otros sueñen y anhelan, que forme a otros en un camino con objetivos claros. Este es el momento en el cual el hijo persigue sus ideales propios, porque él está seguro de ellos y sabe que todo lo que ha vivido les servirá a otros. Por eso también él se convierte en padre no solo para sus futuros hijos sino para muchas otras personas que lo siguen a él porque ahí ven una figura fuerte y sabia. Y eso consecuentemente se vuelve en algo emocional.

“... las fuerzas cohesionadoras, unificadoras, actúan bajo la influencia de una relación emocional definida entre el líder y sus adeptos, y éstos se aman mutuamente «a través» de ese amor que la figura del padre sustituto prodiga a cada uno.” (Anrup & Vidales 20)

Esta cita describe el liderazgo de Simón Bolívar. Es un hombre que es líder y padre de una nación porque guía a los hijos incluso de manera emocional. Asimismo, vemos la historia de William Wallace un campesino que se levanta en contra de la opresión y tiranía inglesa del rey Eduardo I. Paulatinamente a Wallace se lo va reconociendo como un buen líder de la revolución y su pueblo comienza a creer en él y la idea de una Escocia libre. Él conecta lo emocional de su pueblo, la libertad, tal cual como Simón Bolívar. Sin embargo, el exceso de confianza en su pueblo le cuesta la vida. Esto se debió por la traición de algunos envidiosos escoceses que no lo querían a Wallace. La guerra termina con la persistencia de los escoceses al luchar por una Escocia libre, a pesar de la ausencia de Wallace. De la misma manera, los judíos siguieron con su lucha por encontrar la Tierra Prometida y el perdón de Dios. La muerte de Moisés les ayudó a madurar, pues tuvieron un padre que los supo guiar y poner en el camino. Tal cual como Wallace y Bolívar pusieron en camino a sus propios pueblos.

El proceso de la madurez se completa en etapas. La primera es la presencia del padre en la vida de los hijos y el impacto que su persona tiene sobre esos primeros pasos. La segunda viene a ser cuando el hijo, después de desprenderse de su padre, se encuentra con el proceso de enfrentamiento con la vida de adulto. Ésta puede ocurrir como un proceso interno o externo, en el cual el joven tiene que empezar a decidir por sí solo. Finalmente, el hijo llega a la posición del padre y es ahí cuando tiene que volverse líder de su familia o de su propio pueblo. Pues todo el proceso le ha servido para definir sus propias metas y consolidar su personalidad, independientemente del modelo de su padre. Es ahí cuando el joven verdaderamente deja de ser un niño y se convierte en un hombre.

Los vikingos en la pantalla grande y chica

Finalmente, este proceso antropológico y psicológico se ve en muchos personajes de series y películas. En el cine y televisión tenemos algunos personajes tales como Ragnar Lothbrok, Don Vito Corleone, Estoico, Mufasa, Jor-El, Ned Stark, Darth Vader, entre otros. Todos ellos son padres que forman a los hijos en este proceso de madurez de alguna u otra manera. Pero los hijos son quienes realmente toman sus propias decisiones ya sea seguir al padre o tomar una nueva dirección.

En el cine del género de fantasía y animación, tenemos la trilogía de DreamWorks: *Cómo entrenar a tu dragón*. En este, un *coming-of-age*, se ve el proceso del vikingo, Hipo para alcanzar la madurez. Su padre es nada más y nada menos que el líder de la isla de Berk, Estoico. La trilogía presenta un mundo en el cual vikingos y dragones viven en constante conflicto. Pero el protagonista, Hipo, rompe con el esquema de matar o morir al hacerse amigo de un peculiar dragón. Este punto de no retorno se vuelve decisivo para el resto de la trilogía ya que muestra a Hipo haciendo su propio e independiente camino, y madurando en el proceso. Pero todo no termina ahí puesto que, en las secuelas, Hipo tiene que volverse el líder de su pueblo

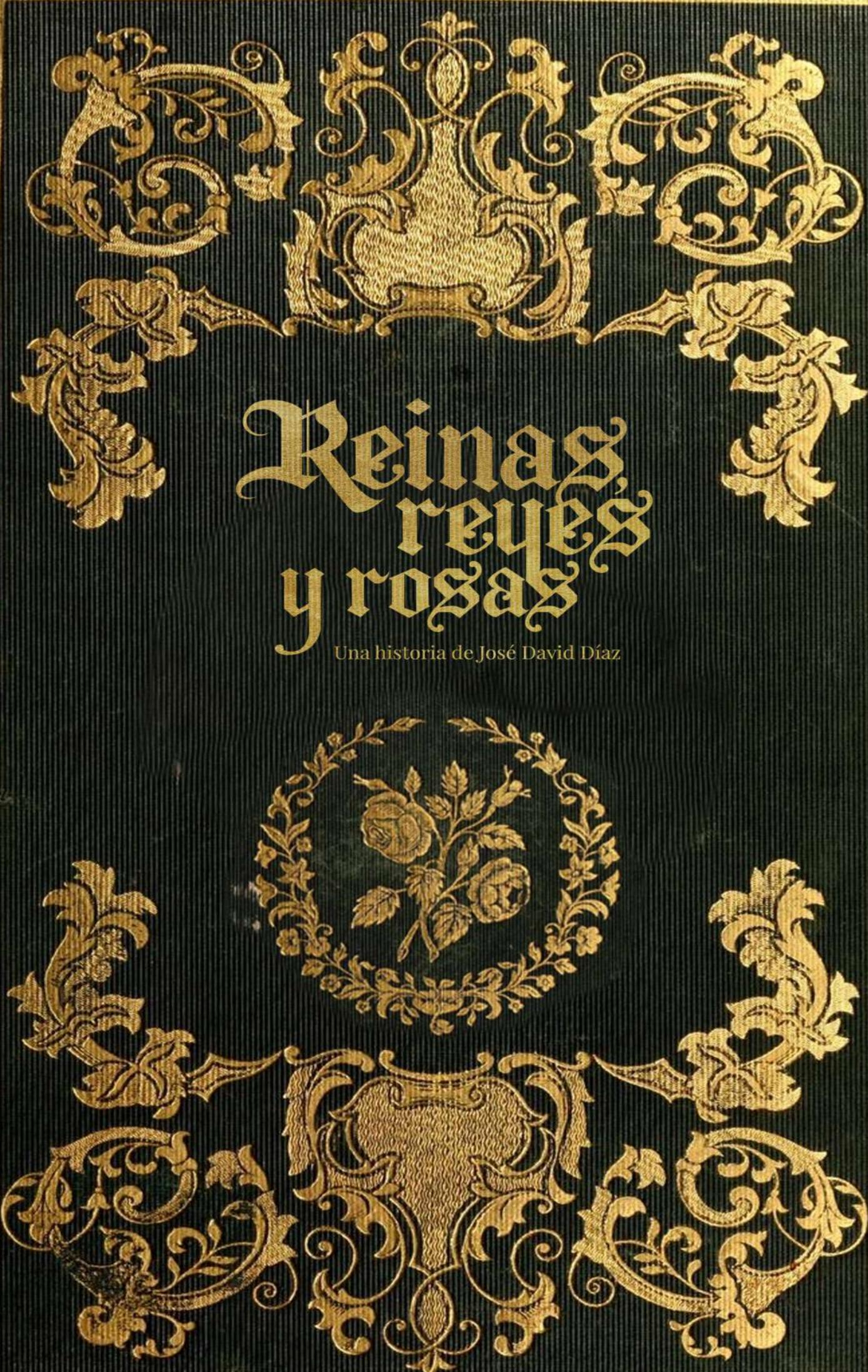
tras la muerte de su padre, y finalmente a procurar también por el futuro de la raza de su mejor amigo dragón. Su camino termina ahí solo porque tiene que cumplir con sus obligaciones, ya que aprende a tomar decisiones cruciales para el futuro de los vikingos y el de los dragones.

En la serie de televisión, *Vikingos*, se ve la historia de Ragnar Lothbrok y sus hijos. En un principio vemos el ascenso al poder y excelente liderazgo de Ragnar. Por eso, su pueblo empieza a creer en él y a seguirlo indudablemente. Sin embargo, la muerte de Ragnar se vuelve el giro para la serie y para los mismos hijos de él. Björn toma las propias riendas de su vida para dejar de ser el hijo de Ragnar, y así llegar ser conocido como Björn “Brazo de Hierro.” De la misma manera, pasa con los otros hijos de Ragnar, Hvitserk, Ubbe, Sigurd, y Ivar. Cada uno forja su propio camino y destino a tal punto que sus objetivos llegan a colisionar entre sí, llevándolos a una guerra entre hermanos. En estos hijos vemos una vez más como es la independencia ante la figura paterna. La cual termina su proceso en la construcción personal de cada hijo de Ragnar. Pues finalmente, ellos son los que deciden su camino final.

La madurez de las personas conlleva un proceso mental y físico para actuar frente a la vida de manera autónoma y armónica. En la psicología de los hijos, la figura paterna es estructurante dentro del proceso de madurez ya que es quién deja un legado dentro de los hijos para cuando él ya no esté vivo. Por esta razón, las personalidades, rasgos, y objetivos de los hijos son moldeadas por esta figura paterna. Asimismo, es como los hijos suelen crecer y dentro de su proceso pueden tomar diferentes caminos para así crecer en su propia persona, independiente del padre.

Intención del Director y Guionista

Reina, Reyes y Rosas (R.R.&R.) es una carta de amor para todas las series, películas y libros que me inspiraron para crear el universo de Cyrus. Muchos de los eventos y personajes están basados en la épica bíblica del Libro de los Macabeos. También algunos detalles los he basado de mi vida personal. Sin embargo, cada detalle y cada textura que he puesto ahí sirve para crear este punto de partida. Vivo con la emoción de que algún día esta historia llegue a varias partes mundo. Veo el potencial de franquicia que vive y exhala de este mundo y estos personajes. Pues ahora entiendo que muchas personas viven en la expectativa de encontrarse con nuevos mundos llenos de historias intrigantes que no solo perduren en el tiempo sino en sus corazones. Quiero que estas personas vean la historia de estos personajes que nacieron de la simple idea de unas almas gemelas que algún día se encuentran después de un largo viaje de sufrimientos y malos amores. Quiero que más generaciones sigan soñando con sus propios mundos e incentivarlos a crearlos con valentía y rigor. Asimismo, quiero transmitir mensajes profundos en una narrativa interesante y llena de altos y bajos. El mensaje más claro que quiero compartir con las audiencias es que la esperanza siempre perdura. En el mundo hay personas diferentes y que deben oponerse a lo que el resto les diga. Sé que, en lo más profundo de nuestro mundo, hay personas que lucharán por el bien a pesar de que eso les cueste la vida. Este es un proyecto con la gran visión de algún día llegar alto. Tan alto como para seguir inspirando a otras personas a escaparse a mundos fantásticos y poder conocer personajes únicos ya sea en libros, series o películas.



Reinas, reves y rosas

Una historia de José David Díaz





Farget

Personas de **20** a **60** años en adelante. Actualmente, este público objetivo prefiere ver su contenido favorito en plataformas de streaming. Esto permite que las audiencias puedan ver su contenido según su propia disponibilidad de tiempo. Suelen preferir que las películas de **acción** y **fantasía** que topan tramas dramáticas intrigantes se estrenen en los cines. Pues así disfrutan de una experiencia inmersiva en la pantalla grande. A ellos les llama mucho la atención la trilogía de El Señor de los Anillos por sus temas y mensajes profundos que giran sobre la lucha entre el bien y el mal. Pero también quisieran ver los grises de ese mundo. En su sed por más películas o series de este género han decidido ver Juego de Tronos, pero ver mucha brutalidad e imágenes explícitas les incomoda a algunos. La audiencia quiere ver un mundo con texturas, detalles y muchos colores. Quieren ver una serie o película que les muestre magia, una intrigante historia que sea imposible de aburrirse, personajes con actores únicos, que muestre valores importantes como el amor, sacrificio y redención. Pero más que nada buscan un producto que sea memorable para cuando muchos de ellos crezcan, recuerden a una saga o serie con mucho cariño por todo el viaje de **emociones** que los llevó a lo **largo de años**.



Insight

“Quiero pertenecer a un mundo en el cual mi corazón y sentimientos vivan ahí.”



El Mercado

La investigación en gran parte fue cuantitativa. Se realizaron encuestas a 74 personas. Asimismo, fue como después se entrevistaron a 15 de ellos. Todos de diferentes edades.

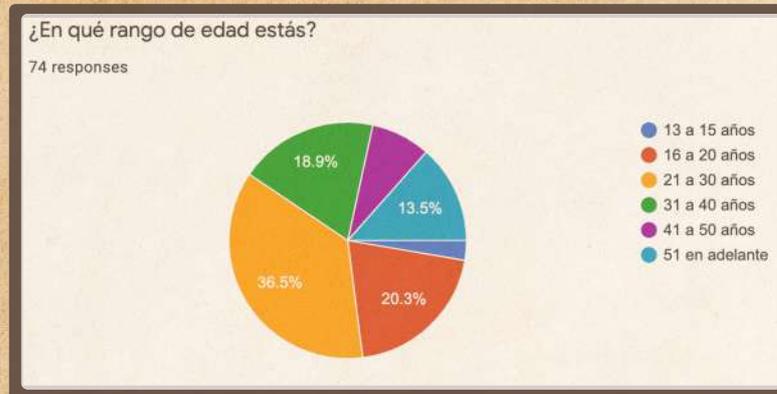


Tabla 1. Gráfico rango de edad

Se encontró que los géneros de acción, fantasía y romance son los más populares en cine y TV.

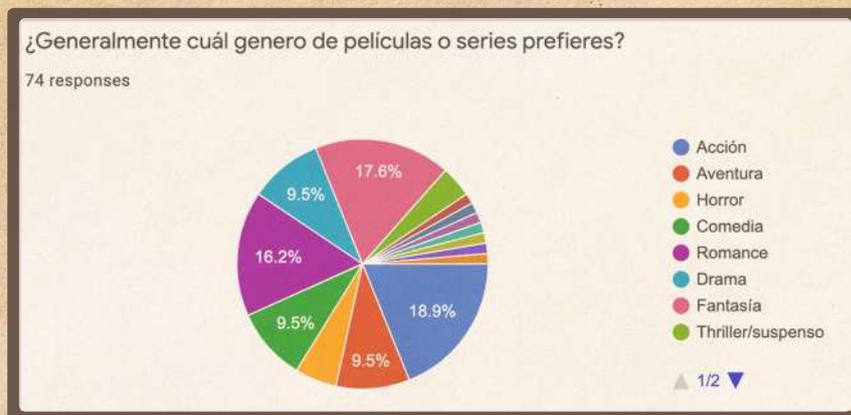


Tabla 2. Gráfico géneros películas y series

Hoy en día un 81.1% prefiere ver contenido en plataformas de streaming.

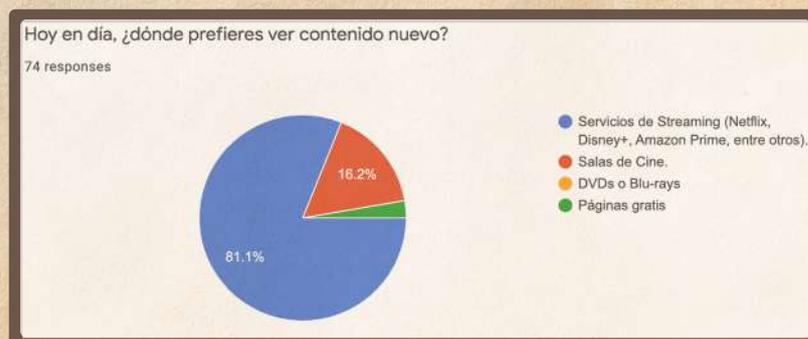


Tabla 3. Gráfico nuevo contenido



Sin embargo...

Los géneros de acción, aventura, ciencia ficción y fantasía sirven más para los cines.

¿Qué tipo de películas crees que deben ser exclusivos para los Cines?

“ACCIÓN” “CIENCIA FICCIÓN”

“LAS PELÍCULAS DE FANTASÍA” “LOS BLOCKBUSTERS”

“FANTASÍA, AVENTURA, TODOS MENOS LAS DE HORROR”

“TERROR, ACCIÓN Y DISNEY PERO CON EFECTOS

ESPECIALES CHÉVERES” “ESTRENOS GRANDES”

“LAS DE ACCIÓN, COMO LAS DE MARVEL O DC.”

**“LOS ESTRENOS DE LAS SAGAS O
PELÍCULAS DE MUCHO SIGNIFICADO”**

“GRANDES SAGAS”

“ACCIÓN, AVENTURA O COMEDIA”

“FANTASÍA, AVENTURA, ACCIÓN”

“LAS MÁS TAQUILLERAS, LAS MÁS GRANDES O ESPERADAS”

“3D, ACCIÓN, PORQUE SE VA APRECIAR MEJOR”

**“ACCIÓN, AVENTURA, ROMÁNTICA” “ESTRENOS DE GRANDES
PRODUCCIONES”**

“PELÍCULAS DE FANTASÍA, TERROR Y SUSPENSO”

**“PELICULAS DE
ACCION Y ESTRENOS”**

“GRANDES BLOCKBUSTERS”





Y...

Para streaming los géneros de romance, comedia y familiares son los más óptimos.

¿Qué tipo de películas o series crees que deben ser exclusivos para los servicios de streaming?

“HORROR, ROMANCE, COMEDIA”

“ROMÁNTICAS , DRAMAS , DISNEY” “ROMANCE, ACCIÓN”

**“IGUAL, NO HACE FALTA EXCLUSIVIDAD PERO SE ASOCIA MÁS
CON EL ROMANTICISMO”**

“DRAMA, ROMANCE O FANTASÍA” “FAMILIARES”

“COMEDIA” “FAMILIARES, COMEDIA”

“COMEDIA, FAMILIAR, ACCIÓN”

Análisis

Se analizaron ocho series y películas. Se solicitó a las personas que elijan una.

El Señor de los Anillos resultó la más popular.

32.4%



Tabla 4. Gráfico preferencia





Lo que se encontró

En el Género de fantasía lo que más importa es:

- 1.^o Historia intrigante
- 2.^o Estética visual
- 3.^o Magia
- 4.^o Mitología
- 5.^o Increíbles mundos
- 6.^o Eventos sobrenaturales

Lo que menos importa: sensación de escapismo, personajes identificables, innovación, acción.

Las personas no necesariamente se sienten identificadas con los personajes. Pero pueden empatizar con ellos.

La gente aprecia el detalle, estética y diseño de producción. Esto llama mucho la atención:

La experiencia de ver la calidad de producción. La diferencia de TV y Cine.

Los efectos especiales.

La sensación de espectáculo.

Se busca algo poco predecible. Pero también un mensaje profundo en el trasfondo de la historia.

Mantener al espectador enganchado y adivinando.

No más luchas entre el bien y el mal polarizados. Debe haber un punto medio, grises o matices de la misma historia.





La emoción y la recordación en la infancia juega rol significativo para que una película o serie viva.

El Señor de los Anillos es más popular entre la generación X. Mientras que Game of Thrones es más para los millennials.

Partir, el desarrollo de la historia, a través de un concepto popular. Ejemplo: el código de la caballería, las religiones, las casas nobles, la magia, ente otros.

Un gran proyecto visionario es recomendado que se estrene en la gran pantalla.

Pero debe apuntar a que la primera película tenga una buena acogida por las audiencias. Deber dejar al espectador queriendo más del mundo fantástico.



Conclusiones

La investigación concluyó con estas variantes e interesantes hallazgos. Cada una de las series y películas del género aportan a descubrir más características de estas audiencias.



El Señor de los Anillos vende un mundo creíble, de mitología compleja y sumergido en la lucha entre el bien y el mal. Lo que más se destaca es su mensaje profundo espiritual que las personas pueden ver en la trama o personajes.



Harry Potter acompañó a muchos en su infancia. Algunos se pudieron identificar con más facilidad con personajes. Pero el espectador vive con las ganas de querer pertenecer a ese mundo mágico.



Narnia y Piratas del Caribe significan infancia para muchos. Es la magia de tener un protagonista y personaje carismático que comparte sus aventuras con el espectador. Pero el mundo de Lewis trae a muchas alegóricas enseñanzas del mundo católico.



Game of Thrones se define por su difícil predictibilidad de la trama. Es atraer a las audiencias con las guerras medievales y políticas humanas. Eso hace interesante a su historia.



Avatar: la leyenda de Aang impresiona y destaca a públicos infantiles, juveniles y ahora adultos. Lleva al personaje a un nivel más alto con su definición de lo que hace un líder por sus ideales. Adicionalmente, los elementos del mundo invitan a que el espectador quiera ser parte del universo.



Una historia puede tener similitudes con muchas de estas obras, pero la esencia única debe verse en los mensajes en ese trasfondo por descubrir un mensaje oculto en lo que no se muestra y cuenta. Esa debe ser la fortaleza, contar la historia de un mundo intrigante, pero llena de subtextos para mantener interesado al público.



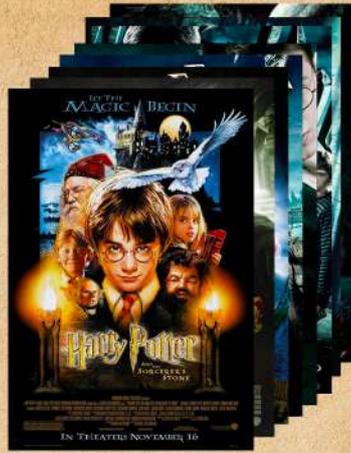


Referencias del género



Trilogía de El Señor de los Anillos

Audiencia: PG-13
Compañía: Warner Bros.
Fechas de estrenos: Mediados de diciembre



Saga de Harry Potter

Audiencia: PG-13
Compañía: Warner Bros.
Fecha de estrenos: Junio, julio, noviembre



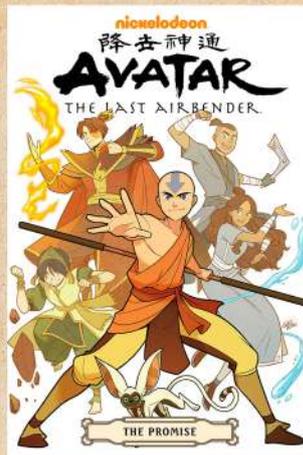
Las Crónicas de Narnia

Audiencia: PG
Compañía: Walt Disney - 20th Century Fox
Fecha de estrenos: Mayo y diciembre



Saga de Los Piratas del Caribe

Audiencia: PG - 13
Compañía: Walt Disney
Fecha de estrenos: Mayo, junio y julio



Avatar La Leyenda de Aang

Audiencia: PG
Compañía: Nickelodeon
Fecha de estrenos: Febrero y julio



Game of Thrones

Audiencia: Rated R
Compañía: HBO
Fecha de estrenos: Abril y mayo

Reinas
reyes
y rosas





“No vinimos a traer la paz, sino la espada.”





Logline



n una guerra donde existen caballeros, magia, demonios y amores, un insurrecto piadoso y una aristócrata cruel compiten por defender a sus mundos diametralmente opuestos.



Contexto: La Revolución



mbientado en el continente ficticio de **Cyrs** en donde los humanos viven en armonía con el resto de otras razas humanoides. Dentro de esta tierra, existe un gran territorio llamado **La Unión de Vavar** el cual a su vez posee tres regiones y principados.

En la capital de **Gaela** se encuentra el adolescente **Ilon Iden** junto a su familia conformada por sus hermanos **Ylan** y **Tess**, y su padre el gran reconocido caballero y comandante **Kiran Iden**. La ciudad es cuna de los disturbios por manifestantes y radicales.

A su vez las manifestaciones también se han expandido a **Illisse**, la segunda región más importante de La Unión. Aquí vive **Parisse Theltoria** junto a su madre y regente, la Gran Señora **Elessa**. Mientras se vive en un mundo de lujos y excesos, el resto de La Unión vive en altas tensiones entre clases sociales.

El mundo empieza a caer en la incertidumbre con delicada situación social. Los nobles, caballeros y clases bajas alrededor de toda La Unión están en una delgada línea entre la guerra y la paz.







Ficha Técnica

Titulo	Reinas, Reyes & Rosas.
Formato	Serie para plataformas.
Duración	50 minutos.
Temporadas	6
Episodios por temporada	10
Género	Drama de fantasía épica.



Sinopsis Primera Temporada



En la historia de Ilon: Kiran Iden, hombre reconocido y ahora ex comandante de Los Caballeros de La Unión, decide renunciar a sus riquezas y títulos como protesta ante la crueldad de su gobierno en cuanto a las revueltas del pueblo por el hambre e injusticias. Él junto a sus hijos, Ylan, Ilon y Tess, dejan sus mundos en la ciudad capital de Gaela. Ilon, el segundo hijo de Kiran sufre por este cambio, pues tiene que abandonar a su prometida y sus amigos aquí. La nueva vida de los Iden empieza bien, sin embargo, Kiran ve que la crueldad del gobierno se ha extendido hasta su ciudad natal.

En cuestión de tiempo, Kiran no soporta ver a su pueblo sufrir y así es como decide apoyar las revueltas en contra del gobierno del Prima Korvin y el mismísimo Consejo. Kiran, junto a sus hijos, se convierten en el rayo de esperanza por la justicia. Ilon descubre que tiene madera de líder, al derrotar a las fuerzas del Prima en batalla. Él se vuelve el puño de hierro de la emergente revolución. La esperanza de una Unión más libre se ve cada vez más cercana.

Más y más seguidores se dan cuenta del movimiento por la paz y justicia de Kiran. Incluso antiguos amigos y caballeros deciden seguirlo a él. La estabilidad de La Unión comienza a desmoronarse. El opositor de los Iden, el Prima Korvin, vive con estrés, angustia y temor por su futuro y hasta el de su nación. Los nobles son lo únicos que lo apoyan, pero muchos de ellos creen que es inútil para dirigir la fuerza en contra del pueblo. Lo que ellos no saben, es que al Prima le preocupa algo más. El Prima ha descubierto manifestaciones demoniacas alrededor de La Unión y hasta en otras partes de Cyrus. Todas ellas evidencian que hay una gran fuerza maligna y misteriosa, de acorde a la profecía, vendrá a destruir el mundo. Por otro lado, la guerra está perdida para la nobleza. Hasta que Kiran es emboscado y asesinado por unos aparentes aliados. Esto causa lamentaciones y miedo en los revolucionarios. El conflicto cambia su curso con el gran líder muerto.

Con la muerte de su padre, la gente elige a Ilon como su nuevo líder, pues se ha mostrado capaz. Él no está listo. La guerra le ha quitado todo lo que ha amado, pero si quiere que ésta termine de una vez, debe volverse el líder del pueblo.





en la historia de Parisse: Al mismo tiempo de estos acontecimientos, Parisse vive su vida en su perfecto mundo. A pesar de las miserias de afuera, ella todo lo tiene, pues es parte de la nobleza de la segunda ciudad más importante de La Unión, Illisse. Sin embargo, su mundo no es tan completo. Tiene una relación difícil y dañina con su propia madre, la Gran Señora Elessa. Parisse, después de la muerte de su padre, ha visto pasar a muchos padrastros. Todos ellos han muerto bajo misteriosas circunstancias.

Elessa le consigue un prometido a Parisse, el cual resulta ser abusivo y maltratante. Parisse se casa bajo obligación y atropello de su madre y ahora esposo. El único refugio y muestra de amor que tiene ella, es su mejor amiga y dama de compañía, Qarisse. A pesar de ello, Parisse suele castigar a sus criados y a una la manda a ejecutar.

Para cuando empieza la revolución, el mundo de Parisse se desmorona. Un día ella y Elessa pasan un intento de asesinato. Esto molesta a Elessa, quién manda a castigar a muchos del pueblo. Consecuentemente, esto causa que unos insurgentes ataquen el castillo de Elessa y en el proceso matan a Qarisse, quién se sacrifica para que su amiga Parisse lograra escapar del castillo. Con su mundo destruido, separada de su madre, y su mejor amiga asesinada, Parisse se enfrenta a sobrevivir la realidad de un pueblo que quiere cortarle la cabeza.



Estructura



R. & R. está similarmente estructurada como un largometraje de duración épica. El **PRIMER ACTO** está enfocado al world building de Cyrs y La Unión. Veremos las reglas, personajes y conflictos que están ya presentes antes de que arranquen las historias de los protagonistas. La serie se contará en narrativas paralelas, pero que afectan a una misma línea de tiempo.

La familia Iden se vuelve la fuerza protagonista de la nueva revolución que estalla. Kiran se convierte en líder de la sedición y es él quien guía a los más débiles en contra de la nobleza opresora de La Unión. Paralelamente, Parisse vive encerrada en su mundo de lujos y riquezas, ignorante de la realidad de afuera. Pero algo sí le martiriza: sus obligaciones como hija y miembro de la nobleza de Illisse.

En el **SEGUNDO ACTO**, las tensiones entre burguesía y proletariado se desbocan. Los revolucionarios levantan un ejército para pelear contra el Prima Korvin y sus aliados. El resultado de la batalla causa que la sociedad de La Unión se desestabilice. Los burgueses y nobles pierden el control de sus territorios ante las muchedumbres enojadas que ahora saben que no tienen nada que temer. Kiran se vuelve una creciente peligrosa amenaza y al final del acto muchos de sus enemigos públicos se unen para matarlo.

El **TERCER ACTO** llega a su punto más alto con todos los personajes aferrándose a la realidad de que ya no existe la paz, solo la guerra. Los mundos que conocían ya no existen. Ahora todos viven en un mismo mundo en donde los débiles mueren y los más aptos sobreviven.





Tono y estilo



La cinematografía estará inspirada los trabajos del australiano Andrew Lesnie y el fotógrafo ecuatoriano Daniel Maldonado. Habrá escenas de luz romántica y otras de oscuridad misteriosa. La luz hace un juego con la penumbra para crear una atmósfera de rayos crepusculares e iluminación ligeramente borrosa para darnos la sensación de ver un sueño.

Cyrs es un mundo complejo con sus propias capas y texturas. Veremos muchos detalles del mundo inspiradas en épocas pasadas (posadas, caballeros, espadas, empedrados, mercados, etc.) Sin embargo, la peculiaridad de éstos es que son la composición entre **Europa medieval**, la **Edad de Oro del islam**, y las fachadas de la **Revolución Francesa**. Será un juego de color dorado, y texturas de madera y piedra. Estas son piezas que están puestas ahí para construir la cultura y dar homenaje al género de fantasía. En cada cuadro veremos algo nuevo por descubrir.

La banda sonora es uno de los elementos más importantes porque hace que el espectador sienta lo etéreo e irreal de este mundo. Las voces en coro con cantos gregorianos crean una atmósfera de añoranza por lo que queda en el pasado. Las melodías deben volverse hermanas de las cinemáticas y entender el sentimiento de cada escena.







Referencias Musicales

The Council of Elrond (feat. "Aniron")
(Theme for Aragorn and Arwen)

Howard Shore

Central Park (From King Kong Original
Motion Picture Soundtrack)

James Newton Howard

Peter Pan (2003) OST - 13. Fairy Dance

Peter Pan (2003) OST - 07. Flying

Narnia Soundtrack: The Wardrobe
Narnia Soundtrack: The Stone Table
From Western Woods to Beaversdam

Harry Gregson - Williams

Forbidden Friendship

John Powell

Vikings - Lagertha Rests Beside Ragnar

Trevor Morris

Light of the Seven
The Night King

Ramin Djawadi

The Olive Garden / Night Sky
Mary Goes to Jesus

John Debney





Fantasia

La fantasía en el mundo de Cyrus es particular. Podemos ver un universo que hace homenaje a grandes a los maestros de la fantasía como Tolkien, Martin y Rowling. Se toman los arquetipos del camino del héroe, la **lucha entre el bien y el mal**, narrativa épica, largo arco de la trama, mundos verosímiles, y un sistema mágico estabilizado. Sin embargo, la esencia propia de la historia se ve en otros y diferentes temas; **libro de caballerías**, la **gran tribulación bíblica**, el concepto de **almas gemelas**, **espiritualidad del alma**, **romance**, e incluso **psicosis**. Cada uno de los temas son parte de la construcción de los personajes que el mundo de Cyrus alberga.





Personajes

Ilon Iden



Apodado El **N**acido en el **S**olsticio de invierno. El **E**scudo. Ilon de **M**erce. El **M**erce. El segundo hijo del erudito y ex comandante de Los Caballeros de la Unión, Kiran Iden. Ilon, de edad dieciséis, es un joven inseguro, pero noble. Fuerte, pero sensible. Él es un joven que por obligación debe crecer para convertirse en un adulto. Ilon es un líder innato, solo que todavía no lo descubre. Todo lo que sabe acerca de la guerra lo aprendió rápidamente de su padre. Pero en este mundo él siempre sigue descubriendo nuevas cosas y hasta encontrará el amor en el lugar menos esperado.

Le gusta leer la historia de Cyrus, aprender nuevos idiomas, cantar al frente de un cálido fuego, hacer caminatas nocturnas, comer tartas de limón con crema de frambuesas, la cartografía, pero más que nada le gusta visitar la tumba de su madre junto a su hermana menor, Tess.



Personajes

Lady Parisse Thalisse Thelloria 22



podada Señora T. La única hija de la Gran Señora Elessa de Illisse. Joven, de edad dieciséis, que cree y siente que tiene el mundo en sus manos. Sabe que, si necesita el desayuno en la cama, lo tiene asegurado. Sabe que tiene criados que le ayudarán en lo que sea. Parisse ha crecido en un mundo de riquezas. En lo único que es pobre es en una familia. Con la muerte de su padre y su dañina relación con su madre, Parisse creció con engreimiento, pero con cicatrices emocionales fuertes. Ella es la heredera de facto de su madre. Así que debe aprender a separar sus emociones de sus obligaciones. Sin embargo, al final de su historia ella aprenderá a amar de verdad. Hasta dar la vida si es necesario.

Le gusta solo los postres que tienen una cereza encima y que estén hechos con 1/3 de azúcar, agua de manantial hervida y luego enfriada a temperatura ambiente, que su cama esté con un calentador antes de ir a dormir, que su habitación esté siempre decorada con rosas violetas, salir a caminar a las 10 am por la playa junto a su escolta, recibir su naranja matutina cortada en tiras delgadas y sin pepas... Hay algunos otros gustos que no entrarían en detalle aquí.





Kiran Iden de Merce

Apodado La Antorcha. El Gran Líder. El Sabio de Merce. El Libertador del Pueblo. El Gran Vavar. Ex Comandante de los Caballeros de la Unión. El más grande caballero que jamás vivió. Kiran es un respetado hombre que trabajó y formó parte de los caballeros por muchos años. Pero con el tiempo se dio cuenta que sus valores personales se alejaban de su trabajo. Es padre de Ylan, Ilon, y la pequeña Tess. El hombre tiene 187 años, pero aparenta estar en sus cincuentas. Decide abandonar a los Caballeros para dedicarse a la crianza de sus hijos y alejarse de La Unión¹. Él es alguien que no busca riquezas y fama. Busca la paz, pero se verá obligado a traer la guerra, para irónicamente traer paz a su pueblo.

Ylan Iden

Apodado El que Mata. El que Amó. Es el hijo mayor de Kiran. Joven de dieciocho años. Es el hijo mayor de Kiran. Desde que murió su madre, su instinto protector nació. Por eso él siempre ha preferido procurar por el bien de sus hermanos, antes que liderar una guerra.

Tess Iden

Apodada Pequeña Leona. La hija menor de Kiran que tiene diez años. Ella es una niña muy observadora y detallista. No recuerda mucho de cómo era su madre, pero junto a su hermano Ilon, visitan constantemente la tumba de ella. Ella es una niña con un gran corazón, que siempre mira el bien de las personas.



¹La Unión de Vavar es un estado soberano formado por la combinación de las tres regiones y principados de Vavar: Illisse, Gaela y Merce.

Gran Señora Elessa de Illisse



La **Mar**² de la Región & Principado de **Illisse**. Apodada: La **Dama Misteriosa**. La que no **Muere**. La Bruja. La atropellante y fría madre de Parisse Theltoria y ex mujer de Theeran Theltoria. Tiene 170 años, pero luce como si tuviera cincuenta años. Tiene algunos rasgos físicos que lucen deteriorados, como sus manos las cuales suele esconderlas seguido. Elessa tiene muchos misterios e incógnitas. Da la sensación de que tiene contactos con seres extraños.

Prima³ Korvin Saurg



El Vocero del **Gran Consejo**. Apodado: La **Marioneta**. Hombre de sesenta años que tiene una mala reputación en política y al frente del pueblo. La gente lo ve a él como un eslabón débil, y muchos quieren aprovecharse de ese defecto. Sin embargo, lo que no saben es que él ha descubierto una misteriosa amenaza que pone en peligro, no solo a La Unión, sino a toda **Cyrs**⁴. Su trabajo y vida penden de un hilo si algo llega a salir mal.

Thadde Iscan



Apodado: El Traidor. La Serpiente. Joven de dieciséis años que es el mejor amigo de Ilon, incluso creció junto a él. Thadde se va a vivir con los Iden cuando ellos se mudan a Merce. Pero empieza a tener extrañas visiones en las que escucha una misteriosa voz.



²Mar (masculino/femenino). Es un título nobiliario que gobierna y administra una región y principado de La Unión de Vavar. No tiene soberanía del territorio, pues el Mar responde al Prima; y éste responde al Gran Consejo.

³Prima (masculino/femenino). Es el título del líder político que administra y controla a los tres Mars de las tres regiones & principados de La Unión. Pero su más grande función es de emisario y delegado del Gran Consejo, pues el Prima responde a ellos.

⁴Es el nombre del continente en el cual los hechos de la historia ocurren.





uion



REINA, REYES Y ROSAS

Escrito por

José David Díaz

PILOTO

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO

El PRIMA KORVIN SAURS (40) está hablando y mirando al público presente desde un ambón.

PRIMA KORVIN

Kiran no solo es un hombre de carácter. Él también tiene un gran corazón que nos ha enseñado a todos el verdadero significado de familia y amor. Él ha luchado durante muchos años por mantener el control y estabilidad en toda La Unión. Por eso, él es un hombre ejemplar y admirado por muchos...
incluyéndome.

Mientras el Prima sigue hablando, vemos que en una silla apartada y decorada, está KIRAN IDEN (55) mirando y escuchando friamente al Prima. Detrás de él, en la nave central de la sala, vemos que están sus hijos setados junto al público. Ahí están YLAN IDEN (18), TESS IDEN (10) arrimando su cabeza sobre el hombre de ILON IDEN (16). Cerca de los niños vemos que también está sentado DURAND THALMAN (60).

El lugar está decorado con velas y rosas. Cerca del Prima están su GUARDIA PRIVADA.

PRIMA KORVIN (CONT'D)

Así es como agradecemos al Señor Kiran Iden por sus servicios. Que mucha más gracia, plenitud y bendiciones lo llenen en su futuro.

El Prima extiende la mano y un sirviente se acerca con un pergamino enrollado.

PRIMA KORVIN (CONT'D)

Acérquese mi Lord.

Kiran se pone de pie, y toda la asamblea lo hace también. Él se acerca y toma el pergamino enrollado. Antes de llevárselo, hace contacto visual con el Prima. La mirada de Kiran demuestra desconfianza.

Tess mira con picardía.

TESS

(susurrando)

Papá todavía lo sigue odiando.

ILON

Nunca le gustaron los monos y
bufones.

Los dos sonríen levemente.

PRIMA KORVIN

Arden Lovell. Acérquese.

ARDEN LOVELL (45) se acerca a Kiran y al Prima. Él está con una cara de serenidad y hasta podría decirse de orgullo. Kiran lo mira con el rabillo de su ojo, pero no deja de mirar al frente.

PRIMA KORVIN (CONT'D)

Arrodíllense caballeros.

Los dos hombres se arrodillan ante el Gran Sello del Consejo y pronuncian el juramento al mismo tiempo. El sello es una estructura asemejante a la de un altar y estatua.

KIRAN

La luz y espada llegan en un nuevo amanecer, para proteger lo que el pueblo de Vavar es. La integridad de los hombres, la pureza de las doncellas, y la inocencia de los niños es nuestra misión. La libertad y prosperidad del pueblo es nuestro voto. Lideraré con esta antorcha el camino de los defensores y con esta espada guiaré a mis hermanos en nombre de La Unión en este mi camino que termina.

ARDEN

La luz y espada llegan en un nuevo amanecer, para proteger lo que el pueblo de Vavar es. La integridad de los hombres, la pureza de las doncellas, y la inocencia de los niños es nuestra misión. La libertad y prosperidad del pueblo es nuestro voto. Lideraré con esta antorcha el camino de los defensores y con esta espada guiaré a mis hermanos en nombre de La Unión en este mi camino que empieza.

Mientras pronuncian el juramento, todos los presentes observan en silencio solemne a los caballeros. El Prima se da media vuelta para ver de frente al Gran Sello del Consejo y se ve la majestuosidad de la estructura. Los hijos de Kiran también miran el acto desde sus puestos.

Ylan está un poco preocupado, mirándolo a su padre.

TESS

Todo estará bien.

Ylan mira para abajo y ve que su pequeña hermana lo está abrazando.

YLAN

(sonríe)

Siempre juntos.

Él abraza a Tess y también lo arrastra a Ilon para abrazarlo. Ilon sonríe, pero regresa a verlo a su padre.

2

SECUENCIA DE CRÉDITOS

2

Aparecen siluetas en la oscuridad. Siluetas que parece que bailan por la luz de una antorcha que pasa por ahí.

Vemos más siluetas que bailan en la penumbra. Se pueden distinguir de poco a poco un rostro. Luego aparece otro rostro pero en diferente pose.

Otra vez volvemos a ver unas siluetas bailando al compás de la luz del fuego.

Volvemos al ver el mismo rostro que veíamos en la oscuridad, pero se hace un CLOSE UP y vemos que es una escultura de madera y piedra de un hombre empuñando una espada.

Más penumbra es alumbrada por el fuego, revelando más esculturas detrás del hombre. Son hombres y soldados siendo guiados por este hombre.

Todos tienen poses de guerra. Uno tiene un escudo con el símbolo del dragón de MERCE. Otro que está cerca tiene un portaestandarte con la bandera de la Rebelión. Otros dos hombres están lanzando los gritos de batalla.

Nuevamente vemos siluetas de esculturas. Pero se revelan otros rostros en la oscuridad.

Vemos que un hombre desde su trono está dando órdenes a los guerreros debajo de él. Estos hombres están más uniformados, con cascos similares, cotas de mallas parecidas, y escudos y espadas del mismo estilo.

Poco a poco vemos que más penumbra desaparece para notar que son dos bandos. Es un escenario de una guerra esculpido en piedra y madera. Se ve que es como un mosaico labrado en una gran pared.

Vemos un poco el detalle del relieve de este escenario. Para luego viajar hasta el rostro de un joven que está a lado del hombre que empuña la espada.

Un DOLLY OUT de la mirada GENERAL de lo que estábamos viendo. Iluminado por la antorcha podemos contemplar con más claridad el arte de la pared que nos cuenta un evento climático. La guerra.

SUPER: REINAS, REYES Y ROSAS

FIN DE SECUENCIA DE CRÉDITOS

3

EXT. AFUERAS DEL CASTILLO - DÍA

3

Kiran está saliendo del castillo junto a su amigo Durand.

DURAND

Eso fue algo incómodo a mi parecer.

KIRAN

Debiste ver sus ojos. El hombre de seguro me quería lanzar un puñetazo.

DURAND

Agh! Lo que más me impresionó es su hipocresía. Un día te necesita como guardia personal y al otro te desecha como un pan podrido.

KIRAN

Por eso nunca me lleve bien con serpientes y arpías.

DURAND

(riendo)

Hasta que conociste a tu esposa.

KIRAN

Ja! Ya te he dicho que esas bromas no me agradan y menos si se tratan de Ci...

DURAND

(avergonzado)

Perdón... perdón. No quería pasarme...

KIRAN

Tranquilo. Por lo menos aprecio una pésima broma

Los dos se ríen. Durand se detiene y lo mira a los ojos.

DURAND

Créeme que Celless estaría muy orgullosa de ti... Aunque nos abandones en este chiquero.

Kiran asiente con su cabeza y suspira profundo.

KIRAN

Bueno, después de todo esto, me podré dedicar a ellos.

Mira a su alrededor y ve a lo lejos a Tess con otras niñas. Ella se alegra de ver a su papá y corre hacia él. La niña llega a los brazos de su padre.

TESS

Papá!

Durand se contagia de esa alegría.

DURAND

¿Y no hay un abrazo para mí?

TESS

(traviesa)

Mi papá dice que no hable con los extraños que no me regalaron nada por mi cumpleaños.

DURAND

Uy Señor! Por un cuerno que me olvidé!

KIRAN

Ya ves que aprende de los mejores bromistas.

Durand ríe avergonzadamente. Pero un CABALLERO se le acerca por atrás para susurrarle unas palabras.

DURAND

De acuerdo, de acuerdo, gracias.

Él se disculpa y se acomoda la ropa.

DURAND (CONT'D)

Kiran, el nuevo Comandante nos está convocando para la primera reunión...

KIRAN

No te preocupes, adelante.
Solo un último favor Durand.

DURAND (CONT'D)

Claro! El que sea.

Kiran le entrega el pergamino enrollado.

KIRAN (CONT'D)

Dale esto a Damen para que lo venda y entregue a los pobres.

DURAND

(sorprendido)

Pero que haces!?! Esto es tuyo!

KIRAN

Tranquilo. Ya tengo todo lo suficiente allá en Merce. No necesito de las riquezas de Korvin y el Consejo. Los pobres lo necesitan más que yo.

Su amigo lo ve con un poco de confusión, pero asiente. Hace una pequeña reverencia antes de irse.

DURAND

Que Dios te bendiga, Kiran. A ti y a toda tu familia.

Durand le guiña el ojo a Tess y se va.

El Prima Korvin lo ve a Kiran a lo lejos y se apresura para hablar con él.

KIRAN

Mi Señora, por qué no vas con tus hermanos mejor. Yo te alcanzó después.

TESS

Ya te dije que no me digas así!

KIRAN

Ah pues bueno! Entonces supongo que mi Pequeña Leona no querrá ver su regalo que dejé en la habitación...

Tess se va corriendo de ahí con el propósito de ver el regalo.

PRIMA KORVIN

Tienes una linda familia ¿sabías?

Kiran se queda frío, pero no despega sus ojos de su hija que se va alejando. La Guardia Personal del Prima está ahí presente también.

KIRAN

Todo lo hago por ellos...

Ahí ve que Tess llega a encontrarse con sus hermanos que están de paso.

PRIMA KORVIN

Les deseo lo mejor a todos ustedes...

Kiran fastidiado se empieza a alejar lentamente. Y el Prima lo interrumpe.

PRIMA KORVIN (CONT'D)
Kiran, quedémonos en paz y sin
resentimientos...

KIRAN
(interrumpe)
Con todo respeto mi Señor, no
necesitamos de sus buenos deseos.
De verdad que así estamos mejor.

El Prima exhala profundo y lo agarra del brazo a Kiran para decirle en el oído.

PRIMA KORVIN
Dejaré de ser cortés. Nada más
acuérdate de a quién serviste y a
quién le estás hablando así... Te
dejo ir sin mayores problemas
justamente para darte una última
oportunidad. Así que Kiran Iden,
cuídate de a quién le faltas el
respeto y a quién le debes tu
lealtad.

Kiran solo se queda quieto y escuchando. El Prima se aparta y se aclara la garganta.

PRIMA KORVIN (CONT'D)
Como te decía... Les deseo lo
mejor. Dios lo bendiga, Kiran...

El Prima empieza a caminar junto con su guardia personal. Mientras Kiran lo mira, pensativamente. Después de una pequeña pausa el Prima se voltea una última vez y le dice...

PRIMA KORVIN (CONT'D)
Por qué no se quedan esta noche? No
creo que a tus hijos les gustaría
perderse la fiesta.

El hombre sonríe sarcásticamente como si estuviera planeando algo. SLOW MOTION: Kiran mira nuevamente a sus hijos. Ellos lo regresan a mirar a su padre, en especial Ilon. En los ojos del pequeño joven se denota paz y alegría. Se empieza a escuchar música y cortamos...

A la Fiesta de las Luces. Se escucha la música. Todo está muy colorido e iluminado por pinturas fosforescentes. No solo la plaza está decorada, sino todas las calles de la ciudad.

Hay guirnaldas con velas que iluminan el paso a las personas, quienes muchos de ellos están con máscaras de colores brillantes y atuendos extravagantes.

Muchos de ellos llegan a ser un poco atrevidos, pero están de acorde a la ocasión festiva.

Las mujeres están con sus vestidos coloridos.

Los hombres están con pinturas en las caras.

Y algunos niños están con tiras de serpentinas luminosas. Pero a ninguno de ellos les falta color, brillo y contraste.

Las calles son todo un ambiente de fiesta, comida y bebida. Los bailarines por las calles no faltan y los cantos de las tavernas tampoco. Todos los habitantes de la ciudad de Gaela están de fiesta.

JEIMAZ "JEI"(16) toma de la mesa una bandeja repleta de comida festiva. Algunos de los platillos parecen verse muy excéntricos y coloridos. Él se da la vuelta con una gran sonrisa y se acerca a la mesa donde están el resto de sus amigos. VICO (15), LESS (16), DEHAN (16), ROROS (16), THADDE ISCAN (16) y Ilon.

JEIMAZ

Bueno señores! Preparen sus estómagos porque hoy se come como reyes! Justo no desayuné para comer de todo!

El joven tiene una gran sonrisa que resulta contagiarles al resto de chicos. Pero el hambre de ellos se manifiesta.

LESS

Menos mal ya apareció la comida.

DEHAN

Así es, ¿por qué tardaste tanto?

ROROS

¿Si están las tartas?

VICO

Al fin!

Los chicos se avalanzan sobre Jei.

JEIMAZ

Tranquilos, tranquilos. Si está todo!

Jei deja la gran bandeja en la mesa. Y va pasando los platillos.

JEIMAZ (CONT'D)

Miren aquí está la sopa de sangre de cordero de Vico, las salchichas con patatas de Roros y Thadde, el pescado con crema de Less...

Los chicos toman desafortadamente la comida. Algunos empiezan a comer sin esperar.

JEIMAZ (CONT'D)

El pastel de carne de Ilon, el estofado de Dehan, y para mí un delicioso cerdo ahumado.

Jeí sonrío y arranca un poco de cerdo con su boca.

Entran dos COCINEROS cargando un gran cerdo cocinado y con una manzana en la boca.

DEHAN

(emocionado)

Y parece que la comida no se acabará rápido.

LESS

Jeí y las cervezas?

Jeimaz se sienta mientras mira a la nada.

JEIMAZ

Agh. Ahora es cuando me haces acuerdo...

ROROS

Entonces como es que vamos a festejarlo a Ilon?

Thadde y Less le dan un golpecito con el hombro a Ilon aprovechando que están sentados a sus dos lados. Ilon sonrío.

ILON

(bromeando)

No es algo para festejar el que me vaya de la ciudad, pero si de sus vidas!

Todos se ríen y festejan a Ilon.

ILON (CONT'D)

Pero sinceramente les quiero agradecer por todo muchachos.

(MORE)

ILON (CONT'D)

No han sido días fáciles, y mucho menos pensar que ya no los podré ver... bueno a casi todos porque Thadde vendrá con nosotros...

Thadde lo sonrío cálidamente y asiente con la cabeza.

ROROS

No tienes nada que agradecemos.

DEHAN

Así es! Lo mejor que podemos hacer es festejar esta última noche!

Los chicos se alegran. Pero a espaldas de Ilon aparece la OTRA BANDA liderada por KRISS (16).

KRISS

(sarcástico)

No pensaban que iban a festejar sin nosotros. O si?

Ilon se queda quieto. El ambiente frío entra en la mesa.

JEIMAZ

Pues... si! Así lo estamos haciendo.

KRISS

Ya veo. Pero lo que no entiendo es porque pasan tiempo con él. Si no vale la pena, ¿o me equivoco Ilon?

THADDE

(susurrando)

No lo escuches a éste patán.

KRISS

(interrumpe)

Dilo más claro Iscan. Que no te oímos.

Thadde se voltea para verlo a los ojos.

THADDE

Dije que lo que no vale la pena es gastar el tiempo con cobardes como tú!

Ilon lo sujeta a Thadde del hombro para impedir que éste se levante. Las miradas de los amigos se conectan.

KRISS

Creo que el único cobarde es el papá de Ilon. El comandante o debería decir el ex comandante que se va a esconder a otros lugares!

Ilon se pone de pie inmediatamente para mirarse cara a cara con Kriss.

KRISS (CONT'D)

No me das miedo Iden.

Ylan tranquilamente se acerca a los jóvenes.

YLAN

Todo en orden?

Ilon no deja de mirarlo a Kriss.

KRISS

Si. Eso creo yo.

YLAN

Muévanse entonces.

La OTRA BANDA empieza a caminar, pero Kriss antes de irse dice.

KRISS

No siempre lo tendrás a tu guardaespaldas contigo.

Los chicos se retiran. Ilon se acerca a su hermano mayor quién lo mira con serenidad.

JEIMAZ

Eso corran con sus padres cobardes!

ILON

Todo estaba controlado

YLAN

(sarcástico)

De verdad?

Ilon está un poco avergonzado y suspira. Pero Ylan sonríe.

YLAN (CONT'D)

Pero creo que mejor te dejé para que resuelvas esto...

ILON

A qué te refieres?

Ylan le señala con la cabeza a LUCI GOFFE (14) una niña muy bonita y de tiernos ojos que está a lo lejos con unas AMIGAS. El resto de los chicos miran con curiosidad lo que los hermanos ven.

LESS
Tenía que ser!

ROROS
Ahora si ya lo perdimos...

JEIMAZ
(suspirando)
Mujeres...

YLAN
Feliz día de las Luces galán.

Ylan le sonríe y le lo agarra por el cuello a su hermano.
Después se va a seguir disfrutando de la fiesta.

Ilon se ha quedado mirandola a Luci, y luego ella se da cuenta de que él la está mirando. La niña le sonríe. Entonces Ilon regresa a ver a sus amigos quienes lo miran con un poco de culpa.

THADDE
Nos vemos mañana.

Ilon toma un poco de aire y ahí se dirige al encuentro con Luci quién lo espera con alegría. Los dos se acercan.

LUCI
(sonriendo)
Mi lord! Como está?

ILON
(riendo)
Mhum! Te dije que no me digas así... Mi lady.

La joven hace una pequeña reverencia y lanza una pequeña risa.

LUCI
Pensé que no nos íbamos a ver esta noche.

Ilon baja la mirada y se pone a pensar en su respuesta.

ILON
Ni yo... Pero mi noche mejoró.

LUCI
Mmmm creo que te estabas divirtiéndote con tus amigos.

Luci sonríe tímidamente y Ilon despierta de su pensamiento devolviéndole una sonrisa.

ILON
Quiénes? Ellos?

Él se da la vuelta para mirar a sus amigos que están detrás.

Ilon y Luci los miran a lo lejos y los jóvenes se sorprenden al ver que los descubrieron espiándoles cerca de la mesa. Comicamente, los husmeadores se hacen los desentendidos con la situación y actúan como si no hubiesen visto nada.

Ilon se avergüenza. Luci le sonríe nuevamente. Los dos son iluminados por luces violetas del cielo. Han comenzado los fuegos artificiales.

La pareja mira al cielo. Sus rostros se iluminan con más luces rosadas. Luego sus miradas se unen.

ILON (CONT'D)

Ammm... Mi Lady, No te gustaría dar un paseo?

El chico extiende su brazo para invitarla a caminar. Luci se acerca a él.

LUCI

Me encataría... mi Lord.

La dulce pareja se hacen camino en las decoradas calles iluminadas por las velas y las luces del cielo. Lentamente se siguen a lejando.

5

INT. ALCANTARILLAS - NOCHE

5

Todo está oscuro. Lo único que podemos escuchar es el ruido de arriba de la ciudad acompañado por la música de la fiesta. De poco a poco empezamos a ver unas pequeñas luces al fondo. Parecen ser unas tres antorchas que paulatinamente van iluminando el camino. El panorama se ve ligeramente más claro. Vemos que ese camino es un túnel muy grande, amplio, alto pero sumergido en la oscuridad. Estas pequeñas antorchas se siguen moviendo, y de ahí sus voces se oyen.

VOZ 1

... este olor ya me está matando.
De seguro nos encontramos con cosas peores que ratas y basura por aquí.

VOZ 2

Deja de llorar como un cerdo. Sí es por aquí.

Las luces siguen caminando.

EXTREMISTA 1 (30) está guiando el paso. EXTREMISTA 2 (30) y EXTREMISTA 3 (25) lo siguen por detrás. Los tres hombres tienen una antorcha que les sirve para iluminar el túnel.

EXTREMISTA 3
(alterado)
No es por aquí! Ya nos perdimos.

EXTREMISTA 2
(fastidado)
Shh! Estás haciendo mucho ruido! Di algo más y te rom...

EXTREMISTA 1
Silencio ustedes dos!

El hombre se detiene para voltearse y clavarles una mirada fría e inexpresiva.

EXTREMISTA 1 (CONT'D)
Llegamos.

El grupo está todavía en un túnel, pero este es más grande y con un poco de luces provenientes de unas alcantarillas. La oscuridad ya no es absoluta.

EXTREMISTA 1 (CONT'D)
Múevanse! Qué no tenemos mucho tiempo.

Los otros dos se distribuyen por las esquinas del lugar. Ahí descargan sus mochilas y las abren.

El líder extremista sigue caminando por el túnel y le hecha un vistazo. La antorcha no alcanza a iluminar lo que sus ojos creen ver. Solo se ven leves sombras y penumbras.

Este hombre se detiene y regresa a ver a los otros dos.

Ellos están colocando mechas en la pared. El hombre los mira detalladamente con su mano sobre su espada envainada.

CENITAL ÁNGULO SOBRE: El hombre regresa a mirar a arriba. La música de las calles se sigue escuchando.

En el puente, se ve a lo lejos los fuegos artificiales, la gente bailando, las luces de las calles, y la música que se escucha a la distancia. Algunas estrellas se pueden ver. Pero unas voces empiezan a acercarse.

ILON
(emocionado)
Entonces cuando vi que ya no estaba el guardia, decidí correr. Pero no me di cuenta que el hombre estaba escondido detrás de la puerta...

Ilon y Luci se detienen en este pequeño mirador sobre el agua.

ILON (CONT'D)
Fue gracias a Ylan que no me metí en más problemas. Pero eso no le quita la diversión.

Luci le mira con interés.

LUCI
Ah si? Cómo fue que te salvó?

ILON
Cuando vio que el guardia me atrapó, él le dijo que me estaba buscando porque padecía de demencia y no sabía lo que hacía. Después dijo que me llevaría al médico para comprobar que mi cerebro siga ahí. No creía que el guardia nos iba a dejar ir, pero si lo hizo.

Los dos rien juntos.

Pero Ilon parece tener algunos pensamientos en su cabeza. Respira y exhala.

ILON (CONT'D)
(sinceramente)
Él nos ha protegido de muchas cosas a mi hermana y a mí. Y después de todo lo que ha pasado y ahora que nos vamos, él está más pendiente de nosotros.

Luci pone su mano gentilmente en el hombro de él y le sonríe levemente.

LUCI
Tienes un hermano que te ama mucho. Sabías?

Ilon le toma delicadamente la mano.

ILON

Pero por ti es que también no me quisiera ir de este lugar.

LUCI

(con ternura)

Mi corazón siempre estará contigo. Tu sabes que te pertenece y que nunca te abandonará...

Ella mira la luna sobre la ciudad.

LUCI (CONT'D)

Mira. Es como la luna. Siempre está presente iluminando las sombras y mostrando el camino a las personas que más lo necesitan...

Luci sigue apreciando el hermoso cielo nocturno. Ilon se le une.

LUCI (CONT'D)

(sonríe)

Y confía. Porque ya llegará el día en que nuestros corazones sean uno.

Ilon mira a su pareja y los dos comparten miradas de amor.

ILON

Si vendrás entonces?

LUCI

(chistosa)

Claro que si mi lord. Cómo se te ocurre que te iba a abandonar en una ciudad extraña?

ILON

(sincermente)

Mi corazón es tuyo... mi lady.

INTERCUT: En el túnel de las alcantarillas el extremista líder habla a sus compañeros.

EXTREMISTA 1

(prepotente)

En la fiesta de las luces, la sombra acoge. Las tinieblas inundan a la ciudad...

SLOW MOTION: Ilon se acerca a Luci quién también se inclina a él.

INTERCUT: Todas las mechas del túnel están encendidas y se mueven rápidamente como cables iluminados. Éstas empiezan a escalar las paredes para llegar al techo. Las mechas se van expandiendo por el largo túnel.

EXTREMISTA 1 (CONT'D)
Lo que hoy empezamos, lo terminan
ellos. Lo que nosotros
sacrificamos, ellos reciben...

SLOW MOTION: Poco a poco Ilon y Luci van a compartir un beso.

(CONTINUADO)

CONTINUADO:

INTERCUT: El túnel se ilumina con un destello. En el techo. Cae pólvora. El hombre contempla el techo.

EXTREMISTA 1 (CONT'D)
Lidertad! Guerra! Sacrificio!

Los otros dos hombres responden juntos.

TODOS
Muerte a La Unión!

El techo tiene estrellas de chispas y en un momento explota todo el lugar.

Ilon y Luci escuchan la explosión y se asustan.

7

I/E. TUNEL Y CALLES DE LA CIUDAD - NOCHE

7

El gran túnel se enciende. La oscuridad desaparece por las llamas que salen de ahí.

Arriba en la GRAN AVENIDA, grietas gigantes empiezan a abrirse entre el público presente haciendo que las llamas de la explosión salgan a la superficie.

Rápidamente, la gente intenta escapar de la avenida que está en llamas.

El Prima está cerca a la Avenida. Pero para salvarlo, uno de sus guardias lo empuja. El Prima se salva al caer al suelo, pero su rescator, no, pues éste sale volviendo por los aires.

Fuego sale de todas las alcantarillas de la Avenida.

Hay un SILENCIO inquietante. Se escucha un crujido proveniente del fondo de la tierra. El pánico y caos empieza.

Las estructuras colapsadas, hacen que la Avenida se hunda en los túneles de abajo. De poco a poco, el suelo se abre y se comienza a tragar todo lo que puede.

El ambiente es una mezcla de fuego, polvo, escombros y humo. Las personas son consumidas por esta catástrofe.

Una mujer intenta escapar de la Avenida, pero cae a su perdición. Es una larga caída.

Otro grupo de personas caen tras intentar correr de su inevitable destino.

Los edificios y torres cercanas pierden estabilidad y empiezan a hundirse. Esto causa que otras calles, aledañas a la Avenida, se colapsen.

En un gran cuarto lleno de FUEGOS ARTIFICIALES caen escombros, cenizas y maderas quemadas. Los HOMBRES DE LOS FUEGOS ARTIFICIALES se asustan. Un escombros caen sobre uno, mientras que otro pierde el equilibrio y cae.

El HOMBRE ve que algunas mechas de los fuegos artificiales están encendidas por el fuego. Su cara despliega terror al saber lo que se viene.

BOOM! Otra gran explosión. De ella salen no solo más cenizas y humo, sino fuegos artificiales. Esta explosión es más violenta por la cantidad de pólvora. Algunos salen disparados al cielo, mientras que otros estallan en tierra firme y otros colisionan con las estructuras aledañas.

Un GRAN TORRE, que apesar de estar ya afectada por la primera explosión, termina por ceder y cae sobre algunas personas volviéndolo todo negro.

El Prima se queda atónito al ver la catastrófica escena.

La Avenida ahora es un gran y largo hueco de perdición, fuego y humo.

Ylan mira, petrificado, el destello a lo lejos.

Cerca de ahí está Tess con sus AMIGAS que también miran la escena.

Solo hay luces, fuego y humo saliendo de allá lejos.

Los asustados Ilon y Luci miran la aterradora imagen del fondo. Ellos también pueden ver que sale humo iluminado por el fuego.

Ilon inmediatamente le toma la mano a Luci para correr. Juntos ingresan a la ciudad sumergida en pánico.

9

EXT. CALLES DE LA CIUDAD - MADRUGADA

9

Las personas se empiezan a empujar. Los gritos, llantos y sollozos comienzan. La ciudad entra en caos.

Ylan actúa de inmediato y corre para encontrarse con su hermana. Tess está con miedo.

TESS
(quebradiza)
Ylan... Ylan... Ylan!

Su hermano la abraza.

YLAN
Vámonos!

Los dos hermanos salen de ahí.

El Prima sigue atónito. No lo puede creer. Mira como esa gran columna de humo sigue creciendo y creciendo. Más destellos de luz siguen saliendo de ahí. Un SOLDADO se le acerca.

SOLDADO
(apresurado)
Mi Señor!

Pero el hombre no lo escucha.

SOLDADO (CONT'D)
Mi Señor! Tenemos que irnos!

El soldado lo toma por el hombro para ponerlo de pie. El Prima todavía parece que está en un trance de shock. Otros SOLDADOS vienen a su encuentro para así escoltarlo fuera.

Kiran está corriendo y llega al ÁRBOL DERRIBADO. Él mira para un lado y después para el otro. Está muy angustiado buscando entre el tumulto de personas corriendo.

Ylan y Tess llegan al lugar y se encuentran con su padre. Pero Kiran se da cuenta de que falta uno.

KIRAN	TESS
Tess! Tess! Ylan! ¿Dónde está tu hermano?	(temblando) Papá!

YLAN
No lo sé! Ahorita lo busco!

El joven sin vacilar, sale corriendo para ir a buscar a su hermano.

La pareja de Ilon y Luci corren por el río de gente. Luci ve a lo lejos a su MADRE (40) abrazada de otra SEÑORA.

LUCI
(jadeante)
Ilon! Por aquí!... Mamá

La MADRE de la joven los abraza y gime.

MADRE
Luci! Hija estás bien...

Pero vemos que hay lágrimas en su rostro. Lo que le preocupa a Luci.

LUCI
Dónde están Papá y mis hermanos?!

El rostro de la MADRE demuestra un dolor penetrante en su corazón.

MADRE
(llorando)
Pensé que te había perdido a ti también...

Los ojos de Luci se llenan de lágrimas y solo regresa a ver a Ilon. Camina hacia sus brazos, pero la joven se desploma al piso. Lo único que ella puede hacer es llorar desconsoladamente.

Ilon se arrodilla junto a ella. Luci lo siente a él a su lado, y lo abraza.

Ilon no sabe que más hacer. Mira a los lados para pedir ayuda, pero solo hay caos.

WIDE SHOT GRÚA: Nos alejamos lentamente para ver la escena de dolor. La joven llorando abrazada de su pareja, la madre desconsolada, y las calles en ceniza, humo y llamas. Los gritos de dolor se escuchan cada vez menos. Pero cada vez se logra ver más y más de la ciudad con un fondo caótico.

Luci está sentada en la baranda del balcón. Está mirando al horizonte de la ciudad. Hay paz en las calles, pero es por el miedo que las personas tienen por salir de sus casas. El humo sigue alzándose sobre la silueta de la ciudad. La joven está despeinada, desarreglada, por la mala noche que pasó.

Sobre sus hombros está una manta que la arropa por el cuello y pecho.

Ilon entra lentamente al balcón con una redoma y un vaso de madera. Sirve un poco de agua y deja el resto en la baranda.

Él se acerca a Luci y le extiende el vaso.

Ella tiene los ojos hinchados, pero vuelve a parpadear cuando ve a Ilon.

LUCI
(levemente)
Gracias...

Toma el vaso y lo pone entre sus piernas. Y baja su mirada. Ilon se arrima en la baranda cerca de ella.

LUCI (CONT'D)
Es difícil pensar que ellos ya no están... Y ahora no sé que vamos a hacer...

Ilon suspira para buscar las mejores palabras.

ILON
No sé que decirte... De verdad lo siento... Pero nuevos días vendrán. Confía en que las cosas mejorarán.

Luci se disgusta por lo que dice él.

LUCI
Cómo puedes pedirme que confíe?!
Ahora solo estamos mi mamá y yo! Y tú también me abandonarás!
Confiar?! Dime que hay de bueno en eso...

Ilon se queda callado y pensativo. Se da la vuelta y se sienta en la baranda junto a Luci. Ella no lo mira sino que baja de nuevo su mirada.

ILON
Créeme que te entiendo...

Luci solo escucha.

ILON (CONT'D)
Cuando mi mamá nos dejó, el mundo de mi papá se cayó. Lloraba todas las noches en su cuarto a solas. Tess iba de vez en cuando a dormir con él para consolarlo.
(MORE)

ILON (CONT'D)

Pero la realidad era que ella ya no estaba. También a mis hermanos y a mí nos tocó... crecer más rápido y demostrarle a mi papá que ya somos grandes.

Luci escucha y se conmueve por lo que Ilon dice.

ILON (CONT'D)

Por eso Luci, te aseguro que nada te pasará mientras yo esté aquí para protegerte. Y cuando nos casemos, te protegeré hasta el día de mi muerte.

Lágrimas caen del rostro de ella. La joven lo abraza y descansa su cabeza sobre el pecho de su amado. Hay paz en ambos.

Ella desde su lado, se fija que Ylan se está dirigiendo hacia ellos. Luci lo regresa a ver a Ilon y le hace señas para que mira a su lado. El hermano mayor está agitado, pero su corazón se tranquiliza al ver que su hermano sigue con vida.

Ilon sin dudar corre a abrazarlo. Ylan llega al balcón y se detiene para encontrarse con su hermano.

YLAN

Gracias a Mamá que escuchó mis oraciones! Estás bien Ojos Claros!

Ilon siente el amor que su hermano tiene por él.

ILON

(conmovido)

Ylan!

Los jóvenes se sepran para verse mutuamente.

ILON (CONT'D)

Y Papá y Tess?

YLAN

Están bien. Se fueron a refugiar en la casa de Durand. Salío con un par de hombres a seguir buscándote...

Ylan se fija en Luci. Le da un pequeña reverencia de sentido pésame.

YLAN (CONT'D)

(con empatía)

Tu madre me contó todo. Como lo siento Luci.

Luci le sonr e y le devuelve la reverencia.

ILON

Y c mo nos encontraste?

YLAN

Me encontr  con Enna y ella me dijo que estabas en casa de Luci. De ah  supe que estabas con vida... Pero pap  todav a ha de seguir angustiado por nosotros.

La pareja de Ilon se acerca suavemente a los muchachos. Con una voz quebradiza dice...

LUCI

Tiene raz n. Deben irse...

Ilon asiente con la cabeza. Le pesa el sentimiento de abandonar a su amada.

ILON

(c lido)

Nos volveremos a ver. Tenlo por seguro...

 l le toma suavemente de la mano y la besa. Ella le lanza una tierna sonrisa.

ILON (CONT'D)

Mi lady.

Ylan abre los ojos en asombro como si se tratar  de un chiste.

Ilon se acerca de nuevo a su hermano. Pero antes de irse Ylan dice.

YLAN

(sarc stico)

Mi lady.

Hace una peque a reverencia. Ilon se da cuenta del chiste y lo jala a su hermano del brazo. Pero Luci no puede contener una peque a risa. Los dos salen dej ndola sola a ella.

11 INT. CASA DE DURAND - MA ANA

11

TANELL (30) est  hablando con Kiran. Tiene algunos papeles en sus manos y parece estar angustiado. Durand tambi n se encuentra ah  con ellos.

TANELL

(agitado)

Señor, me dijeron las patrullas de las puertas, que la ciudad estará cerrada por lo menos un par de días por seguridad. No están dejando pasar a nadie, pero si están registrando a todo el mundo.

Kiran está pensativo y ya le empieza a doler la cabeza.

KIRAN

Así piensa Lovell controlar un ataque fanático?! Todavía tiene mucho que aprender este hombre! Y ahora nos dejan encerrados acá.

Sigue preocupándose más y más.

KIRAN (CONT'D)

Tienes noticias de mis hijos?

TANELL

No mi Señor...

Kiran suspira.

KIRAN

Gracias Tanell. Puedes irte.

Tanell hace una reverencia de caballero y se retira. Kiran toma asiento en un banco cerca de la mesa.

Durand se acerca a Kiran con un cuenco lleno de estofado.

DURAND

Y tú deberías comer.

Kiran ve la comida y solo asiente el plato por cortesía a su amigo.

DURAND (CONT'D)

(sonríe)

De verdad... Come y enseguida saldremos a seguir buscándolos.

El preocupado hombre toma un poco de la comida y se la mete a la boca. Durand se acerca a una mesa que tiene vino y copas.

KIRAN

Si algo les llegaría a pasar a alguno de ellos, jamás me lo perdonaría...

Kiran regresa a ver a Tess, quién duerme sobre unas mantas cerca de la chimenea.

KIRAN (CONT'D)
Ni si quiera su madre me
perdonaría.

Durand deja una copa llena, alado de Kiran. Se sienta junto a su amigo.

DURAND
No digas tonterías. Ella estaría
muy orgullosa de cómo los has
criado.

Kiran se queda pensativo.

DURAND (CONT'D)
Aparte de que son jóvenes fuertes.
Si los encontraremos.

Thadde, Ilon y Ylan abren de un puertazo y entran en seguida.

ILON
Papá estamos aquí!

DURAND
O ellos nos encontrarán.

Kiran inmediatamente va su encuentro y los abraza con alivio a los dos. Un gran peso sale de su alma.

KIRAN
Gracias a Dios! Ilon dónde estabas?

Ilon está un poco avergonzado, pero responde.

ILON
Con Luci... Sus hermanos y... su
papá murieron en la explosión...

A Kiran le pesa mucho escuchar todo eso. Le agarra de los hombros a su hijo pero exhala en alivio.

Se dirige a los tres chicos.

KIRAN
Lo bueno es que ya estamos todos.

YLAN
Y Tess?

KIRAN
Está durmiendo un poco en...

TESS

Ilon!

Tess corre a abrazar a sus hermanos.

Ahora todos están juntos.

YLAN

Papá que pasó con la guardia? Nos encontramos con Tanell y se estaba dirigiendo a las puertas de la ciudad...

Los chicos quedan con curiosidad de lo que pasó. Kiran da un trago amargo a las malas noticias.

KIRAN

(dirigiéndose a ellos)
... Cerraron la ciudad. Ahora nos tocará esperar un día o dos para irnos a Merce.

THADDE

Pero qué podremos hacer hasta eso, señor?

KIRAN

(firme)
Cúdense! Por ahora no sabemos el estado de seguridad de la ciudad. Podría ocurrir otro ataque o peor.

Ilon lo ve a su padre con preocupación. Kiran se da cuenta de que le preocupa a su hijo.

KIRAN (CONT'D)

(tranquilizador)
Tranquilo Ilon. Ella estará bien. Podrá venir con su madre acá cuando gusten. El matrimonio de ustedes sigue en pie.

El chico se tranquiliza un poco, pero regresa a ver a Thadde. Su mejor amigo entiende su preocupación también.

KIRAN (CONT'D)

Durand acompáñame!

Kiran se alista para salir. Durand también se prepara. Toma un abrigo y guarda un cuchillo en su vaina.

KIRAN (CONT'D)

Espérenos aquí. Ylan... cuídalos. Ya volveremos.

Sin decir más o darle oportunidad de que los jóvenes le hagan preguntas, salen rápidamente por la puerta.

YLAN

Ya lo oyeron.

Ilon está inmóvil y preocupado. Thadde lo consuela poniéndole su mano en la espalda.

12

INT. HABITACIÓN DE PARISSE - MEDIO DÍA

12

El espacio de la habitación es muy grande y finamente decorada.

DOLLY OUT: Tan grande que el gran ventanal cubre casi toda una pared. La luz del día entra por ahí iluminándolo todo. La ventana está abierta porque el viento hace que las cortinas bailen con suavidad.

En el centro de este gran lugar está la gran cama. Poco a poco vemos que hay un mar de sábanas, cobijas, y sedas muy finas, sobre esta cama. Se ve que es un lugar muy pintoresco y lujoso por el espacio que vamos descubriendo.

Escuchamos que una joven, PARISSE THELTORIA (16), se está desperezando mientras se mueve entre las telas de la cama. Ella se sienta para despertarse mejor. Se frota los ojos y poco a poco se estira para eliminar el resto de sueño que le queda.

Queda un poco de silencio la habitación hasta cuando la joven...

PARISSE

(llamando)

Dyna!

Nadie responde el llamado. Parisse sigue quitándose la pereza y se empieza a impacientar.

PARISSE (CONT'D)

Dyna! Mujer! Por qué no viene?

No hay respuesta.

PARISSE (CONT'D)

Agh! Dyna!!

Sigue habiendo un silencio, pero después se escucha la puerta abrirse.

DYNA (O.S.)
 (disculpándose)
 Mi señora... apenas la escuché,
 vine lo más rápido...

Entra una señora de mayor edad, DYNA (70), lo más rápido que su edad le permite. Pero la joven no le importa lo que ella dice y...

PARISSE
 (interrumpiendo)
 Apura! Apura! Que ya me dio hambre.

La mayor retira todas las sábanas que la cubren a la joven en la cama. De ahí le pasa la bata a Parisse quién se está poniendo de pie. Así se pone la bata y nuevamente se estira con un bostezo ligero. Mientras que rápidamente la señora va abriendo las cortinas de la habitación

La luz entra.

PARISSE (CONT'D)
 Si llamaste a las demás?

DYNA
 Sí mi señora. Ya deben estar
 subiendo.

PARISSE
 Y Qarisse?

DYNA
 No la vi. Pero de seguro ya viene,
 mi señora

Parisse la ve con ojos matadores. Su expresión demuestra fastidio.

PARISSE
 (seca)
 Pero ella ya debe saber que debe
 estar aquí.

Por la puerta entran las SIRVIENTAS y unas MUCAMAS. Cada una de ellas ya saben que deben hacer.

Unas se van a tender la cama. Mientras que otras sacan unas prendas de vestir para la joven.

INTERCUT: Otras están cargando baldes llenos de agua caliente. Ellas van y vierten el agua en una bañera enorme. Tantos eran los baldazos que en poco rato logran llenar la bañera.

El resto de sirvientas siguen recogiendo, arreglando y limpiando la habitación.

Parisse es acompañada por unas dos sirvientas hasta el cuarto de baño. Su bañera está lista.

CORTE A: Parisse regresando a su habitación con algunas sirvientas.

Rápidamente, ellas la visten a la joven.

Encima del corsé le ponen unos finos linos con unos bordados y otras lujosas prendas. De ahí sigue un exquisito vestido con una larga cola y mangas tiradas. Es todo muy llamativo, pero faltan las joyas.

IMAGEN: Una mano femenina toma delicadamente un COLLAR de cadena de ORO con una hermosa AMATISTA VIOLETA que sirve como colgante.

ÁNGULO EN: Parisse está mirando de frente al espejo. QARISSE (17) entra por detrás. Le sonrío a su amiga en el reflejo. Parisse se da cuenta que su amiga llegó, y le sonrío de vuelta.

PARISSE (CONT'D)
(alegre)
Llegaste!

Qarisse le sigue sonriendo y por detrás le pone el precioso COLLAR mientras le dice...

QARISSE
Y... perfecto.

Termina de ponerle el collar, lo que le deja a Parisse más radiante. Las dos amigas se siguen mirando en el reflejo. La amiga y dama de compañía de la jovencita, estira la mano y una sirvienta le pasa un peine y unas tiras. Y así le comienza a peinar.

PARISSE
(bromeando)
Siempre tarde.

QARISSE
Lo siento. Pero ya estoy aquí.
Estaba dando una caminata con, tú
ya sabes quién...

Hace un gesto como para referirse a un código que esolo ellas saben. Las dos sonrío coquetamente.

PARISSE

Te fue a buscar entonces.

QARISSE

Ayer por las fiestas nos vimos y pasamos un rato juntos. Si te hubiese gustado ir. Estuvo lindo. Después me invito a vernos hoy día.

PARISSE

Ya sabes que no me gusta salir a... esas cosas... Peor ahí afuera. Y entonces qué tal te fue?

QARISSE

No pasó nada. Por si te preguntabas. Ayer también salimos un rato durante las fiestas. Estuvo muy lindo todo. Si esperaba que salgas tú también. Pero luego tú mamá me mandó a llamar. Parecía algo muy importante.

PARISSE

Y qué te dijo?

QARISSE

Quería que escriba una invita... Uy. Creo que eso no debía decirtelo.

Parisse se sorprende y se da media vuelta para verle.

PARISSE

Decirme qué?!

QARISSE

Verás. Si te digo eso, mi cabeza va a rodar por los pasillos. Así que...

La joven solo la queda mirando con sus ojos matadores y alza una ceja.

QARISSE (CONT'D)

De verás que no sería bueno que te lo diga porque... habrá problemas entre tu mamá y tú.

PARISSE

(interrumpe)

No creo que podamos tener más problemas ella y yo, sinceramente.

Qarisse termina de peinarla. Y las dos vuelven a verse al espejo.

QARISSE

Uy Parisse... creemé que sí. Luego diré que casi te lo advertí.

PARISSE

(acordándose)

Cierto! Mi caminata de las 10! Ya ves! Dyna no me despertó como siempre le digo!

QARISSE

Pero ella no tiene la culpa de que tú te despiertes a estas horas.

PARISSE

Si lo tiene! A esta vieja ya se le olvidan las cosas. Por eso ya no podré hacer un montón de cosas... A menos que... me consiga a una administradora más... joven.

Parisse mira a su amiga.

QARISSE

(sorprendida)

Oh no! Tú sabes que yo no soy capaz de organizar todo eso. Ya tengo suficiente con tener que soportarte a ti y tu madre.

Qarisse se ríe sarcásticamente.

Una sirvienta entra corriendo para informarle que...

SIRVIENTA

Mi Señora! Ella ya la está esperando!

Parisse la escucha y gira los ojos hacia arriba, no sin antes gruñir.

QARISSE

Casi me olvide de decirte que ella te estaba buscando.

Kiran y Durand se encuentran caminando apresurados. Las calles están casi desiertas.

Pero sobre la calzada hay mucha ceniza y polvo. Algunos soldados se movilizan para cargar armas y escudos.

Cuando llegan a la Gran Plaza, Kiran divisa un grupo de soldados. Entre ellos están Arden Lovell y otro hombre AL-RIC LOSS (40). A éste se lo ve que es alguien importante por los atuendos que tiene y porque está acompañado de unos hombres parte de la GUARDIA PRIVADA del Príncipe. HAKEL (40's) y el intimidante DAAMA (40's).

Los dos caballeros se acercan a este grupo. Y se escucha el diálogo que Lovell tiene con su CAPITÁN.

CAPITÁN

... en la noche logramos recuperar los cuerpos del lord y lady Tilla...

ARDEN

Esos son los últimos nobles?

CAPITÁN

No lo creo mi señor. Otros fueron asesinados por unos asaltantes debajo del puente de Golan. Muchos aprovecharon el caos para irrumpir en la fiesta privada del lord Mir...

Kiran y Durand llegan. Y Arden se da cuenta. El grupo se queda en silencio. Suspira.

ARDEN

Creo que ya no tienes nada que hacer aquí.

KIRAN

Claramente que no. Veo que lo tienes todo bajo control.

Kiran solo lo mira con frialdad en sus ojos. Lovell se acerca a él.

ARDEN

Qué estás haciendo aquí?

KIRAN

Lo mismo iba a preguntarte, ya que cerraste las puertas de la ciudad.

Lovell lo ve como un ingenuo a Kiran.

ARDEN

Suenas como si no hubiese estado ayer.

KIRAN

Y tú crees que encerrar a la ciudad va a evitar más ataques dentro de la misma ciudad?!

ARDEN

(ardido)

No me hables así!

KIRAN

Deberías mandar a tus hombres a asegurar el palacio del Consejo! A que registren en las alcantarillas rastros de pólvora! Debes registrar armas a cada persona que entre o salga de la ciudad!

Lovell casi que no puede más. Y amenazantemente se acerca al rostro de Kiran.

ARDEN

Esto no te incumbe a ti!

KIRAN

(firme)

Esto es una revolución! Debes impedir que esto se convierta en una guerra que ya está perdida.

Al-Ric los ve con intriga.

Lovell se calma y luego mira a Durand con su mano sobre el mango de su espada envainada. Este hombre estaba listo para luchar. Pero también se da cuenta de que él, inconscientemente, tenía su mano sobre al mango de su espada. Pues también estaba listo para desenvainarla y atacar a Kiran.

ARDEN

(a Durand)

Acuérdate de tu lealtad.

Arden Lovell suelta el mango de su arma y lentamente se aleja de Kiran para volver a su grupo.

ARDEN (CONT'D)

(a Kiran)

Tú ya no tienes el poder para dar órdenes...

(MORE)

ARDEN (CONT'D)

Tú y tu familia se quedarán aquí hasta que mañana se abran las puertas. He dicho.

Al-Ric mira con fascinación a Kiran. Pero luego se fija en Lovell. Arden Lovell se aclara la garganta.

ARDEN (CONT'D)

Bueno... Ya les di instrucciones. Ahora vayan.

Lovell se dirige a Al-Ric.

ARDEN (CONT'D)

Disculpe mi Señor. No hubiera querido que vea eso.

Al-Ric solo se queda pensativo.

Kiran se da la vuelta para encontrarse con Durand.

KIRAN

Tiene razón. Cuida tus impulsos. Sé que somos amigos, pero ahora él tiene la potestad para quitarte esa capa y título.

DURAND

No me preocupa él. Me preocupa como vaya a terminar todo esto.

Los dos se alejan para salir por...

14

EXT. CALLEJÓN - DÍA

14

Kiran y Durand siguen caminando, pero Kiran se detiene a mirar la escena de dolor.

En este callejón hay muertos, escombros y un carretas quemadas por la explosión. Cerca de ahí hay algunos heridos. Se nota que son de escasos recursos por las prendas que llevan puestas.

Un hombre le ayuda a caminar a un viejo quién parece haber sido quemado por las llamas.

Una mujer le ayuda a un joven a limpiar su heridas con un paño sucio y ensangrentado.

SLOW MO: Pero lo que más le llama la atención a Kiran es la escena de una pequeña niña. Ella está arrodillada cerca de un cuerpo inerte en el piso.

La niña llora cabizbaja, pero luego alza su cabeza en signo de dolor penetrante. Es Tess. Y ella llora alado del cuerpo suyo. El hombre muerto es Kiran.

Kiran mira con terror la escena y...

Durand lo despierta de su trance.

DURAND

Kiran?

Durand regresa a ver la escena que su amigo mira, pero no se encuentra con nada más que unos cuerpos inertes en el piso.

Kiran despierta.

KIRAN

Vamos... mis hijos me esperan...

15

INT. GRAN SALÓN DEL CASTILLO DE ILLISSE - DÍA

15

Las manos de los sirvientes están terminando de traer la comida. Sobre la mesa podemos ver que hay comida en abundancia. Unos sirvientes entran para dejar unas bandejas con un buen corte de jabalí ahumado acompañado con unos patés de quesos y papa.

Otros se encargan de colocar los panes, truchas y unos recipientes con salsa de finas hierbas. También llegaron otros platos, la gran langosta, las almejas remojadas en jugos de limón, cremas fritas, y algunas frutas como granadas, uvas y peras.

Pero vemos que la mesa se sigue llenando con más y más cosas deliciosas que no podemos distinguir bien. Es todo un lujoso banquete con comidas dulces, saladas y agridulces.

Los sirvientes terminan su labor. Y vemos de espaldas a una señora, poderosa y elegante, de pie en la cabecera de la mesa. Hay toda una CORTE NOBLE de pie que espera su orden para tomar asiento. La SEÑORA ELESSA DE ILLISSE (50's) espera un momento y luego extiende su mano. La solemne corte hace una veña a su Señora, y luego toman asiento. El banquete inicia.

Elessa tiene el rostro frío y una mirada que penetra a sus invitados. Todavía sigue de pie. Parece que está buscando a alguien en la corte. Pero decide mejor tomar asiento. Ella se alista para empezar a comer.

Un sirviente se acerca con un bol de plata y un plato aparte. Elessa se retira los anillos y los deja en ese plato.

Mientras que otro sirviente le lava las manos con agua sobre el bol. Él le da una toalla para secarse. Después los dos sirvientes se retiran sin demorar.

Pero otro sirviente se acerca con una bandeja de plata. Encima de éste está un cuchillo dorado. Elessa toma el cuchillo y el sirviente se retira.

La señora corta un trozo del jabalí, pone en su plato unos panes de cebada, una empanadilla y un pequeño racimo de uvas. Pero luego ella extiende su brazo para coger la copa de vino que su sirviente le sirvió.

Elessa acerca la copa a sus labios y ve que su hija Parisse se aproxima junto a Qarisse escoltadas por una GUARDIA.

Las dos llegan a los puestos designados para ellas. Parisse mira, como de costumbre, a su puesto vacío al lado de su madre. Se sienta ahí. Pero ve que en el puesto de Qarisse, junto al suyo, está ocupado por un NOBLE gordo.

PARISSE
(indignada)
Múevase de ahí!

El hombre se queda extrañado y un poco sorprendido. Elessa la mira.

NOBLE
Perdón?

PARISSE
Le dije que se muéva de ahí. Ese no es su puesto!

El noble se queda inmóvil. Algunos otros miembros de la corte intentan hacerse los desentendidos. Elessa intenta mantenerse tranquila.

PARISSE (CONT'D)
Múevase! Que no me entiende... guardias!

ELESSA
(autoritativa)
El Lord Paz está sentado ahí por una muy buena razón!

Parisse se indigna aún más, pero ésta vez con su madre.

PARISSE
Oye! Ese es el puesto de Qarisse!
Ella siempre ha comido ahí.

Qarisse está nerviosa. Se dirige a Elessa quién la mira con ojos penetrantes.

QARISSE
(temblando)
No... no se preocupe mi Señora
yo...

PARISSE
No! Tú te quedas aquí. Es mi orden!

Su amiga la mira con temor. Siente que los ojos fríos de Elessa la están mirando. Entonces Qarisse le pone su mano en el hombro de Parisse y le da una sonrisa nerviosa.

QARISSE
(avergonzada)
Tranquila... No hay problema. Yo
iré a buscar otro lugar...
Tranquila...

Ella se retira antes de que Parisse diga algo más.

PARISSE
(enojada)
De ninguna manera...

Qarisse ya se alejó y eso le inquieta a Parisse. Ella ahora está sola.

ELESSA
Te estuve esperando toda la mañana.

Parisse se tranquiliza un poco y se prepara para comer siguiendo el mismo ritual de su madre. Anillos, bandeja, agua, secar.

PARISSE
(hostil)
Pues era que me mandes a despertar
más temprano.

Parisse la mira con frialdad. Pero regresa a seguir almorzando.

ELESSA
Tuve que hacer cosas más
importantes como enterarme de que
hubo un ataque a Gaela.

La hija abre los ojos en sorpresa. Se queda sorprendida.

PARISSE
Qué pasó?

ELESSA

Parece que fueron de nuevo unos
insurgentes. Colocaron bombas
debajo de la Gran Avenida cerca del
centro de la ciudad. Ahora todo el
mundo vive con miedo como para
salir de sus casas.

El Noble se acerca un poco a ellas para comentar.

LORD PAZ

Disculpe mi Señora, pero también me
dijeron que Gaela parece que tendrá
más protestas después de este
ataque.

Parisse sigue escuchando a ambos mientras toma un poco de
vino.

PARISSE

(intrigada)

Mmm entonces supongo que ya no
iremos de viaje...

ELESSA

Ahorita hay cosas más importantes
que hacer. Como lo de planear tu
boda.

La joven se atora con el vino que estaba tomando. Se limpia
con una servilleta de tela. Ella está en shock.

PARISSE

(incómoda)

Qué?!

Elessa se sigue manteniendo fría y guardando la compostura.

ELESSA

Tu prometido vendrá en dos días,
Cllaran Paz. El hijo del Lord Paz.

La mujer hace una pequeña reverencia al Noble que la está
saludando con una copa de vino alzada.

El hombre sonriente regresa a ver a Parisse, quién lo mira
con asco y desagrado. La cabeza del noble se inclina para
hacerle una reverencia a la joven. Parisse no se lo puede
creer.

LORD PAZ

Salud, nuera!

PARISSE
(incrédula)
Qué?!

La tierna mujer mayor, Dyna, entra lentamente mientras...

<p>PARISSE (CONT'D) (dirigiéndose a su mamá) No puede ser que ahora estés eligiendo por mí! Tú ya sabes cual es mi opinión al respecto! No voy a hacer algo así...</p>	<p>DYNA (a Parisse) Mi Señora, mi señora, ya está todo listo para su caminata...</p>
--	--

PARISSE (CONT'D)
Ahora no Dyna!!

Parisse empuja de su vista a la señora haciendo que ella tumbe sin querer a un sirviente que llevaba una bandeja llena de vasos de hidromiel. La bandeja cae sobre lady Parisse dejándola mojada y con el bello cabello empapado.

La joven lentamente se para para luego explotar.

PARISSE (CONT'D)
Dyna!! Qué te pasa!... Madre!!

Elessa solo se queda mirando la escena. Dyna está congelada.

PARISSE (CONT'D)
(histérica)
Vars! Vars!

VARS ADAN (40's) un hombre alto, robusto e intimidante se acerca a Parisse. Él es comandante de la guardia personal de la Señora Elessa.

PARISSE (CONT'D)
Ya me cansé! Llévate a Dyna al calabozo!

El guardián le da la mira a Elessa, así le pide permiso. Elessa solo exhala. Y asiente con la cabeza y su mano en forma de fastidio.

El hombre da las órdenes a otros GUARDIAS. Ellos vienen y la llevan arrastrando a la pobre mujer. Ella no sabe que pasa, pero tampoco puede quejarse.

DYNA
Mi señora! Mi señora!
Perdóneme!

PARISSE (CONT'D)
(dirigiéndose a los guardias)
Y castíguenla para que no se le olvide!

IMAGEN: Qarisse mira con impacto la escena.

Los hombres se desaparecen con la mujer.

Parisse avergonzada por su imagen también decide irse del Salón. Qarisse la ve y la sigue de inmediato. La abraza y juntas las dos se van.

INTERCUT: En el patio del castillo, los hombres han encadenado las manos de la mujer a un poste. Ellos están alistando un escalofriante flagelo y una larga vara. La mujer, con las manos juntas como si estuviera orando, nos mira con desesperanza. Mientras se ve que los hombres están listos para castigar.

16

INT. HABITACIÓN PARISSÉ - ATARCEDER

16

Parisse y Qarisse están nuevamente frente al espejo. Qarisse le está terminando de secar el cabello. Pero Parisse está todavía enojada y guardándose más sentimientos.

QARISSE

Te dije que no te iba a gustar.

Silencio. Qarisse le está secando también el pequeño rasguño en su cara que se hizo son la bandeja. Parece como una marca de guerra. Pero Parisse le agarra, esa mano extendida, a su dama de honor.

PARISSE

(amenaza)

La próxima vez que me guardes cosas así, será la última vez que lo hagas!

Qarisse suelta el pañuelo con el que le estaba secando.

QARISSE

(firme)

Y tú crees que es correcto azotar alguien si se equivoca o no hace lo que quieres.

PARISSE

Lo dices por la vieja, no?

QARISSE

Parisse! Mírate! Ya solo quedo yo! Al resto de chicas de tu corte las ejecutaste! No crees que yo también tengo miedo? Si estoy aquí es por ti. Tú eres lo único que tengo y soy lo único que tienes!

Los latidos de Qarisse se disparan con eso que le dijo. Esta es la confrontación que Parisse necesitaba. Parisse se queda mirándola. Parece que se va a disculpar pero...

PARISSE

(fría)

Cuida tu tono Qarisse... que tengo el poder para corregírtelo.

Parisse se retira de su habitación dejándola sola a Qarisse. La joven dama de honor se pone a llorar para consolar su soledad e impotencia.

FADE TO BLACK.

17 EXT. PUERTAS DE LA CIUDAD - AMANECER

17

Kiran, Tess, Ylan, Ilon y Thadde están siendo revisados por unos GUARDIAS en las puertas. Todos están listos y cargados para ir de viaje.

Ylan ve que detrás de ellos está una joven mirandolos a lo lejos, Luci. Le hace a Ilon una seña con su cabeza para que la regrese a ver.

YLAN

No te demores.

TESS

Ella es una linda chica.

ILON

(sonriéndole)

Lo sé.

Ylan le toma por el cuello y le cachetea a su hermano Ilon. El joven se da media vuelta y ve que su amada está a lo lejos. Le sonrío y va hacia dónde ella está.

Cuando se acerca, se da cuenta que Luci tiene los ojos llorosos. Pero le sonrío tímidamente.

Ilon se conmueve.

ILON (CONT'D)

Mi señora...

LUCI

Te dije que si lo lograría, pero es tan difícil para mi ver que te vayas... ahora.

Ilon la acurruca en sus brazos.

ILON
Y yo te prometí que solo serían un
par de días.

LUCI
(suspira)
Solo espero que el tiempo pasa
rápido.

Ella lo regresa a mirar a él. Los dos se quedan mirando y se inclinan para topar sus labios. Pero antes de que se besen, Luci para y pone su dedo sobre el labio de Ilon.

LUCI (CONT'D)
(con ternura)
Mi lord... esperemos mejor para
cuando nos casemos.

Ilon sonríe y le besa en la frente.

Ylan se queda mirándolos. Está esperando. Y Luci se da cuenta.

LUCI (CONT'D)
(avergonzada)
Uy!... Te esperan.

El joven no quiere irse, pero también ve que su hermano le hace un gesto que dice "vámonos."

ILON
Te escribiré todas las semanas.

LUCI
Esperaré esas cartas... Mi Lord...

La pareja se despega y se separan. Les cuesta mucho. Es un sentimiento pesado que dice, "quédate porque no te volveré a ver". Después de un par de segundos se separan porque llegó el momento de decir adiós.

Ilon está acercándose a su padre, hermanos y amigo, cuando un par de JINETES se acercan a ellos a toda prisa.

Cuando llegan a dónde está Kiran uno de ellos, ROSS DE DOLM (40), le dice...

ROSS
(apresurado)
Kiran! Señor!

Kiran lo reconoce a su amigo.

KIRAN

Ross! Cómo has estado...

Ross se baja del caballo y se acerca a Kiran para decirle casi como secreto.

ROSS

Mi Señor, puedo hablar con usted?

El hombre se sorprende. Los dos se alejan un poco para hablar más en secreto.

Ilon, Thadde, Tess y Ylan se quedan confundidos.

KIRAN

Qué ocurre Ross?

ROSS

El Prima, Señor. Me mandó a irlo a buscar. Pensé que no lo alcanzaría. Pero me dijo que reconsidere su decisión. Que le ofrecía devolverle el comando de los Caballeros...

KIRAN (CONT'D)

Ya sabe mi decisión. Por qué volver a preguntarme?

Ross continúa apesar de la respuesta.

ROSS (CONT'D)

Él está asustado. Mandó a asegurar más la ciudad y necesita de una persona que sepa cómo hacerlo.

Kiran niega. Su decisión es final.

KIRAN

A él solo le importa quedarse en el puesto... Ve y dile que no me vuelva a buscar.

Ross no puede hacer más, así que hace una pequeña reverencia de caballeros y los dos se van por sus propios caminos. El jinete vuelve a su caballo. Y Kiran con sus hijos.

YLAN

Qué pasó?

KIRAN

Tranquilos...

Él mira a sus hijos con ánimo y se detiene en Tess.

KIRAN (CONT'D)

Vámonos a casa.

Le toma de la mano a su Pequeña Leona. Y así es como los Iden y Thadde empiezan su camino hacia una nueva vida. No hay mucho tráfico de personas en las calles por lo que todavía el miedo rige en las calles. Hay paz de cierta manera.

18

INT. SALA DEL GRAN CONSEJO DE VAVAR - AMANECER

18

El lugar es un sitio imponente, intimidante y espacioso. También está un poco oscuro. Y en ese espacio el Prima se encuentra hablando con alguien.

PRIMA KORVIN

(preocupado)

... Necesito más refuerzos. Me preocupa que en los próximos días hayan más ataques. No sé la magnitud de lo que esto ha causado... Mi Señores, necesitamos más soldados en las calles...

Volteamos para ver, junto al Prima, a quién se está dirigiendo.

En la penumbra de la habitación podemos ver a los DIEZ MIEMBROS del Consejo. Ellos están sentados en sus altos tronos, y lo miran con detenimiento al Prima que se dirige a ellos. Detrás de ellos, se ve mejor que la Gran Sala está decorada con banderas y antorchas, y al mismo tiempo se ve que detrás de cada miembro están sus centinelas, la GUARDIA REAL. Estar en la presencia del Consejo intimida a cualquiera, incluso el mismo Prima. Una miembro HÉI DIRAA (60) le habla.

HÉI DIRAA

Demuestras angustia en tus palabras.

PRIMA KORVIN

Angustiado? Y porqué no he de estarlo?!

Otro miembro del consejo, MÉI LOSTOS (60), habla.

MÉI LOSTOS

El Consejo lo mira todo...

PRIMA KORVIN

(interrumpe enojado)

El Consejo! Solo mira lo que quiere ver! Ya no sirve usar la fuerza para controlarlos!

Uno más viejo contesta, MÉI ZHARA (80).

MÉI ZHARA

Korvin! El miedo siempre rompe al más fuerte. Tú ya tienes todo para aplicarlo allá afuera.

Pero el Prima no está de acuerdo.

PRIMA KORVIN

Necesito más hombres! Ya no son suficientes los con los que tengo. Incluso Kiran decidió irse y no lo ejecuté porque todavía lo necesito! Él sabía lo que yo estaba haciendo y por eso se fue...

Hay un silencio en el Consejo.

PRIMA KORVIN (CONT'D)

(más calmado)

Necesitamos más fuerzas para mantener la prosperidad de toda La Unión...

Silencio. Pero HEÍ MAGA (70) decide romperlo.

HÉI MAGA

Korvin, lo que tienes ahorita, es lo que hay. No gastaremos más vidas y recursos, por unas simples revueltas. El miedo es tu arma más poderosa. Úsala. Y verás como la paz volverá a La Unión.

El Prima se queda en silencio, rendido. Solo hace una reverencia hacia los miembros del consejo y se va sin demorar.

19

INT. HALL CERCA DE LA SALA - AMANECER

19

Korvin sale furioso, pero no dice nada y ni lo demuestra. Los guardias que vigilan la puerta lo dejan pasar.

En su camino, él se encuentra con un su mano derecha, Al-Ric Loss.

AL-RIC

Mi Señor, que tal estuvo?

El Prima sigue caminando y Al-Ric lo sigue.

PRIMA KORVIN

Si esperas que te diga que estuvo bien, decepcionate ahorita mismo.

(MORE)

PRIMA KORVIN (CONT'D)

El Consejo no puede ver la realidad cuando están encerrados.

AL-RIC

Pero de seguro le han de haber dejado alguna otra instrucción?

PRIMA KORVIN

El clásico discurso de que el miedo lo puede todo. Ellos son los que tienen miedo de salir a ver a su pueblo porque saben que muchos los quieren matar. Sino porque creés que se esconden en sus tronos. Y yo lo único que quiero hacer es proteger a La Unión. Y ellos no lo ven.

Los dos hombres siguen caminando.

INTERCUT: De vuelta en la despedida de los Iden, Luci se queda mirándolos como Ilon y su familia se alejan de poco a poco de la ciudad. Pero no puede quitar sus ojos de ese joven que le robó el corazón.

PARISSE (V.O.)

Aquí es dónde empieza la historia... Unos se separan del amor que creen perfecto...

SLOW MOTION: Ilon se voltea una vez más para verla. Y los dos se despiden.

(CONTINÚA)

20 CONTINÚA EN: EXT. PATIO DEL CASTILLO DE ILLISSE - AMANECER 20

Parisse está con un traje elegante y acompañada de una gran escolta y COMITÉ de bienvenida. Se ven las banderas de su casa en el lugar. Algunos guardias también están con banderas en donde el Lord Paz se encuentra escoltado. Y Qarisse también está ahí cerca, pero su rostro demuestra seriedad.

Parisse está mirando cómo entra el GRAN GRUPO por el puente levadizo. En este grupo está el prometido de Parisse, CLLARAN PAZ (25).

PARISSE (V.O.)

Otros viven sin amor en un mundo perfecto...

Parisse no parece nada contenta, solo mira con frialdad al carruaje que parece escoltar a su prometido.

Qarisse se da cuenta de que su amiga está nerviosa, pero se queda callada, inmóvil y baja la cabeza.

SLOW MOTION: Los latidos de ansiedad de Parisse crecen cada segundo que el grupo se acerca. Pero ella cree que su frialdad la salvará. Sin embargo, se siente débil.

21 INT. CALABOZO SECRETO - AMANECER

21

Todo está oscuro.

PARISSE (V.O.)(CONT'D)

Pero también hay otros, que empiezan a descubrir las tinieblas... dentro de este mundo...

Vemos que un rayo de luz que entra en el espacio. Aquí están el Prima Korvin, Al-Ric y el encargado del calabozo, LADD (50) guiando con una antorcha.

PRIMA KORVIN

Novedades?

LADD

No mi Señor. Desde la última vez que vino solo habló una vez, y solo para quejarse. Pero tampoco ha comido nada en días.

PRIMA KORVIN

Y los otros?

LADD

Ni una sola palabra.

Siguen caminando y ven a unos pocos hombres y mujeres en el piso en posición fetal. Algunos parecen muertos, y otros se mueven meciéndose sobre sus espaldas. Todos están encadenados al piso o a unas columnas.

El Prima se le adelanta a Ladd y se detiene. Ya llegaron al lugar.

Este parece una gran cueva con un enorme vacío negro en el cual no se ve nada.

El Prima da un paso y pisa el plato con la comida intacta, pero descompuesta y putrefacta. La redoma también está tumbada en el suelo, de ella sale un líquido.

PRIMA KORVIN

(asco)

Agh...

Korvin intenta fijarse en el vacío negro para ver si encuentra a alguien.

PRIMA KORVIN (CONT'D)

Dónde está él?

Ladd va a responderle pero es interrumpido por una voz ronca y lúgubre proveniente del vacío negro.

POSEÍDO (O.S)

Quién? Él? El que llora todas las noches esperando el consuelo del cálido regazo de una mujer. El que sufre de dolor por su cuerpo que sirve de refugio en la oscuridad? O buscan al que no come, el que no bebe...

La voz se acerca cada segundo a los hombres iluminados por la antorcha. Ese algo, esa criatura cada vez se acerca más y más. Pero no se ve que o quién es.

POSEÍDO (O.S) (CONT'D)

... el que no duerme, el que no se arrodilla!

Silencio en esta densa oscuridad.

POSEÍDO (O.S) (CONT'D)

A quién buscas?

El Prima se queda intrigado, pero por dentro suyo está aterrorizado.

PRIMA KORVIN

(firme)

Quién eres?

Solo responde el silencio.

PRIMA KORVIN (CONT'D)

Sal a la luz!

Hay silencio un rato, pero lentamente un hombre, POSEÍDO (30), se arrastra hacia la luz de la antorcha. Sus cadenas se rastran con él. Es un hombre frágil, débil, con todo su cuerpo temblando. Su apariencia está descuidada, ropas desgarradas y sucio por toda su cara y ropajes. Pero cuando habla, su VOZ parece haber cambiado totalmente. Ésta es como más chillona y con un tono alto en su voz.

POSEÍDO
(jadeo)
Ayuda... ayúdame...

LADD
Ya ve señor? Nada fuera de lo
común.

Mientras Ladd dice esto, de repente -

ALGO lo jala por su pie.

RÁPIDAMENTE: el hombre cae y es arrastrado y consumido por la oscuridad. La antorcha se queda encendida en el suelo. Korvin y Al-Ric corren directamente hacia ella. Y el Prima recoge esa fuente de luz para usarla como arma contra lo que sea que se haya tragado al hombre. Los gritos del hombre se alejan cada vez más, hasta que desaparece.

El poseído ya no está en el piso, sino está de pie. Pero su mirada está clavada en el piso.

PRIMA KORVIN
(firme)
Respóndeme! Quién eres?!

Poco a poco el Poseído sube su cabeza para revelar, a sus acompañantes, que las pupilas de sus ojos están de un color ÁMBAR brillante. De sus labios sale la voz del principio, toda ronca e intimidante.

POSEÍDO
Somos la sombra de tu antorcha.
Somos el orgullo de las personas.
Somos el deseo de los hombres.
Somos el rechinar de dientes. Somos
la pena y esa es nuestra condena...

La luz de la antorcha hace que se lo vea de cuerpo entero. Sin embargo, todavía mantiene distancia con los otros dos hombres. Y esta criatura se sigue acercando a los hombres.

PRIMA KORVIN
A quién te refieres?

POSEÍDO	VOCES
Nosotros.	Nosotros.

El poseído sonrío y en la oscuridad se ven más OJOS brillantes.

El Prima y Al-Ric se sienten intimidados. Dan unos pasos hacia atrás. Mientras los otros ojos los observan. Parece que las cadenas no sirven de mucho aquí.

Pero ya se vuelve demasiado para ellos dos así que se echan a correr sin mirar atrás. La oscuridad los persigue mientras los ojos desaparecen en el vacío.

CORTE A NEGRO.



inopsis
por



apítulos



Capitulo 2 "The New Life"



La familia Iden parece estar en paz y lejos de todo conflicto. Pero la brutalidad y crueldad del Consejo también se manifiesta en las calles de Merce. El hogar de Parisse se vuelve en su propia prisión con la llegada de su prometido. Thadde tiene visiones extrañas.

Capitulo 3 "The Right thing to Do"



Merce no se salva de las manifestaciones por el hambre. Kiran se siente más impotente al ver que su pueblo sufre y el Consejo los ignora. Ilon recibe una grata sorpresa en su casa. Elessa le revela su secreto oscuro a su hija Parisse.

Capitulo 4 "The Wedding"



El forzoso matrimonio de Parisse le genera más cicatrices. Kiran recibe visitas inesperadas de viejos amigos y juntos planean la nueva movida en contra del Prima. Ilon y Luci planean su boda.

Capitulo 5 "The Rebel"



La revolución crece. Kiran mueve sus fichas para pelear contra El Consejo. El Prima Korvin descubre nuevas manifestaciones alrededor de La Unión. Qarisse prepara todo para que su amiga escape, pero Parisse acepta su realidad.

Capitulo 6 "The Merce"



Ilon lidera su primera gran batalla. El gobierno del Prima empieza a temblar ante los revolucionarios. Las filas de Kiran crecen cada vez más. Parisse usa los poderes de La Fisura para hablar con un familiar.

Capitulo 7 "The Iron Fist"



arisse y Elessa son emboscadas en las calles de Illisse. La Gran Señora Elessa busca retribución. Kiran busca nuevos aliados. Ilon gana una nueva batalla en los puertos. El Prima se reúne con un visitante misterioso.

Capitulo 8 "The Execution"



os asesinos de Al-Ric le tienden una trampa al joven Ilon. Kiran viaja para rescatar a su hijo. El pueblo de Illisse está inconforme por las injusticias de Elessa. Parisse manda a ejecutar a una criada.

Capitulo 9 "The Storming"



lon sobrevive, pero a un gran costo. Los revolucionarios de Illisse deciden atacar. Thadde es rescatado por alguien inesperado.

Capitulo 10 "The New Year"



s año nuevo. El castillo de Elessa es atacado por revolucionarios. Parisse pierde todo lo que ella alguna vez amó en verdad. Ilon es elegido el nuevo líder de la revolución. Pero también hay nuevas elecciones en El Consejo.



inopsis
por



emporadas



Segunda temporada "The book of War"

a revolución se expande por toda La Unión. Ilon se vuelve el nuevo líder y ahora muchas ordenes de caballeros lo empiezan a seguir. El nuevo Prima es más sanguinario y cruel. Parisse ha jurado destruir a todos los revolucionarios, pero en su camino ella se encuentra con el mismísimo Ilon.

Tercera temporada "The book of Love"

lon y Parisse parece que generan sentimientos mutuos, pero sus conflictivos mundos los empiezan a separar. Elessa se reúne con su hija y le cuenta sus planes para recuperar el poder. Una nueva orden de caballeros se enfrenta a Ilon.

Cuarta temporada "The book of Shadows"

a poderosa bestia liberada por Parisse, trae destrucción a La Unión y otras partes de Cyrs. Ilon emprende una carrera contra el tiempo para salvar a su hermano Ylan. Parisse intenta buscar a Ilon para advertirle de los peligros demoníacos. Ilon se enfrenta con un viejo amigo. El Prima Al-Ric ejecuta a todo el consejo, pues tiene un malévolos plan. La invasión demoníaca comienza.

Quinta temporada "The book of Light"

a gente piensa que Ilon ha muerto y la guerra cambia su curso. Pero Ilon es rescatado por una amiga. Juntos emprenden un viaje para buscar la única forma de detener el avance demoníaco. Tess junto a Parisse, empiezan una campaña para reunir a las últimas fuerzas para ganar la gran guerra.

Sexta temporada "The poem of the Roses"

a pasado un año. Ilon ha cumplido su travesía encubierto, y ahora sabe las respuestas y la forma para derrotar al gran enemigo, el Señor demonio Exan. Pero antes de cumplir con su destino, se reencuentra con el amor de su vida, Parisse. La batalla final entre el bien y el mal concluye en este acto final.



oncept



rt





La Fiesta de las Luces









Ojos en la oscuridad





Referencias



visuales





Referencias Visuales



Figura 1.



Figura 2.



Figura 3.



Figura 4.



Figura 5.



Figura 6.



Figura 7.



Figura 8.



Figura 9.



Figura 10.



Figura 11.



Figura 12.



Reinas
reyes
y rosas

Mockups de marca





Conclusiones

Esta serie ha sido sin duda uno de los proyectos más grandes que he tenido hasta el día de hoy. El desarrollo del universo, personajes, y eventos de Reinas, Reyes y Rosas no solo tomó un semestre en realizarse. Este es un proyecto el cual su concepción nació hace no menos de 7 años. Es una recopilación de pensamientos, historias y personajes que se me han ocurrido a lo largo de ese tiempo. Todo tenía el mismo fin, contar una historia de escala épica ambientada en una tierra del medioevo. No fue hasta este semestre que logré recopilar, elegir y tejer una historia de tal escala y con personajes únicos.

La investigación del mercado incluso tuvo su grado de dificultad. Éste involucraba el análisis y recopilación de datos acerca de populares series y películas del género de fantasía, aventura y acción. Sin embargo, tan grande era el género en el que quería ambientar a esta serie lo cual causó que sea más difícil reconocer el punto de partida. Después de semanas de investigación rigurosa obtuve hallazgos importantes los cuales resumí en el estudio de mercado. Una vez concluido este estudio, me di cuenta de la gran fortaleza de este proyecto, el contar profundos mensajes y subtextos a lo largo de toda la compleja historia. Fue aquí donde decidí basar mi proyecto en conceptos tales como la caballería, las almas gemelas, el romance de fantasía, las cicatrices en la psicología humana, e incluso en la Gran Tribulación bíblica.

Finalmente, el proyecto se llevó a cabo durante estos meses. Esto incluía el desarrollo del guion, investigación de referencias y la elaboración del dossier gráfico. Me siento satisfecho con el resultado final. Sin embargo, lo más valioso es la experiencia y el viaje de haber trabajado en esta historia. Uno termina empapado de los personajes e incluso de sus arcos argumentales. Yo como guionista y creador del universo, me quedo con más ganas de seguir escribiendo acerca de la trama de este mundo. Quiero volver a ver a estos personajes en acción. Quiero

volver a entenderlos y a empatizar sobre sus vidas. Pero quiero terminar de construir esta historia para que algún día llegue a más partes del mundo.

Referencias bibliográficas

- Petrini, Mark. "Nisus & Euralyus." *The Child and the Hero: Coming of Age in Catullus and Vergil*, Univ. of Michigan Press, Ann Arbor, 2000, pág. 23.
- Hewitt, D.G. "18 Memorable Coming of Age Rituals from History." *HistoryCollection.com*, 27 Apr. 2021, <https://historycollection.com/18-memorable-coming-of-age-ritualsfromhistory/11/>.
- Rossi, Ann. "Chapter 48: The Emergence of Denmark." *The Viking World*, National Geographic Society, Washington, D.C., 2004, pgs. 655–656.
- "Harald I." *Encyclopedia Britannica*, 4 Apr. 2018, <https://www.britannica.com/biography/Harald-I-king-of-Denmark>.
- Trilogía: How to Train Your Dragon*. Dirigido por Dean DeBlois & Chris Sanders. DreamWorks Animation, 2010 - 2019.
- Vikings*. Creado por Michael Hirst. History Channel & MGM Television, 2013 – 2020.
- Biblia de Navarra*. "Génesis & Éxodo." Eds. José María Casciaro, Gonzalo Aranda, Santiago Agustín, Vicente Balaguer, Claudio Basevi, Francisco Varo & Juan Chapa. Navarra: Ediciones Universidad de Navarra, S.A., 2008. Impreso.
- "El Rol De La Figura Paterna." *Clínica Alemana*, Clínica Alemana De Santiago, 5 May 2021, <https://www.clinicaalemana.cl/articulos/detalle/2015/el-rol-de-la-figura-paterna>.
- "La Importancia De La Figura Paterna." *Uandes*, Clínica Universidad De Los Andes, <https://www.clinicauandes.cl/noticia/la-importancia-de-la-figura-paterna>.

Braveheart. Dirigido por Mel Gibson. Paramount Pictures, 1995.

Bou Taborda, Joaquín. “La Construcción De Moisés y La Religión Monoteísta.” *Facultad De Psicología, Universidad de la República de Uruguay*, 2016, pág. 19.

Correa Gómez, Javier Andrés, and Juan Fernando Fernández Restrepo. “Psicología De Las Masas, El Proceso De Identificación Del Sujeto y La Figura Del Lider Como Agente Cohesionador.” *Facultad De Ciencias Sociales Programa De Psicología, Institución Universitaria de Envigado*, 2007, pág. 62.

Anrup, Roland, & Carlos Vidales. “4: La Espada y El Poder.” *El Padre, La Espada y El Poder: La Imagen De Bolívar En La Historia y En La Política*, Monografías N° 9, Instituto de Estudios Latinoamericanos, Universidad de Estocolmo, 1983, pág 20.

"Viking". Encyclopedia Britannica, 26 Nov. 2020,
<https://www.britannica.com/topic/Vikingpeople>.