



El hilo CELESTE

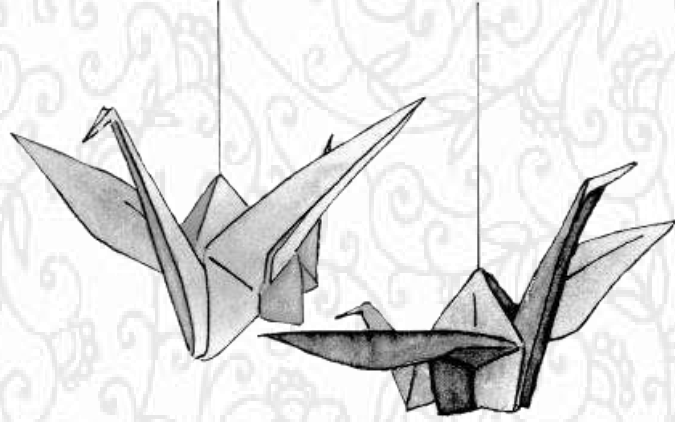




¿Qué sucede si mañana
descubris que la luz del
mundo, el día y las
estrellas, dependen de
vos?



MEMORIA



CONCEPTO

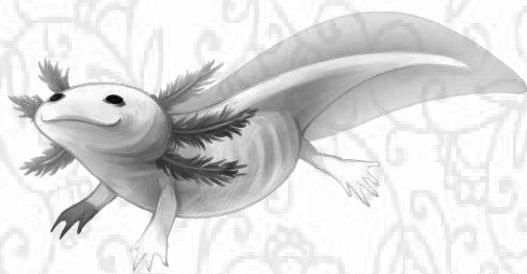
Es un film del género fantástico que trata sobre la importancia de la creación y la magia. Juana vive en un mundo común y corriente al que siente que no pertenece, pero quiere formar parte. En él escapa de su pasado, marcado por visiones y encuentros mágicos que la acercaron a la locura. Un día, con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

¿Logrará Juana evitar que el poder de Okur destruya la creación? Finalmente se comprobará que la amistad es la magia más poderosa que siempre triunfa.

A stylized, abstract illustration of a mountain range. The mountains are rendered in various colors: a central red mountain, a dark blue mountain to the left, and a green mountain to the right. The peaks are yellow and grey. A black ladder is positioned vertically against the central mountain. The background is a dark, starry night sky. The text '¿POR QUÉ CONTARLA?' is centered in a white rectangular box.

¿POR QUÉ CONTARLA?

MOTIVACIÓN



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

¿Por qué acercar esta historia al público?

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



PARÁMETROS DEL FILM

FICHA TÉCNICA

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

LOGLINE

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



STORYLINE

Juana es una joven que decidió regresar a su pueblo natal, luego de vivir muchos años en una gran ciudad. En los rincones más antiguos de aquel lugar se encuentra **La Tierra del Origen**, donde antiguamente habitaban los héroes que cuidaban el mundo. Un día Juana descubre que es heredera de una misión ancestral: Tejer **El Hilo Celeste** que une la tierra con el cielo, para evitar que triunfen las tinieblas del malvado Okur. Juana deberá creer en la magia y luchar contra su escepticismo para hacerlo. Pero no estará sola, contará con la guía de su incondicional mentor, Semué, héroe de la creación, y nuevos amigos que lo ayudarán a encontrar sus virtudes y asumir su destino **¿Podrá Juana encender el hilo y salvar la tierra del Origen?**



SINOPSIS

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

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

Un día una tormenta arremete contra las casas del lugar dejándolas sin luz, las estrellas se apagan y todo se vuelve oscuridad. Los hermanos decidieron bajar al sótano a buscar velas para iluminar la casa. Allí se encontraron con un viejo cofre que cayó al suelo y se abrió. En su interior encontraron una carta escrita por su difunto abuelo Luciano sobre la misión ancestral que se le confió como primer hijo barón de su familia. En ella explica que sólo el heredero podrá continuar con ese legado y que para hacerlo simplemente debía tocar el metal que estaba en el fondo de la caja, que se convertiría en un "troposoles" (Linterna mágica). Entonces Rafa intentó, con entusiasmo, cumplir con su misión, ya que es el primero de su generación, pero la linterna no se encendió y se retiró cuando alguien tocó la puerta de su casa.

Juana se mofó de la falsedad de aquella carta y se quedó a solas por un momento. Entonces la linterna se encendió. Pero Juana no se lo contó a Rafa, pero cuando sale afuera de casa ve que no sólo se fue la luz del poblado, sino que también se han apagado las luces del cielo.

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

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



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

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



PRESUPUESTO

FORMATO
FICCIÓN

PRODUCCIÓN
ARGENTINA

CO-PRODUCCIÓN
ESPAÑA

PRODUCTORA
Living Room Films
Nomad VFX

COBERTURA DE:

GUION Y MUSICA.....

PERSONAL ARTISTICO.....

EQUIPO TECNICO.....

ESCENOGRAFIA.....

EST. ROD/SON. Y VARIOS. PRODUCCION.....

CAP. 06.- MAQUINARIA, RODAJE Y TRANSPORTES.....

VIAJES, HOTELES Y COMIDAS.....

PELICULA VIRGEN.....

LABORATORIO.....

SEGUROS

GASTOS GENERALES.....

GASTOS EXPLOTACION COMERCIO Y FINANCIACION...

TOTAL APROXIMADO

15 MILLONES

PESOS ARGENTINOS

De acuerdo a lo fijado por el Instituto Nacional
de Cine y Artes Audiovisuales



REFERENTES

Dentro de distintos formatos de narración, podemos encontrar a guiones de series, cortometrajes y largometrajes, que sirven de referencia a la hora de mencionar y analizar el éxito de guiones similares al propuesto en este trabajo.



LITERARIAS

La saga de los confines

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





También se tendrá en cuenta **Tiempo de Dragones**, libro que está adaptando actualmente al cine, junto al ilustrador **Ciruelo**. Esta película de fantasía argentina será la primera de este tipo de producciones en el país, aunque aún en proceso de pre-producción. Lo que ya está confirmado es que será dirigida por el especialista en efectos visuales **Pablo Helman**.



FILMS

La saga "Harry Potter"

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



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



El inventor de juegos

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

Esta adaptación cineatográfica fue producida por E.E. U. U. pero nos es un referente importante a la hora de hablar de género fantástico rodado en Argentina. Este film también nos sirve de ejemplo a la hora de ver una referencia en cuanto al presupuesto de un largometraje con pocos efectos especiales: El costo del film fue de **6 millones de dólares estadounidenses**. Fue filmada totalmente en estereoscopia, una tecnología digital utilizada para crear películas en 3D.





Un monstruo viene a verme

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



La canción del mar

Es una película animada de fantasía, producida en Irlanda por **Cartoon Saloon** y dirigida por Tomm Moore. La película, hecha con el sistema tradicional de animación, empezó su producción antes del lanzamiento de **El secreto del libro de Kells (2009)**, película que le precede y que plantea una reconstrucción de las tradiciones celtas, como este film.





Song of the Sea cuenta una historia construida mediante relatos que han alimentado la fantasía de millones de personas de la cultura celta. Este film nos permite analizar la adaptación de estos relatos antiguos en un guion que es capaz de conmover a niños y adultos, un amplio público que aprende, junto con los personajes, de valores y creencias de sus tierras.

El hogar de Miss Peregrine

Se trata de una película estadounidense de aventuras y fantasía dirigida por Tim Burton y escrita por Jane Goldman, basada en la novela homónima de Ransom Riggs. Otra adaptación que nos permite observar la complejidad de un mundo fantástico y cómo los personajes se relacionan entre sí.





Ainbo

La película de animación *Ainbo* es la historia de una niña de una tribu amazónica, cuyo hábitat está en riesgo a causa de la deforestación y la **minería ilegal**, actividades humanas que vienen generando cambios en el clima y el ambiente. Es el primer filme peruano de animación desarrollado de la mano de una **productora hollywoodense** y significa un impulso para el género en Latinoamérica, así como también la problematización de temas actuales que rara vez son discutidos en instituciones educativas de niños y adolescentes.



The Fall. El sueño de Alejandría es una película de

2006 dirigida por Tarsem, quien viajó durante más de 14 años por numerosos países, tomando fotografías de los lugares que visitaba y guardándolas para una posible película. El número total de países en que tuvo lugar la filmación varía según las fuentes; algunas sostienen que fueron dieciocho, mientras que otras, veinticuatro. Este film es un gran referente, por todo esto, en la creación de espacios fantásticos empleando los recursos naturales y turísticos de las tierras, en nuestro caso, latinoamericanas.



El laberinto del fauno

La película de drama fantástico coproducida por México y España, es un referente importante de cómo el cine puede transmitir hechos históricos que han golpeado o a una nación o población. Está ambientada en 1944, posguerra española.



SERIES

Game of Thrones



La serie estadounidense de fantasía medieval de la cadena **HBO** está basada en la serie de novelas *Canción de hielo y fuego*, del escritor estadounidense George R. R. Martin, cuyo primer libro se titula *Juego de tronos*. Tiene como gran potencial que se ha rodado en distintas locaciones que recrean los paisajes de la trama en el Reino Unido, Croacia, Islandia, Malta, Marruecos, España y los Estados Unidos.

Cheekenu



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

Once upon a time



La serie se basa en la teoría de que existe un universo alterno donde todos los personajes de los clásicos cuentos de hadas existen, un mundo que tiene una conexión perdida con nuestro mundo. A través de esta serie podemos tener como referencia la recuperación de los relatos antiguos, como los mencionados en el apartado I, y el crossover de las historias en la adaptación realizada.



ESTRUCTURA



Estructura de los tres actos

ACTO 1

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

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





ACTO 2

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

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

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

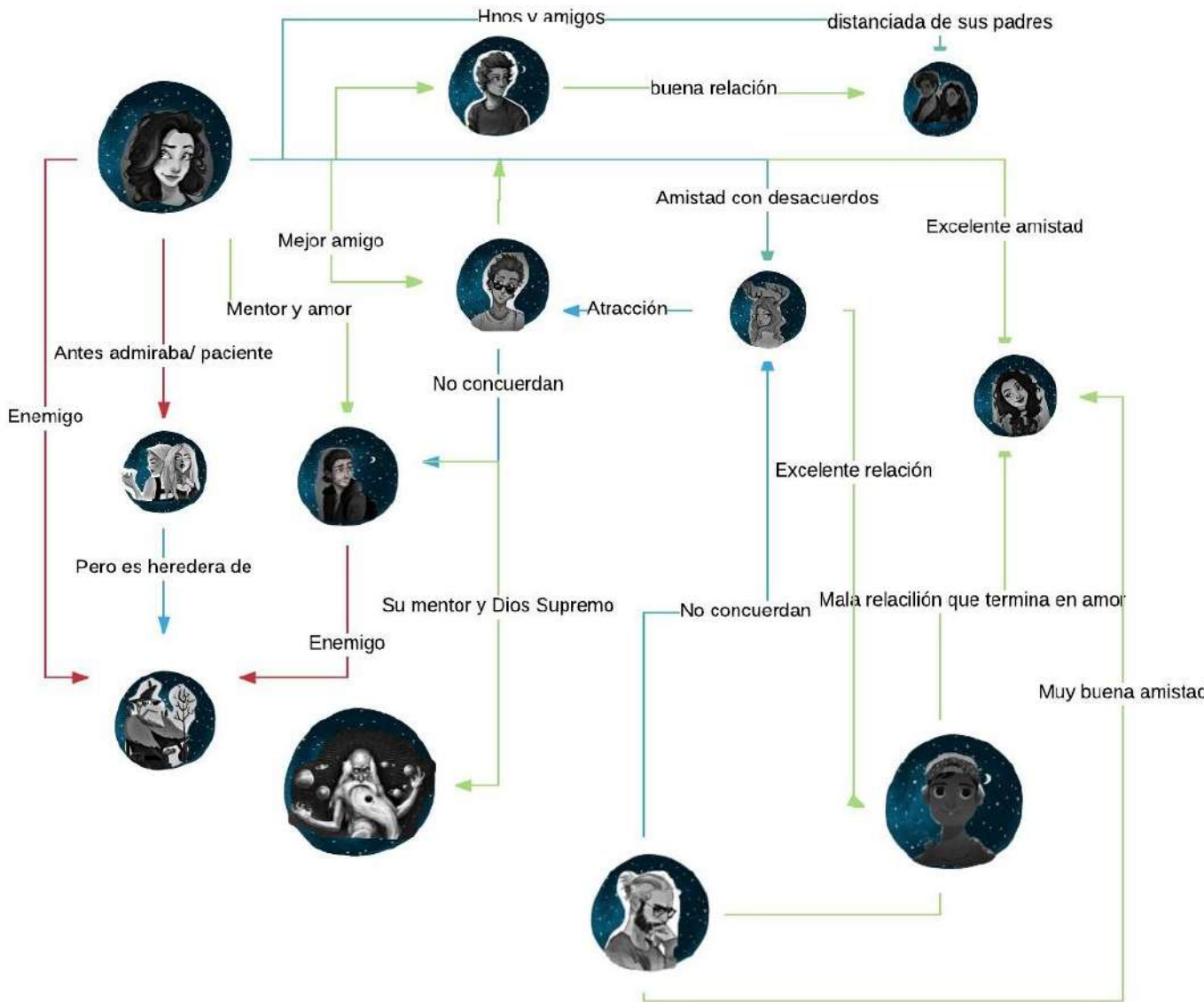
ACTO 3

Juana, junto con su abuelo, retornan al camino hacia el Bosque de la Aurora y, junto con los demás herederos, tejen El Hilo Celeste.

A surreal illustration of a landscape. In the upper center, a large, glowing blue orb is surrounded by thin, white, curved lines that resemble orbits or magnetic field lines. Below the orb, a white rectangular box contains the word "PERSONAJES" in a black, serif font. The background is a dark, textured blue-grey. In the lower right, a pagoda-like structure with a red, textured tower and a white, tiered base is visible. The overall style is painterly and atmospheric.

PERSONAJES

SOCIOGRAMA



JUANA (25)

LA PROTAGONISTA

- **Motivación:** Salvar a Rafa.
- **Acción dramática:** Viajar a las antípodas.
- **Objetivo:** Tejer El Hilo Celeste.
- **Elemento mágico:** *Troposoles*, linterna mágica.



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

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

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

SEMUE (25)

EL HÉROE CREADOR

Semué es muy curioso y su ánimo se altera mientras busca respuestas. Ama y protege a la naturaleza con todo su corazón, le gusta estudiar sobre ella y el universo, esto lo hace pasar muchas horas mirando las constelaciones.

Su energía y magia es tan fuerte, que su estado de ánimo se deja leer en las hojas de papel que lo rodean y vuelan en su cabeza.

Tiene el poder de sanar seres, crear árboles y plantas, llenar ríos y mares de agua, y proteger a través de hechizos a seres mágicos y no mágicos en peligro. Semué fue elegido entre los niños de su pueblo como el héroe de la creación. Emaúl lo entrenó y lo eligió como el héroe importante de sus 7 elegidos. Desde entonces vive entre el cielo y la tierra.



EMAÚL

DEIDAD SUPREMA

Aunque es una divinidad, Emaúl tiene un aspecto y carácter muy humano, ya que cuando creó a los seres que habitan en la tierra les imprimió algo de ello. Es idealista, sociable y buen amigo de todos. Vive en el cielo del Este en soledad, pero a menudo baja a la tierra mediante El Hilo Celeste.

OKUR

EL MALVADO DE ÉREBO

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



BEATRIZ/LORENA

HEREDERA DE LA OSCURIDAD

Es ministra de Educación e intenta manipular a la gente a través de sus políticas. Tiene una doble personalidad: También es Lorena, la psicóloga de Juana, a quien intenta controlar. Es heredera de la la magia que Okur le imparte.

RAFA (26)

EL HERMANO MAYOR

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



FEDE (26)

HEREDERO DEL MAR

Poder: Teletransportarse en el agua como un lobo marino.

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



LUCI (22)

HEREDERA DEL SOL

Para ella la magia supone brillo, pasión y máxima adrenalina. Le cuesta mucho no utilizar su magia, y a veces esto la lleva a meterse en problemas.

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



MARÍA (22)

HEREDERA DEL VIENTO

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

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



FER (19)

HEREDERO DE LA NIEVE

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



ERNESTO (28)

HEREDERO DE LA LUNA

Se encuentra viajando por el país, así que no tiene muchos amigos. Ve a su familia cada 2 años ya que viven demasiado lejos. Estudió biología, aunque no se graduó y decidió viajar a las tierras del Origen cuando se enteró, de forma tardía (18 años), que él era el heredero de Kariel, la luna. Entonces viajó y empezó a trabajar para una familia de la cordillera como ayudante en un viñedo. Allí hizo muchos amigos, aunque comúnmente se escapaba de la gente para poder reflexionar y mirar a las estrellas.



LUCIANO TEMÙL (80)

ABUELO DE JUANA

Luciano creía en las historias y leyendas de su tierra, pero no fue valiente y, al dudar de su poder, negó la tradición de la que era heredero y no continuó con la herencia, dejando a Sebastián fuera de esto. Se alejó mucho de su familia tras sufrir las consecuencias de guardar un gran secreto. Finalmente, cuando estaba por arrepentirse, Okur lo maldijo y, al cabo de 3 días, se convirtió en lobo para siempre.



LOS TEMÙL (+50)

SEBASTIÁN Y MALENA

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



LOS HUINCAS - DEMONIOS DE OKUR

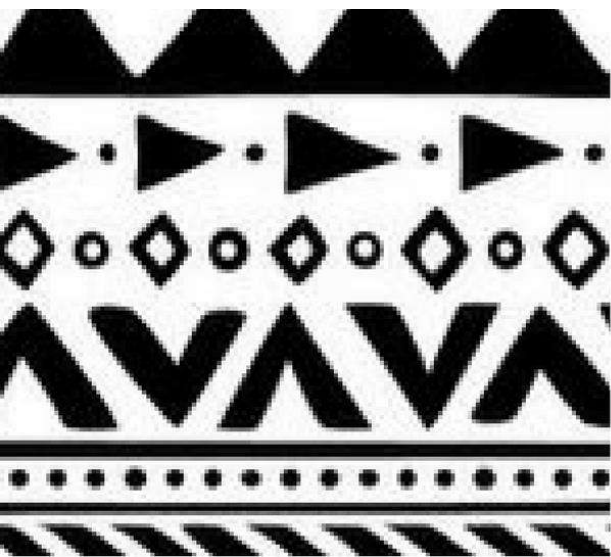
Ellos representan todos los miedos de los seres humanos y visten trajes de rayas y signos que no le permiten mostrar sus rostros. Ellos son: Sate, Yoisik, Wacus, Keyaist, Talen, Bacus, Sacue.



UNIVERSO

FANTÁSTICO

LOS 4 CIELOS



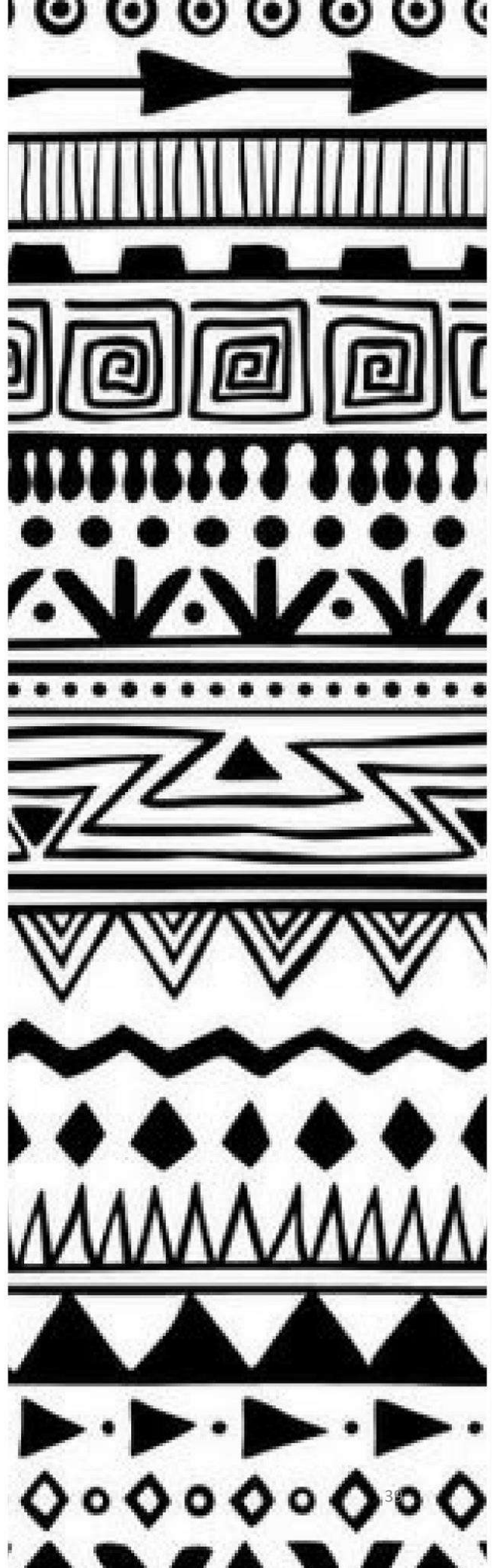
Estos son los cielos en los que habitan Emaúl, Semué y los demás héroes.



ARGENTINA DEL ORIGEN



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





ÉREBO, LA MORADA DE OKUR

En estas tierras hace mucho frío y hay oscuridad. Quien domina es Okur y allí construyó su fortaleza, Las antípodas. No tiene una ubicación terrenal, desde donde puedas ver luz, puedes ver la oscuridad, y allí verás a la Torre Negra.

MONTE FITZ ROY

Está basado en el paisaje argentino del Monte Fitz Roy o Cerro Chaltén (En lengua originaria), es un grupo montañoso que se encuentra en la cordillera de los Andes y limita con Chile. Se encuentra en la Provincia Santa Cruz de la Patagonia.

Antípodas



Animal fantástico en el que se convierte Okur.

Aguila Morca



Animal fantástico en el que se convierte Luciano por la maldición de Okur.

Shoj



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

Norte

LUNAS 5 Y 7

Veste

LUNA 6

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



Centro

LUNA 3

El tiempo es más agreste, húmedo y caluroso, una tierra rodeada de sierras y montañas. Allí viven Juana y Rafa, porque en el corazón de este lugar se ubica una de las ciudades más grandes del país. También vive Luci, en las alturas de una sierra montañosa



Mariposa de la 6ta luna.
Morpho Evarctus



Fede en su transformación.
Lobo marino



Animal fantástico en el que se convierte Luci.
Oso

Oeste

LUNA 6

Aquí vive María, heredera de la tierra. El clima es tropical húmedo, sin escasez de agua, ya que es la provincia más húmeda del territorio. Allí se encuentran unas increíbles cataratas, como la de la fotografía, pertenecientes a la provincia de Miraflores.



Centro

LUNA 3

El tiempo es más agreste, húmedo y caluroso, una tierra rodeada de sierras y montañas. Allí viven Juana y Rafa, porque en el corazón de este lugar se ubica una de las ciudades más grandes del país. También vive Luci, en las alturas de una sierra montañosa



Mariposa de la 6ta luna.
Morpho Eumetideus



Fede en su transformación.
Lobo marino



Animal fantástico en el que se convierte Luci.
Oso



o que vuela en las Cataratas.
Kupluna

Este

LUNA 3

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



SurOeste

LUNA 2

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



De plumas doradas.



Kukka

ANIMACIÓN

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



En este film utilizaron unas rocas de cartón piedra, una máquina de humo y focos de colores, y **Mario Bava** creó así uno de los planetas más misteriosos, siniestros y terroríficos. Para las películas que eligen usarlos y que los usan apropiadamente, los efectos visuales son una herramienta absoluta e integral para contar una historia. Estos permiten sumergirse a un nivel que era inimaginable hace treinta años, pero incluso más que eso, también permiten que escenas sean diseñadas, grabadas y presentadas de formas novedosas.



MAPA DE

TRAMAS

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

ACTO 1

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

ACTO 2

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

ACTO 3

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

A stylized, abstract illustration of a mountain range. The mountains are rendered in various colors: a central red mountain, a dark blue mountain to the left, and a green mountain to the right. The peaks are yellow and grey. A black ladder is positioned vertically against the central mountain. The background is a dark, starry night sky. The word "OPORTUNIDAD" is written in a bold, black, serif font across a white horizontal band in the center of the image.

OPORTUNIDAD

Aun reconociendo el gran poder del cine para la transmisión de aprendizajes, **existen otros medios** que pueden propiciar la llegada de esta historia a nuevas audiencias. Por eso, a continuación, mencionaremos algunas posibilidades de expansión del relato en otros formatos.

CUENTOS

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

NOVELAS

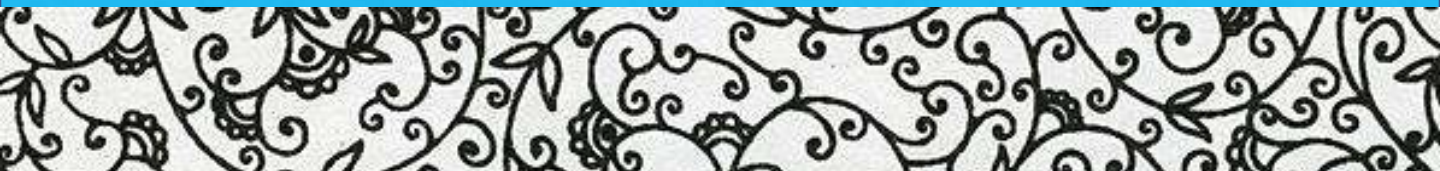
Una de las grandes motivaciones iniciales, a la hora de encarar el desarrollo de *El Hilo Celeste*, fue posteriormente adaptarlo a una novela homónima o una saga fantástica con mayor desarrollo de las tramas que trataremos en el largometraje. En este aspecto, el film serviría de motor de acercamiento del público a la literatura.

VIDEOJUEGOS

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

REDES SOCIALES

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



EXPERIENCIA

Ana Belén Jara

anabjara.wixsite.com/portfolio



- **Máster en Guión, Narrativa y Creatividad Audiovisual.** Universidad de Sevilla. 2016-2017
- **Lic. en Comunicación Social, Audiovisual y Técnica en Periodismo.** Facultad de Comunicación Social, Universidad Nacional de Córdoba. 2009-2015.
- **Dipl. en Marketing Digital.** Universidad Blaise Pascal. 2015.
- **Dipl. en Guion y Creatividad.** Guionarte. 2015.
- **Miembro de TopicFlower.** Branding Content y Redes Sociales. 2016 - 2017.
- **RadioCity y RadioFiesta. Producción radiofónica y creativa.** Tarde - Noche. 2016.
- **Navent. Social Media Manager y Contenidos.** 2014 - 2016.
- **Congreso Internacional de Narrativas audiovisuales, Brasil.** Conferencista. Tesis seleccionada. 2016.

“

CUANDO LOS PAÍSES SE
DESMORONAN Y SE CAEN LO ÚNICO
QUE QUEDA DE ELLOS ES LA
CULTURA, POR ESO ES TAN
IMPORTANTE. UN PAÍS SIN CULTURA
VA A LA DESAPARICIÓN. CREO QUE
HAY QUE DEDICAR UN CAPITAL A LA
CULTURA, CREAR PRODUCTOS
ÚTILES PARA EL SER HUMANO,
TANTO PARA SU CONSUMO COMO
PARA SU CONCIENCIA.

Alejandro Jodorowsky

¡Gracias!

JARAANABELEN@GMAIL.COM
WWW.TRAVESURAREALIZADA.COM

ANA BELÉN JARA