



El viaje de Aileén

Isaac Giménez Flores
654 55 09 23
93gimenezisaac@gmail.com

Contenido

1. <i>Ficha Técnica</i>	3
2. <i>High Concept</i>	3
3. <i>Sinopsis</i>	3
4. <i>Personajes</i>	8
5. <i>Universo “Glückend”</i>	11
6. <i>Novedad e interés del trabajo</i>	12
7. <i>Motivaciones del autor</i>	12
8. <i>Referentes narrativos</i>	13
9. <i>Referentes estéticos</i>	13
10. <i>Viabilidad del proyecto</i>	14
11. <i>Público objetivo</i>	15
12. <i>Package</i>	16
13. <i>Localizaciones</i>	19
14. <i>Plan de financiación</i>	20
15. <i>Plan de distribución</i>	20
16. <i>Cierre de venta</i>	21
17. <i>Anexos</i>	22

1. Ficha Técnica

Título: El viaje de Ailéen

Autor: Isaac Giménez Flores

Formato: Serie de televisión

Duración: 40 minutos por 10 episodios

Género: Drama fantástico

2. High Concept

Una joven deberá devolver a su reino la suerte que una fuerza maligna le arrebató, aunque ponga en juego su futuro.

3. Sinopsis

En tiempos remotos, una fuerza maligna sedienta de fortuna invade el reino de Baungan y rapta a los Glükends, unas criaturas fantásticas y pintorescas que protegen de caer en desgracia a sus habitantes.

Ailéen consigue librarse de dicho secuestro y conservar a su ángel de la guarda (Glükend), por lo que deberá recorrer, a cargo de los reyes Edric y Evania, el reino en busca del paradero de esas pequeñas criaturas pintorescas, para devolver la suerte y fortuna a Baungan.

3.1 Tratamiento

En un reino del pasado hace más de 900 años, una fuerza maligna sedienta de fortuna se abre paso devastando el reino de Baungan con la intención de raptar a los Glükends, unas criaturas fantásticas y pintorescas que protegen de caer en desgracia a sus habitantes. Ailéen, una joven y audaz campesina, logra escapar del rapto y conservar a Glük, su Glükend.

En medio del trasiego de ciudadanos desolados deambulando por las calles, los reyes Edric y Evania, actuales monarcas de Baungan, recorren todo el reino con desasosiego en busca de una solución. Después de una ardua búsqueda, conocen a Ailéen. Los reyes le comunican que sólo ella puede devolver la paz y fortuna a los habitantes de Baungan, puesto que es la única ciudadana que goza de buena ventura. La joven, que intenta asimilar toda la información, se niega en rotundo. Tras una jornada de reflexión y una sucesión de catástrofes en el reino que

ponen en peligro la vida de sus seres queridos, la muchacha acude convencida a palacio para anunciar que recorrerá cada uno de los recodos de Baungan para liberar a las pintorescas criaturas y destapar la maquiavélica mente ejecutora del rapto.

Tras un largo viaje, Ailéen, Glük y Edward encuentran un poblado a las fueras de Baungan y recorren diferentes puntos de la aldea hasta que descubren que la dirigente de la aldea es Kaie, la antigua monarca de Baungan. Ailéen se filtra en la corte real y con su detector de Glükends (Geluk) encuentra a las criaturas raptadas. Antes de que la joven escape de la aldea, Kaie y Ailéen se baten en duelo, acabando con la vida de Glük. Finalmente, Ailéen regresa a Baungan con los Glükends de sus vecinos para devolver la felicidad a su reino y condenada a vivir en desventura por la muerte de Glük.

3. 2 Capítulos

A continuación, vamos a presentar una pequeña sinopsis de cada uno de los capítulos que completarán la que será la primera temporada:

3.2.1 La salvadora

En el abatido reino de Baungan, los reyes Edric y Evania buscan desesperados a alguien que les pueda ayudar a retomar la paz y armonía del reino. En su búsqueda, conocen a Ailéen, la única ciudadana que conserva a su Glükend (Glük) y le proponen salvar el reino, a lo que la joven se niega. Mientras tanto, Kaie, la antigua monarca de Baungan y culpable del rapto de Glükends, inducirá a Ailéen en un sueño revelador, para darle a conocer la existencia del Geluk, un artilugio para detectar la suerte y la fortuna. Finalmente, tras la crítica situación de su padre, Ailéen aceptará emprender el viaje para dar con el paradero de los Glükends, pero con la condición de poseer el Geluk.

3.2.2 El Ladrón

Ailéen ultima el equipaje para emprender esta aventura. Durante el camino, Edward, un astuto y pícaro chaval, roba el equipaje de Ailéen y Glük, quienes se verán desprovistos de sustento y desorientados en un bosque frondoso que, al parecer, no tiene fin (Bosque Maragda). Sin embargo, tras una peliaguda búsqueda dan con el paradero del ladrón. Cuando Ailéen y Glük conocen la historia del muchacho, le invitan a que les acompañe en su aventura. Mientras tanto, en Baungan, los reyes Edric y Evania convocan a los monarcas de las regiones vecinas

para hacerles saber la situación de Baungan y pedirles ayuda. Todos los reyes se oponen, porque tienen deudas pendientes con Edric y Evania, salvo el rey de Shlauheit que queda prendado de Evania y con el que acuerdan encontrar a su heredero desaparecido a cambio de riqueza y protección. Por si la cosa no saliera bien, el rey de Shlauheit hace firmar un contrato a Evania en el que se firma que si no encuentran al príncipe, deberá devolverle todo el dinero y mantener relaciones sexuales con él. La reina al principio se opone, pero finalmente, al ver que la suerte no juega a favor, firma.

3.2.3 La búsqueda

A los reyes Edric y Evania se les acaba el tiempo para dar con el joven príncipe y acuden a una bruja para que les informe de dónde se halla. La bruja les informa de que se encuentra en las profundidades del bosque Maragda, pero no por mucho tiempo. Los monarcas se adentran en el bosque y mandan al ejército de Baungan que lo rodee. Tras horas y horas buscando al príncipe de Shlauheit, Edric y Evania encuentran la ciénaga dónde se hospedaba el joven y deciden viajar a Shlauheit para dar la noticia a su rey. Por otro lado, cuando Edward, Ailéen y Glük son conscientes de que el ejército está inspeccionando el bosque y que buscan al muchacho, deciden disfrazar a Edward y salir de la zona protegida por los guardias reales.

3.2.4 La aldea

Ailéen, Glük y Edward hacen noche en mitad de un campo, desmotivados porque no encuentran nada que les acerque a los Glükends. Sin embargo, la bruja, que deambula por allí, les informa de que no muy lejos se halla una pequeña aldea en la que hospedarse y hacer noche al día siguiente. A la mañana siguiente, los 3 protagonistas se dirigen hacia allí y descubren que esa coqueta aldea de Baungan no ha sido devastada por la fuerza del mal. Por otro lado, los reyes de Baungan reciben la visita del rey de Shlauheit, quién ha inspeccionado y recorrido todo el bosque Maragda y no ha dado con el paradero de su hijo, para exigirles el dinero que les había prestado. Los reyes Edric y Evania, habiéndose gastado el dinero, llevan, sin éxito, al monarca de Shlauheit a la bruja que predijo el lugar dónde se hallaba el joven, sin embargo, ya no hay rastro de la hechicera. Evania, que no ha contado nada a Edric sobre el contrato que ha firmado con el rey, le comenta a su esposo que viajará a Shlauheit para posponer la deuda al monarca de dicho reino.

3.2.5 El paradero

Ailéen y su séquito se instalan en un pequeño albergue de la aldea. Cuando la joven duerme plácidamente, el Geluk empieza a brillar y Glük le advierte de que están más cerca de dar con el paradero de los Glükends de lo que esperaban. Los 3 protagonistas diseñan un plan para investigar la aldea y encontrar respuestas. Al mismo tiempo, viajamos en el tiempo para ver cómo Kaie fundó la ciudad al ser desterrada por Edric y Evania y cómo maldijo a Baungan sin suerte ni fortuna. Finalmente, en Baungan, Edric se encapricha de dos jóvenes taberneros a los que da trabajo en palacio con el fin de satisfacer sus necesidades, puesto que Evania está en Shlauheit.

3.2.6 En cinta

Evania, tras su estancia en Shlauheit, regresa a Baungan y le hace saber a Edric que el rey de Shlauheit les ha perdonado la deuda. Además, la reina recibe una carta dónde Kaie la cita para comunicarle una noticia que podría desquebrajar su matrimonio: Evania está embarazada. Evania acuerda con Kaie ocultar su embarazo a cambio de entregarle la criatura cuando nazca. Al margen, Ailéen descubre que la dirigente del poblado en el que se hallan es Kaie y, con la ayuda de Edward y Glük se infiltran en el palacio para recuperar a los Glükends

3.2.7 Prisioneros

Ailéen da con la celda en la que residen, presos, algunos Glükends, no todos. Cuando regresa al albergue con los Glükends, Edward le expresa su enamoramiento, pero Ailéen le rechaza. Por otro lado, Glük se cuela en palacio para descubrir los planes de Kaie y se percata de que muchos Glükends están presos en sus aposentos. Kaie es informada de que Ailéen ha salvado a parte de los Glükends. Entonces, le hace llegar unas pistas a la joven sobre dónde están el resto. Ailéen se dispone a rescatarlos.

3.2.8 En desdicha

El pueblo de Baungan se ha rebelado contra las reyes. Empiezan a anhelar la vida que tenían antes del rapto y culpan a los reyes de no hacer nada. La amante de Edric descubre que está en cinta y Edric la lleva a un curandero para que aborte. El curandero, súbdito de Kaie, le da un medicamento que acelera el embarazo y la joven muere allí después de dar a luz. Edric, que quiere deshacerse de la criatura, habla con su amante para que él se haga cargo a cambio de ofrecerle lo que él le pida. El mozo desea ser el sucesor del trono y así se lo hace saber. Por

otro lado, Ailéen salva al resto de Glükends y Kaie atrinchera toda la ciudad para que Ailéen no logre escapar. Kaie quiere destruir a los Glükends ante Ailéen y volver a poseer el Geluk.

3.2.9 La batalla

Ailéen corre desasosegada hacia la entrada/salida de la aldea. Kaie, a caballo, irrumpe y se baten en duelo. Kaie mata al Glükend de Ailéen, mientras que la joven sólo logra herir brutalmente a Kaie. Ailéen y Edward salen de la aldea con todos los Glükends para devolvérselos a los vecinos de Baungan. Durante el viaje de vuelta y, tras la dura pérdida de Glük, Ailéen se apoya en Edward y empieza a enamorarse.

3.2.10 Desamparo

Ailéen entrega a los Glükends a sus majestades. Los reyes quieren agradecerse pero ella se marcha. Siente la muerte de Glük y sabe que no se trata sólo de una pérdida de un ser querido, sino de la buena ventura. Edward intenta consolarla y le comenta que puede ayudarle, pero que, para ello, deben irse de Baungan. Evania da a luz, pero en el momento de ver a la criatura, Kaie aparece y se la lleva. El reino de Baungan vuelve a la normalidad.

4. Personajes

4.1 Ailéen

Ailéen es una joven campesina de 20 años de edad, de rasgos dulces y gesto jovial. Sobre su tez blanquecina resaltan sus grandes ojos color miel y sus finos y sonrientes labios rosados, enmarcados por una larga y salvaje cabellera castaña.

De complexión atlética y estatura baja, Ailéen es una chica indomable e independiente, con la ambición de llevar la vida que desea, de ahí que a veces resulte algo egoísta e infantil. Sin embargo, posee un fuerte instinto maternal hacia su padre, no sólo porque le ha criado sino por su delicado estado de salud. De hecho, la crítica situación de su progenitor será el detonante para hacer a Ailéen consciente de los efectos que ha tenido el rapto de Glükends y le hará tomar decisiones arriesgadas que le ayudarán a madurar y ver las cosas con otros ojos. En su andadura, tanto Edward como Glük le ayudarán a crecer como persona y experimentará nuevas emociones y sensaciones no vistas anteriormente, como afrontar la soledad, el enamoramiento, la confianza ciega hacia ella y los suyos, etc.

4.2 Glük

Glük es el Glükend de Ailéen. Estas criaturas son pequeñas y desgarradas y poseen el don de dotar de fortuna y suerte a aquél al que acompañan. Si bien sus cabellos dorados y deshilachados y su piel escamosa y frágil pueden parecer que estamos ante un ser un tanto desagradable, su rostro bondadoso y su mirada penetrante convierten a la diminuta criatura en un ser entrañable y carismático. Además, los Glükend lucen una piel dorada y una piedra preciosa a la altura del pecho del mismo color, donde reside su poder, que funciona como su corazón, es decir, cuando la piedra deja de brillar o se parte, el Glükend muere.

Dicho esto, hay que destacar la sabiduría que comprenden estos seres fantásticos y es que han de asesorar y acompañar a la persona que se les ha asignado. En otras palabras, su función es guiar y acompañar, aparte de dotar de bienestar y suerte a aquellos que le rodean. Glük guiará en todo el proceso a Ailéen.



4.3 Rey Edric

De 38 años de edad y de anchas y musculosas hechuras, Edric es el actual monarca del reino de Baungan. Los orígenes de este personaje están ligados a la realeza, aunque no estaba destinado a ser rey. Hijo del príncipe Karl, Edric con su astucia e ingenio ha sabido escalar hasta convertirse en el rey de Baungan, traicionando a la, por aquel entonces, carismática reina Kaie, su tía.

Sabiéndose culpable de la pésima situación de Baungan, moverá mar y montaña por devolver la felicidad al reino, pese a que, desprotegido de suerte, no tomará las decisiones más acertadas, lo cual hará tambalear su mandato.

4.4 Reina Evania

La reina Evania, de 35 años, posee una silueta esbelta y espigada. De tez blanquecina y grandes ojos penetrantes, Evania es una mujer sensata y con saber estar, que piensa todo varias veces antes de actuar, con la intención de que el margen de error sea menor. A menudo, no sólo ejerce de esposa de Edric sino que también de madre, puesto que el joven rey acostumbra a tomar decisiones arriesgadas y poco meditadas, las cuales traen consigo consecuencias nefastas. Sin embargo, Evania sigue confiando en él y admira la mente inquieta y astuta de su esposo, pero ha aprendido, con el tiempo, a minar los arrebatos del monarca. En efecto, como bien nos informa su rostro angelical, Evania es una mujer conciliadora y responsable, que siempre intenta actuar en beneficio del reino.

4.5 Kaie

De 50 años de edad, Kaie pertenece a la realeza y eso se observa en su postura y en su porte. Con una voluminosa cabellera oscura y grandes rasgos, Kaie fue desterrada de Baungan por una traición de los actuales monarcas, Edric y Evania. Este suceso la ha convertido en una mujer perversa y calculadora, que sabe cómo ingeniárselas para conseguir todo lo que se propone. En efecto, la traición y el exilio la han convertido en una persona avispada y rencorosa, con una sed de venganza terrible. Estamos ante la antagonista de la historia.

4.6 Rey de Shlauheit

De aspecto escocés, el monarca de Slauheit (50) luce una deshilachada cabellera pelirroja y una ruda barba del mismo color. Es una persona ostentosa que no escatima en vestir las mejores pieles de la región. De estatura baja y anchas dimensiones, el monarca de Shlauheit es un personaje interesado que primero mirará por él y luego por su reino.

Durante la historia, este personaje mantiene diferentes pactos con los reyes de Baungan, los cuales le ayudarán a buscar a su hijo, y tiene una relación con Evania, con quién siente un flechazo al conocerla. De estos encuentros sexuales, nacerá el hijo que Evania ofrece a Kaie a cambio de ocultar su embarazo.

4.7 Edward

Hijo del rey de Shlauheit, Edward (23) lleva exiliado en Baungan un tiempo, ocultando su verdadera identidad a todo aquel que se cruza en su camino. Este joven de 23 años de edad, reniega de su procedencia real y del *modus vivendi* de su padre y la corte real de la región, que se basa en festejos y beneficios propios. De aspecto pícaro y un tanto fibrado, Edward es rebelde y guarda mucho parecido con su progenitor.

Edward, que al inicio parece insensible y despreocupado, se irá enamorando de Ailéen durante esta aventura. De ahí su implicación y apoyo en todas las decisiones que tomarán Ailéen y Glük.

5. Universo “Glükend”

Baungan es uno de los 5 reinos de la región de Gezwungen, los cuales se cimentan sobre un valor diferenciado, en este caso la suerte. Concretamente, cada habitante de Baungan convive con su Glükend, que como se ha explicado en apartados anteriores, son unas criaturas pequeñas, del tamaño de un elfo, que dotan de suerte y buenaventura a su amo o señora.

De arquitectura medieval y costumbres arcaicas, Baungan se caracteriza por su comercio y agricultura, sectores de los que viven la mayoría de ciudadanos. Como la agricultura es uno de los trabajos con más ocupación, el reino se construye por un núcleo central más comercial, donde se halla el palacio y habitan los ciudadanos más ricos, y un sinfín de campos extensos dónde se encuentran pequeñas aldeas periféricas.

Dicho esto, otra de las peculiaridades de Baungan es que también lo habitan magos y hechiceras, que aportan a este universo tintes mágicos y fantásticos, a los que recurrirán algunos de nuestros personajes en esta primera temporada.

Tras el rapto de Glükends, Baungan ha acabado siendo un poblado en ruinas, con calles desiertas, muertes latentes y gentes sin ocio y escaso oficio. Los vecinos del reino deambulan con miedo por sus calles, no sólo por lo qué sucedió sino por la incertidumbre de lo qué les puede suceder si no tienen a su Glükend.



6. Novedad e interés del trabajo

Esta serie de ficción aporta al panorama televisivo un nuevo universo fantástico con el que enganchar al espectador y hacerlo observador de la difícil andadura que debe emprender una joven Ailéen, así como de los entresijos reales que tejen los diferentes reinos para cubrirse las espaldas. Se trata de una serie que combina diferentes tramas y que juega con personajes pintorescos, cuyas ambiciones y actuaciones distan mucho las unas de las otras.

En efecto, nuevas simbologías, unos personajes carismáticos y un reino condenado a la desdicha son algunos de los ingredientes que suscitan el interés del trabajo y que atraparán al espectador en la resolución del caso. De hecho, estamos ante una historia atemporal enmarcada en un contexto fantástico, donde la ambición y la lucha de poder son los pilares sobre los que se construye la trama.

Para acabar, hay que comentar la escasa, por no decir nula, oferta de proyectos de ficción fantástica en nuestro país. De manera que sería otro de los reclamos para convencer y atrapar a un público que debe recurrir a series americanas porque no puede consumir este tipo de ficciones en España. Dicho esto, hay que matizar que series como *El Internado* (Daniel Écija, 2007), o *Los protegidos* (Darío Madrona y Ruth García, 2010), las cuales tenían tintes fantásticos y sobrenaturales, fueron grandes éxitos en España, lo que nos hace creer que este género por explorar tiene gran aceptación entre el público español.

7. Motivaciones del autor

En este proyecto, se aúnan las verosímiles y rebuscadas relaciones entre reinos, como los fantásticos y carismáticos personajes. El hecho de poder inventar un universo fantástico novedoso y enseñar valores vitales desde el prisma de estos personajes, resulta sumamente atractivo y motivador. Además, en diferentes puntos del mundo, se están viviendo crisis a distintos niveles y diseñar una serie para evadirse y crear resulta, ciertamente, gratificante y satisfactorio.

Dicho esto, las series de ciencia ficción, fantasía o paranormales son las que generan mayor movimiento de fans y esta serie reúne diferentes elementos para formar parte de series con una *Fan Base* considerable, como ya sucediera con *Charmed* (Constance M. Burge, 1998), *Buffy cazavampiros* (Josh Whedon, 1997) o como pasa en la actualidad con *The Walking Dead* (Frank Darabont, 2010) o *Once Upon a Time* (Edward Kitsis y Adam Horowitz, 2011).

8. Referentes narrativos

Series como *Game of Thrones* (David Benioff y D.B.Weiss, 2011) o *Once upon a time* (Edward Kitsis y Adam Horowitz, 2011) han abierto una brecha en la televisión actual, no sólo por la originalidad de sus productos, sino por la capacidad de reinventar la ficción moderna. Ambas construyen y ofrecen universos ficticios cargados de símbolos y mundos complejos y fantásticos. Además, las relaciones intrapersonales e interpersonales entre sus protagonistas es uno de los puntos más atractivos de dichas ficciones.

Otro referente fundamental es *La historia interminable* (Michael Ende, 1983), en la que hay un protagonista, Atreyu, al que se le asigna una misión: conseguir una medicina que cure la enfermedad de su reina, habiendo de superar los obstáculos con los que se encuentra. Aquí encontramos una gran similitud con nuestra historia, puesto que una joven Ailéen, por petición real, deberá dar con el paradero de los Glükends para devolverle la felicidad y fortuna a su reino. Además, el hecho de que Bastián viaje por el país de la fantasía podría recordar al viaje que hace Ailéen hasta dar con la aldea, donde experimentará un crecimiento personal.

Por último, la película *Stardust* (Matthew Vaughn, 2007) también nos sirve como referente, puesto que su protagonista también emprende un viaje vital en busca de algo que anhela.

9. Referentes estéticos

A nivel arquitectónico, uno de los referentes sería la arquitectura medieval bizantina, caracterizada por la grandilocuencia de sus construcciones y el eclecticismo de sus influencias.

Baungan es un reino ficticio del pasado y los aspectos de la arquitectura medieval llevan al



espectador a un paraje remoto y mágico.

Por lo que a la ficción nacional se refiere, este proyecto podría beber de la estética añeja de *Águila roja* (Daniel Écija, 2009) o *Isabel* (Javier Olivares, 2012), puesto que nos trasladan a la Edad Media con acierto. A nivel internacional, *Once upon a time* (Edward Kitsis y Adam Horowitz, 2011) nos

sirve de fuente de inspiración para crear nuestro universo mágico, puesto que combina la verosimilitud de sus personajes en diferentes contextos y bebe de diferentes fuentes a la hora de crear el mundo de los cuentos, los cuales podrían semejarse a Baungan.

Por lo que a la fotografía se refiere, este proyecto tiene una estética cuidada y un tanto oscura, que no edulcora una historia ambiciosa y de lucha de poder. En España, *El Internado* (Daniel Écija, 2007) creó una aura enigmática y misteriosa alrededor de sus tramas, ciertamente atractiva, pese al difuso y



precoz final que se le dio. *Alatriste* (Enrique Urbizu y Salvador Calvo, 2015) también nos serviría como referente a la hora de crear un clima envolvente y atrayente, puesto que trata con delicadeza y mimo los detalles y tipo de planos. Pese a ser una serie blanca y familiar, el tratamiento de la imagen tiene que lograr ser un tanto áspero y realista, dotando de verdad las tramas más fantásticas y endureciendo las historias más veraces.

10. Viabilidad del proyecto

Una de las ventajas competitivas del proyecto es la poca oferta de series dramáticas con tintes fantásticos que hay en el mercado, aun a sabiendas que cuando se ha producido este género en televisión ha tenido éxito. Además, queremos contar con un reparto carismático y querido por el público y con un equipo de trabajo con una gran trayectoria en el medio audiovisual, abalados por grandes y exitosas producciones.

Otra de las ventajas es el hecho de hacer comunidad a través de una serie que promueve unos valores y recrea un universo en el que todo es posible, como ya hicieron en España *Los protegidos* (Darío Madrona y Ruth García, 2010), *Águila Roja* (Daniel Écija, 2009) o *El Internado* (Daniel Écija, 2007), tres series de gran éxito.

Por último, cabe destacar que Movistar+ está produciendo dos proyectos de gran envergadura que tienen algunas similitudes con la propuesta que nos ocupa. En efecto, se tratan de *La peste*, una ficción de época, y *La zona*, una serie ficticia con tintes cinematográficos.

11. Público objetivo

Este proyecto, pese a ser un producto familiar, podemos decir que va dirigido a un target comercial joven (13-18 años) de clase media, consumidor de series como *13 reasons why* (Brian Yorkey, 2017) o *The Vampire Diaries* (Kevin Williamson y Julie Plec, 2009). Concretamente, al ser una serie para Movistar+, estaríamos ante un target comercial con poder adquisitivo, que disfruta de series épicas y de lucha de poder, así como de otras producciones más edulcoradas y ensoñadoras. En efecto, este proyecto está destinado a espectadores que consumen series americanas al estilo *The Originals* (Julie Plec, 2013) u *Once upon a time* (Edward Kitsis y Adam Horowitz, 2011), pero que disfruta con productos nacionales como *El Internado* (Daniel Écija, 2007), *El ministerio del tiempo* (Pablo y Javier Olivares, 2015) o *Águila roja* (Daniel Écija, 2009).

12. Package

12.1 Reparto

A continuación, perfilaremos a los actores que más se adecuan a las características de los personajes:

- **Ailéen:** Macarena García. Su rostro angelical e inocente es una de las grandes bazas para interpretar el personaje de Ailéen, una chica un tanto inmadura que va creciendo tras emprender el viaje en busca de los Glükends. Esta joven actriz madrileña cuenta con una larga trayectoria a sus espaldas, tanto en cine, como en teatro y televisión, apareciendo en largometrajes como *Palmeras en la nieve* (Fernando González, 2015) o en representaciones de éxito como *La llamada* (Javier Ambrosio y Javier Calvo, 2013)



<http://www.imdb.com/name/nm3475396/?ref =nv sr 1>



- **Rey Edric:** David Verdaguer. Este actor catalán lleva a sus espaldas una gran trayectoria teatral y televisiva, sobretodo en la televisión catalana, aunque también ha intervenido en seriales nacionales de éxito. David, de 33 años, ha interpretado papeles de hombres serios e imponentes, lo cual ha sido uno de los detonantes para representar a Edric.

<http://www.imdb.com/name/nm1992631/?ref =nv sr 1>

- **Reina Evania:** Bárbara Goénaga. Bárbara lleva en el mundo de la interpretación desde la infancia y proviene de una familia de artistas. Su largo recorrido tanto en cine como en televisión ha sido uno de los motivos para interpretar a este personaje.

<http://www.imdb.com/name/nm0324409/?ref =nv sr 1>



- **Kaie:** Neus Asensi. Por todos es sabido el talento de esta veterana actriz española. Asensi ha participado en producciones de Monzón, como *El corazón del guerrero* (Daniel Monzón, 2000), el cual sería el director de este serial y razón, una de muchas, por las que se propone para interpretar a este personaje. Además, hay que añadir que Neus se mueve muy bien tanto en drama como comedia y el personaje de Kaie tiene esta vertiente irónica e ingeniosa, al mismo tiempo que un terrible drama a sus espaldas.



http://www.imdb.com/name/nm0038572/?ref =nv_sr_1



- **Rey de Shlauheit:** Fernando Cayo. Para interpretar al monarca de Shlauheit nos gustaría contar con Fernando Cayo, que ha demostrado que se mueve como pez en el agua interpretando el papel de antagonista, autoritario o de líder, puesto que ha participado en varias ficciones televisivas en las que ha desempeñado ese tipo de rol. Reconocido por la crítica y contando con una extensa formación artística, Fernando ha intervenido en ficciones ambientadas en décadas pasadas.

http://www.imdb.com/name/nm0147308/?ref =nv_sr_1

- **Edward:** Álvaro Cervantes. Pese a no contar con una extensa trayectoria. Álvaro ha participado en largometrajes de éxito, sobretodo, dirigidos para un target juvenil, como el de esta serie. Sin embargo, no sólo ha desempeñado personajes atractivos para el público adolescente, sino que ha intervenido en ficciones como *Carlos, rey emperador* (Oriol Ferrer, 2015). Por último, físicamente empasta con el actor que da vida a su padre, Fernando Cayo.



http://www.imdb.com/name/nm2024943/?ref =nv_sr_1

12.2 Dirección

A la dirección, por su larga y exitosa trayectoria, contaríamos con el mallorquín Daniel Monzón, director y guionista, creador de la galardonada película fantástica *El corazón del guerrero* (Daniel Monzón, 2000), entre otras muchas. Hay que destacar la valentía de Monzón por dirigir la primera y única, hasta la fecha, película fantástica en nuestro país, apostando por su historia y por un género poco manido en España. Además, Monzón no sólo ha ejercido como guionista y director de productos nacionales, sino que ha colaborado en coproducciones estadounidenses, entre las que destaca *La caja Kovak* (2006).

12.3 Dirección artística

Para lograr una estética cinematográfica, contaríamos con Salvador Calvo, director artístico de grandes producciones nacionales, no sólo series de televisión sino también tv movies y algún largometraje, entre las que se encuentra *Alatriste* (Enrique Urbizu y Salvador Calvo, 2015), *El padre de Caín* (Salvador Calvo, 2016), *Hansel y Gretel* (Salvador Calvo 2014), de la serie *Cuéntame un cuento* (Cuatro cabezas, 2014). En 2016 fue nominado a mejor director novel y es que Calvo a porta ese sello verosímil y esa aura cinematográfica en cada una de sus participaciones.

12.4 Compositor

Por lo que a la composición se refiere, sería interesante contar con el gran autor e intérprete español Roque Baños, que cuenta con una dilatada carrera y que ha compuesto la banda sonora de 60 películas.

13. Localizaciones

1. Si bien la aldea de Kaie podría estar inspirada en el pueblo de Besalú, una población catalana de estética y origen medieval con encanto.



2. El reino de Baungan podría tener la estructura de la ciudad de Ávila, por la personalidad medieval que enmarca su majestuosa muralla y lo ecléctico que resulta la ciudad.



3. El hayedo de Otzarreta (Vizcaya) sería una buena localización para filmar las escenas que se producen en el bosque Maragda, un paraje místico, poco tupido y con niebla donde habitan hayas que extienden sus ramas hacia lo alto, característica poco común. Además, por allí transita un río.



A nivel de decorados, sería necesario un salón real bastante ostentoso donde se producirían las escenas tanto de Edric y Evania como de Kaie cuando habitaba en él. Dicho espacio se podría modificar para las escenas del humilde castillo en el que reside nuestra antagonista. También, sería menester montar una calle de Baungan por la que transitarían habitualmente nuestros protagonistas.

14. Plan de distribución

Para dar a conocer la serie, aparte de promocionarla en el canal correspondiente, previamente publicaríamos una trilogía donde presentaríamos el universo fantástico que hemos creado y los quehaceres de nuestros protagonistas. De este modo, despertaríamos expectación alrededor de la serie y nos aseguraríamos ciertos espectadores, lectores de esta saga. Además, haríamos una *premiere* en la capital donde convocaríamos a los propios actores y a reconocidos artistas del país. Además, en tiendas culturales, como pueden ser *FNAC* o *El corte Inglés*, haríamos un *stan* con una figura a escala humana de un *Glükend*, con una banda donde se promocióne la serie.

15. Plan de financiación

Este proyecto entra dentro de la línea editorial de Movistar +, puesto que se trata de una producción arriesgada y atractiva que necesita gran financiación. Hay que añadir que el género fantástico es poco común en la televisión en abierto de nuestro país, de manera que hay más garantía de que triunfe en una televisión como Movistar. Además, este canal de pago está apostando por la ficción nacional de calidad, produciendo seriales que toman como referencia la estética del cine.

Cada capítulo oscilaría entre los 900.000€ y el 1.000.000€, una cifra coherente y asequible puesto que se trata de una serie que combina elementos reales como virtuales, un reparto con una larga trayectoria tanto en cine, televisión o teatro y unos exteriores que otorgan verosimilitud y encanto a esta producción de calidad. Además, al tratarse de una serie inspirada en el pasado, requiere vestuarios basados en la Edad Media y unos decorados exquisitos y pensados para hacer viajar al espectador a Baungan. Como podemos observar, el presupuesto no es para nada escandaloso, teniendo en cuenta que se están produciendo ficciones nacionales con un coste similar o, incluso, superior y que queremos ofrecer a los espectadores una producción, ciertamente, cinematográfica.

16. Cierre de venta

A modo de cierre, comentar que este proyecto de ficción fantástica es una apuesta atrevida que aúna diferentes factores para entretener y enganchar a un target juvenil consumidor de Movistar+. Con el fin de contar el viaje de Ailéen, una de las pretensiones de crear este proyecto es ofrecer e invitar al espectador a este universo mágico para mostrar valores como la amistad, la ambición, etc., desde el prisma de unos personajes complejos y carismáticos. Hay que añadir que este proyecto está destinado a Movistar+ porque es un canal de pago que produce y apuesta por producciones de calidad con una estética cinematográfica.

Anexos

EL VIAJE DE AILÉEN

01.1 La salvadora

01. 01. EXT. CALLE. MAÑANA.

Vemos calles en las que se observan perros degustando los muchos cadáveres que se consumen putrefactos, ganado enfermizo agonizando, telas y ropaje mojado sobre las descuidadas vías del poblado, por las que pasean ratas y sobrevuelan cuervos. Hace tiempo que no sale el sol y que los vecinos no salen a las calle.

VOZ EN OFF

El reino de Baungan se encuentra en ruinas y ha sido invadido por la desgracia y la pesadumbre. Sus habitantes han sido despojados por el talismán que les garantizaba la felicidad y el bienestar, unos pequeños seres llamados Glükend"

01. 02. EXT. CASA AILÉEN. HUERTO. MAÑANA.

GLÜK, una pequeña criatura pintoresca y desgarbada de piel dorada y de tamaño diminuto, salta del cesto de mimbre que sujeta AILÉEN (20).

GLÜK

(Susurrando)

¿Puedes bajar el volumen?

AILÉEN lo ignora y sigue canturreando.

GLÜK

Ya va siendo hora de que mires a tu alrededor y veas que no todo el mundo ha salido bien parado.

AILÉEN

Lo que le suceda al resto no es culpa mía.

GLÜK

Justamente por eso, deberías tener algo más de consideración.

AILÉEN

(Ofendida)

Estoy teniendo la misma consideración que ellos tuvieron conmigo.

GLÜK

(Asentando)

Sé que no se portaron bien, pero eso no quita que...

AILÉEN

(Interrumpiéndole)

Bastante hago con ignorarles.

GLÜK

(Apenado mirando la casa contigua)

Hace tiempo que no veo salir a nadie de la casa del Sr. Dellas y eso me entristece.

AILÉEN, enfurecida, planta a GLÜK en el jardín y se dirige hacia su casa. GLÜK hace ademán por acercarse a la casa del SR DELLAS, el vecino. Parece que alguien le mira desde la ventana. GLÜK le saluda con la mano y hace por acercarse, pero alguien cierra las contraventanas abruptamente. GLÜK mira la calle desolada y desierta, la misma que fue invadida hace unos días.

01. 03. EXT. CALLE. NOCHE (FLASHBACK)

La misma calle llena de gente que huye sin destino concreto. Aparece un ejército de caballeros que invade sus calles y arrasan con todas las paradas de artesanía del poblado. El Sr. DELLAS (47), junto a su GLÜKEND, corre desalentado, en busca de auxilio. Uno de los encapuchados lo ve y, tras frenar al caballo, se dirige en su busca.

GLÜKO

¿DELLAS, ves aquel escondite?
Creo que allí podríamos
resguardarnos. ¡Sígueme!

El SR.DELLAS llega al escondite entre sollozos y quejidos. En el escondite hay alguien, una ANCIANA (82).

ANCIANA

Joven, aquí estarás a salvo.

SR. DELLAS

Gracias.

(A su GLÜKEND)

Glüko, sin ti creo que nos
habrían atrapado. ¡Gracias!

01. 04. EXT. CALLE. NOCHE (FLASHBACK)

En otra calle cercana, AILÉEN huye como el resto de los habitantes. La gente se tropieza, se pisa sin preocuparse por el otro. Un individuo galopa velozmente hacia allí. AILÉEN, consciente de que la persiguen, echa a correr amedrentada y sin saber dónde resguardarse. Sin fuerzas y sumamente agotada, la joven y GLÜK bordean el escondijo dónde se halla el SR. DELLAS.

AILÉEN

Necesito refugio.
Háganme un hueco, se lo ruego.

SR. DELLAS

Joven, aquí no cabe nadie más.
¡Vete! No vaya a ser que nos descubran...

AILÉEN

Por favor, Sr. Dellas, tenga
piedad.

El SR. DELLAS empuja a AILÉEN y, del impacto, GLÜKO sale disparado también. AILÉEN se da de bruces con el caballero, no tiene escapatoria. Sin embargo, el caballero se fija en el GLÜKEND del SR. DELLAS y este acapara toda su atención.

CABALLERO

Mira qué tenemos aquí...

AILÉEN aprovecha para escapar mientras el jinete rapta agresivamente a la pequeña criatura.

01. 05. INT. CASA AILÉEN. COCINA. MAÑANA.

AILÉEN intenta cocinar algo tras haber recordado el rapto junto a GLÜK. AILÉEN está más calmada.

AILÉEN

Le pedí ayuda y no quiso ayudarme. No me culpes por no sentir pena por su desgracia.

GLÜK

No te he dicho eso. Sólo...

AILÉEN

(Angustiada y con impotencia)
¿Soy yo la culpable de que Baungan esté devastado?

AILÉEN se dirige hacia la salida.

GLÜK

¡Ailéen, aguarda!

AILÉEN se detiene con los ojos llorosos.

GLÜK

(Arrepentido)

No quería herirte.

AILÉEN

Pues lo has conseguido.

01. 06. INT. CARRUAJE REAL. MAÑANA.

La REINA EVANIA (35) y el REY EDRIC (38) viajan en silencio dentro de un carruaje. La REINA contempla pensativa y algo preocupada la devastación del paisaje rural desde la ventana del carruaje.

REY EDRIC

(Confiado. Cogiendo la mano de EVANIA)

Querida, todo saldrá bien.

REINA EVANIA

(Se le salta una lágrima)

¿Qué va a pasar ahora? Mira nuestro reino. Son todo cenizas...

REY EDRIC

Confía en mí. Encontraremos la solución para devolver la felicidad a Baungan.

Se produce un silencio. EVANIA sigue mirando por la ventana del carruaje.

REINA EVANIA

Kaie es muy rencorosa... Sabes que jamás nos lo perdonará.

REY EDRIC

Te prometo que saldremos de ésta.

REINA EVANIA

(Irritada. Deja de mirar por la ventana y lo mira a los ojos.)

Eso mismo dijiste antes de que sucediera todo.

REY EDRIC

No tuve otra opción.

REINA EVANIA

(Furiosa)

¿Ah, no? ¿Tan mal estabas para robar aquello?

REY EDRIC

No robé nada. Sólo cogí lo que era mío.

REINA EVANIA

Ambos sabemos qué hiciste y por qué lo hiciste. Esta no era la vida que me prometiste.

EDRIC no contesta. Aprieta sus mandíbulas, evita mirar a EVANIA y cerrando sus puños con rabia vemos como unas gotas de sangre caen. Es consciente de que la ha fastidiado y poco tiene que decir a las acusaciones de su mujer.

01. 07. INT. PALACIO REAL. SALA DE ACTOS. 3 años antes.

FLASHBACK)

EDRIC y EVANIA están en el salón real. EDRIC rebusca entre los armarios. EVANIA está apostada en la puerta y parece que vigila. Ninguno de los dos son Reyes aún y no llevan los símbolos reales como la corona o el cetro.

EVANIA

(Susurrando algo nerviosa)

Todavía no entiendo qué hacemos aquí.

EDRIC

(Moviéndose inquieto busca algo)

¡Ya lo entenderás! Ahora, si no es menester, aguarda la puerta y avísame si viene la reina Kaie.

EVANIA obedece y observa desde la cerradura de la puerta mientras EDRIC abre las vitrinas y armarios del salón. Al fin, EDRIC encuentra el Geluk, un aparato cobrizo en forma de daga.

EDRIC

Por fin te encuentro.

EVANIA

¿De qué hablas?

EDRIC

Del Geluk.

EVANIA

Edric, no toques nada.

EDRIC

(Ensimismado con su tesoro)

El Geluk es capaz de detectar la fortuna y la felicidad. Con esto seremos invencibles y podré recuperar lo que Kaie (50) me arrebató: mi trono.

EVANIA

Vuestro padre dispuso que su hermana fuese la heredera. No vos.

EDRIC

(Obcecado)

He sido criado y educado para liderar. Si alguien debe ser el rey de Baungan, ese soy yo y no Kaie.

EVANIA

Si Kaie descubre por qué hemos venido, moriremos ejecutados.

EDRIC se mete el artilugio en la bolsa mientras EVANIA vigila.

EVANIA

Oigo unas voces. ¡Vienen hacia aquí!

EDRIC y EVANIA toman asiento. Con un pergamino en la mano, entra KAIE.

KAIE

Disculpad mi tardanza.
Gestionar un permiso para
entrar en el reino es más
complejo de lo que parece.

EDRIC

No se preocupe, su majestad.

KAIE

Edric, puedes llamarme tía.
Que sea la reina de Baungan no
cambia las cosas.

EDRIC

Perdone, tía. Llevaba tanto
tiempo sin verla y han
cambiado tanto las cosas...

KAIE

No te disculpes, tesoro. Para
ti siempre seré la "tía Kaie".

KAIE les da el permiso.

EDRIC

¡Cómo se lo agradezco!

KAIE

Para eso está la familia, para ayudarnos y apoyarnos en todo, ¿no?

KAIE les mira buscando una reacción pero EVANIA, incapaz de mantenerle la mirada, baja el rostro avergonzada.

01. 08. INT. CARRUAJE REAL. MAÑANA.

Un destello de luz se cuela en el carruaje. EDRIC y EVANIA se asoman por la misma ventana y, a los pocos segundos, exigen detener el carruaje. A lo lejos observan a AILÉEN, una joven campesina conreando las tierras con su GLÜKEND, el único superviviente al rapto.

REINA EVANIA

(Solemne. Al carretero)

¡Detenga el carruaje!

El carruaje se detiene bruscamente.

REY EDRIC

¿Has visto eso?

REINA EVANIA

Sí. Es un Glükend, pero... ¿Cómo es posible?

REY EDRIC

Creo que hemos dado con la solución a nuestros problemas.

01. 09. EXT. CASA AILÉEN. HUERTO. MAÑANA.

Carruaje parado ante el campo. AILÉEN y GLÜK recolectan las verduras de su huerto.

REINA EVANIA

Qué huerto tan hermoso. ¿Todo esto lo has conreado tú?

EVANIA se agacha a la altura de AILÉEN y ésta, que no había percibido a EDRIC y EVANIA, se lleva un sobresalto. GLÜK se esconde en el bolso de la joven pensando que no lo han visto.

AILÉEN

Su majestad, no le había visto.

AILÉEN se sacude la tierra de su falda y se incorpora.

REINA EVANIA

(Se ríe afectuosa)

¿Y bien, cuál es tu nombre?

AILÉEN

Ailéen.

REY EDRIC

¿Y el de tu Glükend?

AILÉEN

¿Glükend? Yo no tengo de eso...
Ya no, como todos en el Reino...

REINA EVANIA

(Apaciguadora intenta ganarse a Ailéen)

Vaya... Nuestras ansias por
salvar el reino nos deben
haber confundido...

REY EDRIC

(Hosco)

No nos mientas. Lo vimos
revolotear por estos lares.
¿Dónde está?

AILÉEN

(Nerviosa)

¿Dónde está quién?

REINA EVANIA

Tranquila, muchacha. Puedes
contárnoslo. Con nosotros, tu
secreto está a salvo.

AILÉEN

Les repito que yo no tengo...

REY EDRIC

¡No sigas! ¡Dinos dónde está!

REINA EVANIA

Edric, relájate. Ailéen, sólo
queremos tu ayuda.

AILÉEN

(Insegura)

¿Qué puedo hacer yo?

REINA EVANIA

(Apartándole el pelo de la cara a Ailéen)

Tú puedes salvarnos.

REY EDRIC

Qué aún conserves a tu Glükend
te convierte en nuestra única
heroína.

AILÉEN

¡Un momento! Me reconfortan
sus palabras, pero ni soy
heroína ni puedo salvar a
Baungan.

REY EDRIC

Tú sola, no, pero sí con tu
Glükend.

REINA EVANIA

Joven, sólo tú gozas de suerte
y buenaventura. El reino de
Baungan está devastado y, sin
tu colaboración, me temo que
será imposible devolver la paz
y tranquilidad a nuestros
vecinos. Si tú no lo
consigues, nadie más lo hará.

AILÉEN

(Sobrepasada)

Me siento muy alagada, pero no
cuenten conmigo. Lo siento.

AILÉEN hace amago por marcharse pero EDRIC le agarra de la muñeca.

REY EDRIC

El futuro del reino está en
tus manos.

Tras un pequeño forcejeo, AILÉEN logra soltarse y echar a correr. Tras tropezar, cae al suelo con el cesto de verduras y EVANIA hace el gesto de socorrerla. Cuando está a punto de tocarla, AILÉEN la mira enrabiada, se levanta sin el cesto y va corriendo hacia su casa.

REY EDRIC

Maldita niña.

Pisa el cesto lleno de verduras de la joven con rabia y se dirigen hacia el carruaje.

01. 10. INT. CASA AILÉEN. SALÓN. TARDE

AILÉEN descansa sobre una repisa mientras mira su tobillo. GLÜK le trae un paño de agua fría para aliviar el dolor.

GLÜK

Te traigo un paño de agua fría
para rebajar la hinchazón.
Todavía está inflamado.

AILÉEN se pone el paño de agua.

GLÜK

Has sido algo brusca con los reyes.

AILÉEN

¿Qué querías que hiciese?

Llaman a la puerta. AILÉEN y GLÜK se acercan a la puerta pero no se atreven a abrir.

AILÉEN

¿Y si son los reyes otra vez?

GLÜK se asoma.

GLÜK

¡Es la Sra. Blenchart! La vecina de vuestro padre.

Antes de que AILÉEN diga nada, el GLÜKEND ya ha abierto la puerta. Aparece la SRA. BLENCHART (72) buscando a AILÉEN muy apurada.

AILÉEN

¿Qué sucede?

SRA. BLENCHART

(Preocupada)

Joven, tu padre está muy mal. Lleva horas lamentándose y gimoteando. He llamado a su puerta pero no me ha abierto.

AILÉEN

No puede ser...

SRA. BLENCHART

Me asomé para ver si estaba bien, pero estaba tendido en el suelo.

AILÉEN

(Sin dudarlo)

Debo ir a verlo.

01. 11. INT. CASA PADRE AILÉEN. SALÓN. NOCHE.

EL PADRE DE AILÉEN (61) está tendido sobre la cama con fríos sudores y tapado con varias mantas.

AILÉEN

(Desolada. A GLÜK)

Ni siquiera me reconoce.

GLÜK

(Asiente)

Todo el reino está igual de mal.

AILÉEN

(Contemplando a su padre mientras descansa)

Sin embargo...Parece que respira mejor.

GLÜK

Es porque estoy yo.

AILÉEN

Entonces... ¿Debemos estar
siempre junto a él?

GLÜK

Eso o rescatar a su Glükend.
Lo que le está sucediendo es
una de las consecuencias de no
poseer un Glükend. Mientras
estemos con él, su situación
se estabiliza, pero al irnos...

AILÉEN

(Tomando consciencia de la gravedad del asunto)
...su situación se agrava.

AILÉEN se levanta.

GLÜK

¿A dónde vas?

AILÉEN

A poner remedio.

01. 12. INT. CASTILLO KAIE. TORRE. NOCHE.

KAIE corre las largas y granates cortinas tupidas que cubren una inmensa cajonera. La reina abre una de las gavetas, dónde se hayan varias jaulas de maderas que emiten destellos dorados.

KAIE

(Irónica. Al Glükend)

Buenas noches, criatura. ¿Has descansado bien?

El GLÜKEND, amordazado, no puede decir nada. Lleva una cadena en el cuello que lo ata a la jaula.

KAIE

Vengo a darte una buena noticia.

El GLÜKEND, revelándose, emite sonidos intentando negarse.

KAIE

No voy a hacerte daño. No de momento.

KAIE le quita la mordaza.

GLÜKEND

¿Qué quieres?

KAIE

Esta guerra no va con vosotros. Puedes estar tranquilo. Sólo quiero que se haga justicia.

GLÜKEND

¿Qué debo hacer?

KAIE

Necesito que vayas en busca de Ailén y la sumerjas en este sueño.

KAIE, susurrando, le dice al GLÜKEND el sueño en el que la tiene que inducir. No oímos lo que dice, sólo vemos la cara de preocupación del GLÜKEND. En cuanto KAIE se separa de la criatura, el GLÜKEND salta por la ventana en forma de luz.

01. 13. INT. CASA AILÉEN. HABITACIÓN. NOCHE.

AILÉEN descansa sobre su cama cuando una pequeña luz dorada entra por la ventana, es el GLÜKEND que ha enviado KAIE. La pintoresca criatura, como una luz cegadora, se posa sobre la nariz de AILÉEN, a la altura de sus ojos. La joven, arrugando el ceño, se remueve inquieta.

01. 14. INT. PALACIO REAL. SALA DE ACTOS. (ONÍRICA)

Un REY (46) muestra el Geluk a sus dos hijos, niña KAIE (8) y KARL (17), padre de EDRIC.

NIÑA KAIE

(Intentándolo coger)

¿Puedo cogerlo?

REY

Kaie, no seas impaciente.

KARL

¿Y qué es?

REY

Recibe el nombre de Geluk y es un regalo que queremos hacerle tu

madre y yo ti, Karl, futuro rey de Baungan.

KARL

¿Qué pasará el día que yo falte?

REY

Lo tomará en posesión KAIE y se convertirá inmediatamente en reina.

NIÑA KAIE

(Asombrada)

¿Yo, reina?

La NIÑA KAIE coge el Geluk y empieza a curiosarlo.

REY

Jovencita, tienes que cuidarlo mucho. El Geluk ha ido pasando de generación en generación y ahora es hora de que esté bajo vuestra tutela.

KARL

¿Padre, para qué sirve?

REY

Es un instrumento milenario capaz de localizar la más mínima fuente de suerte y fortuna.

KARL

Padre, no sé si estaré a la altura.

REY

Lo estarás... Sólo una cosa. Recuerda que el Geluk es tan tuyo como del reino.

NIÑA KAIE

¡Gracias, papá!

La NIÑA KAIE le da un abrazo a su padre y luego se suma KARL.

REY

Kaie, búscale un sitio especial.

La NIÑA KAIE se lleva el Geluk para guardarlo.

01. 15. INT. HABITACIÓN. CASA AILÉEN. AMANECER.

AILÉEN se despierta algo cansada. Ha pasado una mala noche. La vemos sentada en la cama, mirando un papel y intenta recordar lo que ha soñado. Escribe "GELUK" y se guarda la nota en la bolsa. GLÜK sigue durmiendo.

TRANSICIÓN: PASO DE TIEMPO

01. 16. EXT. CALLE. MAÑANA.

AILÉEN, acompañada de GLÜK atraviesa con dificultad una de las calles principales del reino para llegar al castillo.

AILÉEN

(Con precaución)

GLÜK, escóndete. Será mejor que no te vean.

GLÜK

Está bien. Recuerda ser cautelosa.

Una VECINA (57) moribunda aparece arrastrándose y coge del pie a Ailéen.

VECINA

¡Auxilio!

AILÉEN

¡Suélteme!

VECINA

Joven, sólo tú puedes salvarnos.

La VECINA le agarra con fuerza para acercarse a la bolsa donde anda escondido GLÜK.

AILÉEN

Señora, déjeme.

VECINA

¡Dame tu Glükend!

GLÜK le da a AILÉEN la navaja que lleva en la bolsa.

GLÜK

Deshazte de ella.

AILÉEN corta a la mujer para soltar la mano de su pierna. La VECINA se queda en el suelo implorando ayuda, mientras la sangre de su mano se extiende por su brazo.

GLÜK

¿Estás bien?

AILÉEN

Sí, sólo ha sido un susto.

01. 17. INT. PALACIO. RECEPCIÓN. MAÑANA

Una larga cola se asuma por la puerta de la recepción real. Se trata de personajes pintorescos, como: gnomos, brujas, gigantes, sátiros, etc. Suena unas trompetas y aparece el rey.

REY EDRIC

Buenos días. Me complace recibirles en palacio y deseo que entre ustedes se encuentre el salvador de Baungan.

Todos los asistentes empiezan a aplaudir.

01. 18. INT. PALACIO. SALÓN REAL. MAÑANA

SECUENCIA MONTAJE: diferentes seres fantásticos muestran sus dotes y habilidades para convencer al rey de que deben ser los elegidos. Nos quedamos con el COMERCIAL (40).

REY EDRIC

¿Cuánto pides a cambio?

COMERCIAL

1000 monedas de oro.

REY EDRIC

¿No te parece demasiado? No creo que tus papeles valgan tanto... Además, no disponemos de mucho dinero.

COMERCIAL

¿Qué son 1000 monedas de oro a cambio del bienestar del reino?

El REY EDRIC se lo piensa. Ante la falta de respuesta del rey, el Comercial recoge sus cosas y se va.

REY EDRIC

(Pasible)

¡Aguarda! Ten tus monedas.

El REY EDRIC le tira las monedas al suelo y el COMERCIAL las recoge con usura.

COMERCIAL

Gracias. Sabía que nos entenderíamos.

01. 19. EXT. BOSQUE MARAGDA. RIACHUELO. TARDE.

AILÉEN Y GLÜK se detienen a los pies de un riachuelo para beber y reponer fuerzas.

AILÉEN

Glük, esta noche tuve un sueño extraño. Parecía tan real...

GLÜK tras beber del río.

GLÜK

¿Qué has soñado?

AILÉEN

(Pensativa. Haciendo por recordar.)

Recuerdo a dos niños pequeños que recibían un regalo. Diría que se trataba de una infanta o princesa por su vestido y compostura. Sí...le entregaban un objeto extraño, pero de mucho valor.

GLÜK

¿Y qué era?

AILÉEN

Espera. Apunté una palabra que se repetía constantemente y creo que es significativo: GELUK.

GLÜK le tapa la boca antes de que diga la palabra completa.

GLÜK

Ven conmigo. Será mejor que no nos
oiga nadie.

01. 20. INT. CASTILLO KAIE. APOSENTOS. TARDE.

KAIE peina su larga melena frente al espejo de la cómoda.
Entra el COMERCIAL.

COMERCIAL

¿Se puede?

KAIE

Adelante.

KAIE mira al comercial desde el espejo, sin
girarse.

KAIE

(Altiua)

¿Entregaste lo que te di?

COMERCIAL

Sí, su alteza.

KAIE

Te dijeron algo acerca de los
mapas y permisos.

COMERCIAL

No. Apenas los miró. Creo que
están tan desesperados por salvar
el reino, que se aferran a
cualquier solución.

KAIE

Buen trabajo.

KAIE coge un saquito con monedas.

KAIE

Ten. Lo que te prometí.

COMERCIAL

Muchas gracias.

El COMERCIAL abandona los aposentos de KAIE. La reina deja de peinarse y atiende a la bola de cristal.

01. 21. EXT. BOSQUE MARAGDA. ÁRBOL CENTENARIO. ATARDECER.

GLÜK y AILÉEN se esconden tras un ancho y centenario árbol.

AILÉEN

(Sorprendida)

¿Por qué me has traído hasta aquí?

GLÜK

Verás... El Geluk es un artefacto que sirve para localizar focos de buena ventura. Es propiedad de la dinastía de los antiguos monarcas.

AILÉEN

(Curiosa)

¿No pertenece a los reyes Edric y Evania?

GLÜK

Imagino que sí. Tengo entendido que jamás salió de palacio. No, al menos, antes del reinado de Kaie.

AILÉEN

Debemos dar con su paradero para que nos acompañe en esta aventura.

01. 22. INT. PALACIO. HABITACIÓN REAL. NOCHE.

Los reyes se están desvistiendo para colocarse la ropa de noche. EDRIC revisa los papeles que le vendió el COMERCIAL con detenimiento sobre la cama.

REINA EVANIA

¿Cómo sabes que ese hombre es de fiar?

REY EDRIC

¿A caso hay otra opción? Debemos confiar. Es nuestra única esperanza.

REINA EVANIA

Te recuerdo que estamos arruinados. Me sorprende que un comercial quiera hacer tratos con nosotros. ¿Qué te pidió a cambio?

REY EDRIC

Eso no importa. La cuestión es que dará con el paradero de los Glükends y que Baungan volverá a lucir gloriosa, como antaño.

REINA EVANIA

¿Y cuál es su procedencia?

Cuando el rey va a responder, irrumpe un
GUARDIA (36).

GUARDIA

Disculpen, no quería molestarles.

REINA EVANIA

No molesta.

GUARDIA

Tienen visita.

REY EDRIC

(Abrochándose los últimos botones
de la ropa de noche)

No, no... No recibimos a nadie.

GUARDIA

La joven ha insistido en verles.

REINA EVANIA

¿La joven?

GUARDIA

Sí. Se hace llamar Ailéen.

01. 23. INT. PALACIO. SALÓN REAL. NOCHE.

REY EDRIC

Sabíamos que no nos defraudarías,
jovencita.

AILÉEN

Me alegra su seguridad, pero
quería ponerles una condición.

REINA EVANIA

¡Claro! ¡La que sea!

AILÉEN

Necesitaré el Geluk para dar con
el paradero de los Glükends.

REY EDRIC

¿Cómo?

REINA EVANIA

No sabemos qué es eso.

AILÉEN

Es la única condición que pongo: O
el Geluk o no emprenderé este
viaje.

REINA EVANIA

¿Qué sabes del Geluk?

AILÉEN

¿Qué debo saber?

REY EDRIC

(Vagamente)

Es un arma, un aparato...como una daga. ¿A caso crees que eso te va a ser útil?

AILÉEN

Déjeme que lo compruebe por mí misma.

REINA EVANIA

Ailéen, eres lo suficientemente capaz para triunfar en la búsqueda de Glükends sin la necesidad de aparatos ni amuletos.

AILÉEN

Gracias. Me gusta que confíe tanto en mí, pero no daré mi brazo a torcer. Quiero el Geluk.

REY EDRIC

Me temo que no va a ser posible.

AILÉEN

Es una lástima...

Se dirige hacia la puerta.

AILÉEN

Estaba dispuesta a luchar por
nuestro reino, pero no va a poder
ser.

REINA EVANIA

¡Detente!

Va hacia el lugar dónde guarda el Geluk y lo
coge.

REINA EVANIA

Aquí lo tienes.

AILÉEN queda fascinada con el Geluk.

01. 24. INT. CASTILLO KAIE. TORRE. NOCHE.

KAIE descansa sobre la repisa del ventanal de la coqueta
torre. Entra un SÚBDITO (37) de Kaie.

SÚBDITO

Su majestad, hay noticias nuevas.

KAIE

¡Dime qué sabes!

SÚBDITO

Los reyes de Baungan han dado con
el paradero de Ailéen.

KAIE

¿Y bien, cuál es el problema?

SÚBDITO

Qué la joven viene hacia aquí.

KAIE

Pues aquí la esperaremos...

Se dirige hacia el poyete del ventanal.

KAIE

Con los brazos abiertos.

SÚBDITO

¿Cómo dice?

KAIE

Todo va como debe ir. Y, ahora,
vete. No seas impertinente.

SÚBDITO

Sí, su majestad.

KAIE voltea la cabeza y mirando al infinito desde la ventana sonríe confiada. Corre las cortinas.

