

LA ERA DEL
NAHUAL



UNIVERSIDAD
INTERNACIONAL
DE LA RIOJA

unir

UNIVERSIDA INTERNACIONAL DE LA RIOJA

MÁSTER UNIVERSITARIO EN CREACIÓN DE
GUIONES AUDIOVISUALES

TRABAJO FINAL DE MÁSTER

TÍTULO: LA ERA DEL NAHUAL

TUTORA: EVA FERNÁNDEZ

ALUMNA: MARÍA ROSANA DÍAZ FLORES

ÍNDICE

| | |
|--|-----------|
| PRESENTACIÓN | 2 |
| <i>FICHA TÉCNICA</i> | 2 |
| <i>HIGH CONCEPT</i> | 2 |
| <i>SINOPSIS</i> | 2 |
| <i>PERSONAJES PRINCIPALES</i> | 3 |
| NOVEDAD E INTERÉS | 8 |
| MOTIVACIÓN | 11 |
| REFERENTES NARRATIVOS | 13 |
| REFERENTES ESTILÍSTICOS | 15 |
| VENTAJAS COMPETITIVAS | 21 |
| PACKAGE | 22 |
| <i><u>Equipo Técnico y Artístico</u></i> | 22 |
| <i><u>Estilo de Animación e Ilustración</u></i> | 23 |
| PÚBLICO OBJETIVO | 23 |
| CONVERGENCIA CON OTROS MERCADOS | 24 |
| BOX OFFICE | 25 |
| PLAN DE FINANCIACIÓN | 26 |
| PLAN DE PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN | 28 |
| CIERRE DE VENTA | 29 |
| ANEXO | 30 |

PRESENTACIÓN

FICHA TÉCNICA

| | |
|----------|--|
| TÍTULO | La Era del Nahual |
| AUTOR | Ma. Rosana Díaz Flores |
| FORMATO | Serie Animada <i>(animación 2D & animación digital)</i> |
| GÉNERO | Fantasía/Drama/Acción |
| DURACIÓN | 3 temporadas, 12 x 25' |

HIGH CONCEPT

Una chica experta en artes marciales se une al Movimiento Independentista para liberar a su tierra de una brutal colonización.

SINOPSIS

Brisa, una chica experta en artes marciales y en el manejo del nahual (su vínculo energético con la naturaleza), decide escapar del archipiélago donde había vivido forzosamente durante los últimos 11 años. Al volver a Erion, su tierra de origen, se topa con la sorpresa de que ésta ha sido brutalmente colonizada por la Federación del Norte. Decidida a encontrar a su desaparecida familia y a liberar a su tierra de las injusticias de la colonización, Brisa se une al Movimiento Independentista.

PERSONAJES PRINCIPALES

❖ BRISA

Presentación

Es hija bastarda del príncipe Savein de Iria, uno de los reinos de Erion, e Itzae, aspirante a sacerdotisa de Yahalei. Durante su infancia en la corte de Iria, creció muy apegada a su abuela paterna, quien nunca la hizo sentir como la hija bastarda del príncipe y le inculcó el amor por las artes.

Cuando tenía 9 años, los conflictos con la Federación del Norte estallaron y, durante un ataque al castillo, su madre reapareció para llevársela a un lugar seguro, a la fuerza. Al final, no sólo Brisa, sino también el príncipe Savein y Gamu fueron arrastrados por Itzae hasta Yahalei. Ahí, Brisa comenzó un extenuante entrenamiento en artes marciales. Aunque al principio no le gustaba, luego de ver morir a su padre a manos del monstruoso Kakasbal, Brisa decide volverse muy fuerte y aprender a manejar su nahual, el vínculo energético con la naturaleza que la dota de habilidades sobrenaturales. Al escapar de Yahalei, decide robar un arma especial que le permite un manejo sobrenatural de su nahual, el viento.

Luego de unirse al Movimiento Independentista, usa sus habilidades para hacer trabajo de espionaje para el Rey Hilario y, posteriormente, para participar en la estrategia de guerra, al lado de su medio hermano, Egard.

Aunque Brisa es una chica que busca la justicia y es muy idealista, y hasta visceral e impulsiva, también suele ser demasiado pragmática y en las decisiones importantes suele dejar del lado las emociones para darle paso a la practicidad y al “bien común”.

CARACTERIZACIÓN APROXIMADA DE BRISA



❖ GAMU

Presentación

Es el mejor amigo de la infancia de Brisa y, posteriormente, su pareja. Sus padres eran panaderos en Iria y murieron en un incendio cuando Gamu tenía 8 años. Entonces, su tío, un médico de la corte, lo adoptó y fue ahí cuando conoció a Brisa. En Yahalei, Gamu se dedicó a aprender el oficio de médico, teniendo que luchar en contra de los prejuicios sexistas y xenófobos del archipiélago. Más adelante, se une al Movimiento Independentista como médico militar y entonces aprende el significado de la valentía. Debido a la historia con sus padres y aunque tiene facilidad para entablar amistades con cualquier tipo de persona, para Gamu es difícil dejarse llevar y aceptar su amor por alguien, debido a que tiene miedo de salir lastimado si esa persona desaparece de su vida. Esto hace que se tarde en aceptar sus sentimientos por Brisa.



❖ EGARD

Presentación

Es el heredero legítimo al trono de Iria y uno de los líderes del Movimiento Independentista. Es medio hermano de Brisa por parte del padre y único hijo de Sesasi, una sacerdotisa disidente de Yahalei, de quien aprendió la magia negra. Es un guerrero prodigioso y buen estratega. Aunque en apariencia es un líder recto y carismático, en el fondo guarda muchos rencores y tiene una personalidad un tanto sádica. Participar en la guerra de independencia es un placer para él y su verdadero objetivo es colocarse en la cima del poder, pisoteando a quien tenga que pisotear. Cuando se reencuentra con Brisa, sus sentimientos hacia ella van del cariño por todos los momentos que vivieron en la infancia, al rencor por culparla del abandono de su padre.



❖ KAKASBAL

Presentación

Poderoso espíritu, omnipresente en el mundo, que se alimenta de la muerte, el crimen y la maldad en general. En lugares de alta concentración de esto, suele tomar una forma corpórea y monstruosa para provocar miedo y alimentarse de sangre fresca. En Yahalei se le conoce con el nombre de Kakasbal. Celosa de su relación con Savein, Sesasi invocó a Kakasbal para provocarle una muerte tortuosa a Itzae y a sus descendientes.



NOVEDAD E INTERÉS

“La era del nahual” es una serie de fantasía dirigida principalmente a adolescentes mayores y adultos jóvenes. Series como “Buffy, la Cazavampiros” y “Xena: la princesa guerrera”, y más recientemente “Game of Thrones” y “Merlín” son prueba del gusto constante del público por sumergirse en historias ambientadas en otros mundos, llenos de magia y personajes sobrenaturales. Particularmente, en el siglo XXI, el género de fantasía ha tenido gran auge, pues, a diferencia de antes, éste ya no es un género considerado solamente para niños o para excéntricos. Hoy en día, la literatura, las películas y las series de fantasía o con fuertes elementos fantásticos son apreciadas por todo tipo de gente, no sólo por la imaginación vertida en ellas, sino por su capacidad para reflejar crudamente la naturaleza humana y hacernos reflexionar sobre ella.

La gran diferencia entre “La era del nahual” y las series anteriormente mencionadas radica en que ésta está pensada para ser una serie de animación. Hay tres razones para esto: la primera es por la singular capacidad que tienen los dibujos



animados para transmitir sentimientos y atmósferas; la segunda es debido a los costos de producción; y la tercera es debido al éxito que han demostrado tener las series animadas entre los adolescentes y los jóvenes. Desde hace algunos años, alrededor del 60% de las series animadas del mundo se producen en Japón¹.

Animaciones como “Deathnote”, “Fullmetal Alchemist”, “Claymore”, “Berserk” o “Inuyasha”, entre muchísimas otras, han llevado sus mundos fantásticos a lugares donde las series con personas muy difícilmente lo harían debido, en gran parte, a los costos de producción que implicaría crear ese tipo de mundos. Además, el éxito de estas series ha cruzado las fronteras niponas y hoy en día gozan, en occidente, de un



¹ <http://news.mit.edu/2013/the-soul-of-anime-0129>

público, aunque no muy grande, sí muy sólido. Las tramas complejas, la diversidad de temas, la crudeza, los diversos referentes filosóficos y los arcos de personajes en las animaciones japonesas han logrado desestigmatizar la animación como algo sólo para niños y han captado la atención de un público adulto.

“La era del nahual” busca aprovechar esta tendencia provocada por la industria de la animación japonesa (o *anime*), que favorece la captación de cierto público entre los 16 y los 25 años; y también la tendencia marcada por la literatura, el cine y las series televisivas estadounidenses con temática fantástica. Sin embargo, “La era del nahual” tiene elementos de originalidad, que, si bien son un factor de riesgo, también pueden representar la clave del éxito de la serie.



El primer elemento de originalidad es que el mundo fantástico donde se desarrolla la historia está inspirado en las civilizaciones mesoamericanas, por una parte, y en la España medieval, por otra. El público está acostumbrado a ver mundos fantásticos inspirados en la Europa medieval, pero es

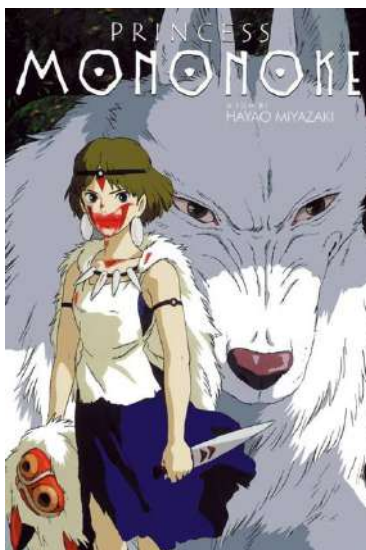
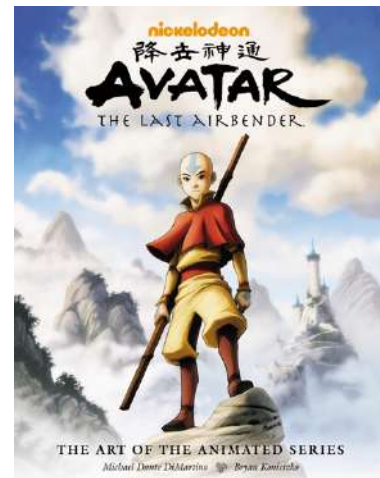
muy raro ver mundos que recreen otras culturas, mucho menos las mesoamericanas. La primera temporada de “La era del nahual” se desarrolla entre dos espacios: el archipiélago de Yahalei y el continente de Erion. Para la construcción de Yahalei se han retomado elementos de las culturas azteca, maya y tlaxcalteca, tales como la alimentación, las vestimentas y algunas creencias mágico-religiosas, como el concepto del “nahual” (espíritu protector que se le asigna a una persona al nacer o brujo capaz de transformarse en un animal para adquirir sus cualidades). También se retoma parcialmente la forma de gobierno, pues en Yahalei hay una teocracia bastante militarizada, pero con un giro matriarcal.

Por otro lado, los paisajes, vestimenta y comida de Erion están inspirados en España, mezclando elementos tanto del mundo musulmán como del cristiano. Esta mezcla dota de originalidad a Erion, diferenciándolo de otros espacios de inspiración medieval, como aquellos usados en “El señor de los anillos”, “Game of Thrones”, “Claymore” o “Berserk”, que asemejan más a la Europa anglosajona.





Un segundo elemento de originalidad es la caracterización de los personajes principales. Tanto en el anime japonés como en las caricaturas occidentales y las series de televisión de fantasía estadounidenses, la mayoría de los personajes importantes suelen tener tez clara y facciones anglosajonas. En algunos casos, como el del personaje de Katara de la serie “Avatar”, hay personajes de tez morena, pero que conservan esas facciones anglosajonas (nariz alargada y respingada, e incluso ojos claros). En “La era del nahual” la apariencia de los personajes está inspirada en las fisonomías de los nativos americanos y de los europeos mediterráneos. Por lo tanto, aunque sí hay personajes de importancia que tienen facciones más anglosajonas, estos no son los únicos ni son mayoría. Finalmente, el tercer elemento de originalidad de “La era del nahual” son los temas que toca. Entre ellos está la colonización y lo que ésta representa para la gente que se ve obligada a cambiar su forma de vida para poder sobrevivir con las nuevas reglas. Otro tema principal sería el sacrificio del equilibrio ambiental y de las minorías culturales en pro de generar una economía vibrantemente capitalista. Ambos temas han sido poco tratados tanto en la animación, como en los productos audiovisuales fantásticos en general, por lo que pueden dotar de frescura al género. De entre las series



animadas contemporáneas, “Avatar” es la que más ha trascendido por tocar temas maduros relacionados con los antes mencionados. En específico, “Avatar” trata los temas de la colonización y la relación del ser humano con la naturaleza. Por otro lado, el cine animado japonés ha dado grandes joyas como “La Princesa Mononoke” y “Nausicaä del Valle del Viento” de los Estudios Ghibli, en cuyas historias se tocan los temas de la guerra, la colonización, la relación humano-naturaleza y la ambición desmedida. Cabe señalar que ambas películas, con gran éxito internacional, están protagonizadas por jóvenes y muy fuertes heroínas, y que se ubican en mundos fantásticos que asemejan al nuestro.

MOTIVACIÓN

“La era del nahual” es un proyecto que ha surgido desde las vísceras, desde la enorme cantidad de emociones que se juntan cuando uno se empieza a cuestionar más en serio “la normalidad” de la sociedad en la que vive. *Yo nací y sigo viviendo en la Ciudad de México.* Tal vez el lector conozca mi país de primera mano o tal vez sólo por la sección de nota roja de los noticieros. Por si acaso, aclararé que México es un país de contrastes, contrastes muy fuertes. Cuando uno crece aquí y tiene la fortuna de pertenecer a la clase media, uno se acostumbra a vivir entre lo bello y lo mágico, y lo trágico y lo violento. Hay pocos grises en esta escala. Y llega el momento en el que uno se pregunta “¿cómo es que en un lugar con tan bellas tradiciones pueden ocurrir cosas tan terribles?”. La respuesta está en la historia. Y desde que salí de la preparatoria me he dedicado a leer lo más que puedo sobre la historia de México. En primer lugar, para comprender, pero también para intentar vislumbrar cómo superar los obstáculos que nos impiden vivir más justos, más plenos y más en paz. Para mí, “La era del nahual” es una carta de amor a mi país, en la que retomo con cariño sus dos orígenes culturales más fuertes: las civilizaciones mesoamericanas y España. A partir de ahí creo un mundo mestizo y lleno de magia, que en forma es muy diferente a México, pero que retoma muchas de sus bellezas y problemáticas. Brisa y los demás personajes lidian, desde sus diferentes ópticas, con problemas como el racismo, la corrupción, el machismo y la desigualdad económica. Y este lidiar de los personajes tiene toda la intención de catalizar la reflexión tanto mía como del espectador sobre temas que, aunque muy presentes en mi país, al final de cuentas son universales.

El título de “La Era del Nahual” trata de presentar el tono épico de la serie, además de sugerir los elementos fantásticos de la historia. La palabra “nahual” es originaria del náhuatl. El náhuatl, a su vez, era la lengua de los mexicas y hoy en día es la segunda lengua más hablada en México. “Nahual” no es una palabra ni mucho menos un concepto muy conocido, por lo que espero que su “rareza” llame la atención e invite al espectador a escribirla en algún buscador web. Sin embargo, a pesar de la poca familiaridad que el público pueda tener con esta palabra, “nahual” resulta fácil de leer y de pronunciar internacionalmente, debido a su brevedad y a su mayoría de vocales. Por otro lado, el nahual es un concepto muy usado a lo largo de la serie, pues sirve de metáfora para la fuerza de voluntad, los rasgos principales de la personalidad y el nivel de desarrollo espiritual de los personajes.

La razón por la que “La era del nahual” está pensada para ser una serie es debido a las posibilidades para desarrollar varias tramas al mismo tiempo y explorar distintas problemáticas desde los diferentes puntos de vista de los personajes. Creo que eso dota a la

historia de un nivel de riqueza muy cercano al de la novela. Además, por la naturaleza de los temas a tratar, creo que es necesario contar con más tiempo para desarrollarlos con claridad y evitar una superficialidad irrespetuosa, que los banalice.

Las animaciones en 2D estadounidenses y japonesas, sobre todo, pero también las soviéticas y francesas, han tenido gran impacto en mí desde niña y hasta la fecha. La manera en que los trazos de un dibujo en movimiento contienen tanta carga emotiva me parece sorprendente. También su capacidad para crear cualquier tipo de mundos, desde el más minimalista hasta el más complejo y fantástico. El juego de colores y las posibilidades que se abren con las diferentes técnicas de ilustración, tanto en el diseño de personajes como en las texturas, sirven como remate para crear historias maravillosas, con alto impacto emocional. Creo que la animación tradicional, a pesar de involucrar procesos muy complejos, goza, en cuestión estética y expresiva, de mayor libertad que las historias contadas con personas o con animación totalmente digital.

REFERENTES NARRATIVOS

La mayor inspiración narrativa de la “La era del nahual” viene del manga y el anime. Las caricaturas japonesas tienen la particularidad de abarcar diversos públicos y de ahí que haya subgéneros demográficos como: **el shonen** (para chicos adolescentes), **el shojo** (para chicas adolescentes), **el josei** (para mujeres jóvenes adultas), **el seinen** (para hombres jóvenes adultos) o **el kodomo** (para niños). Esta clara división por edades y sexos ha provocado que el universo temático del manga/anime sea bastante amplio, por un lado, y, por otro, que los temas a tratar se aborden con mayor profundidad y detalle. Gracias a ello se encuentran personajes o situaciones que muy difícilmente se tocan en las series animadas de otros lados del mundo (como el incesto, las relaciones homosexuales, distintos episodios de la historia mundial, el deterioro ambiental, la ética en la ciencia, etc.). He ahí la razón principal por la que el anime se ha hecho un referente cultural alrededor del mundo y de un público, aunque relativamente pequeño, sí muy leal. “La era del nahual”, así como el anime, trata temas complejos, que afectan a muchas sociedades hoy en día y busca darles un tratamiento profundo y respetuoso.

Otro referente narrativo son las muchas series con una fuerte perspectiva femenina que se han estrenado en los últimos años. Ejemplos de esto son “Orange is the New Black”, “Las chicas del cable”, “Stranger Things”, “Supergirl”, “Chewing Gum” y “Girls”. Todas éstas aprueban el test de Bechdel y de alguna manera rompen con los estereotipos de la mujer despampanante, hogareña, “buenita” y resignada. No hay que olvidar, tampoco, que una de las series más vistas en la actualidad, “Game of Thrones”, además de tener fuertes elementos fantásticos, para su última temporada ha dejado el protagonismo de la historia a una mayoría de personajes femeninos (Aria y Sansa Stark, Cersei Lannister, Danaerys Targaryen, Yara Greyjoy y Ellaria Sand).

“La era del nahual” tiene una protagonista bastante atlética, que peca de testaruda y pragmática; que prefiere sacrificar una vida cómoda y familiar para cumplir con objetivos que considera más importantes; y que, sobre todo, es capaz de establecer lazos diversos y profundos, no sólo con hombres, sino también con otras mujeres. A nivel físico, tampoco es de tez blanca, ni tiene la nariz respingada, ni un cuerpo esbelto y voluptuoso. Su tez es más bien bronceada, la nariz aguileña y tiene los músculos bien marcados, sin por ello dejar de ser atractiva. Algo así como la icónica Sara Connor de las primeras películas de “*Terminator*”, en la memorable escena donde hace dominadas. En la animación occidental reciente, las heroínas de la saga de “Avatar”, Katara, Toph y Korra, también hacen lo suyo, no sólo

rompiendo estereotipos, sino también manteniéndose en el corazón del público a pesar de los años.

Por último, y no menos importante, en las últimas dos décadas se han publicado gran cantidad de novelas con elementos fantásticos, dirigidas a adolescentes y adultos jóvenes. De esas novelas, varias han estado protagonizadas por mujeres que tienen alguna habilidad sobrenatural y que luchan física, mental y emocionalmente por sus objetivos, así como la protagonista de “La era del nahual”. Ejemplos de esta literatura son: “Los juegos del hambre” de Suzanne Collins, “Divergente” de Veronica Roth, “A Court of Mist and Fury” de Sarah J. Mass, “La guerra de las brujas” de Maite Carranza, “Las Memorias de Idhún” de Laura Gallego García y “Loba” de Verónica Murguía. De hecho, tanto el New York Times como otras listas sobre los libros mejor vendidos para un público joven adulto, marcan dos tendencias en cuanto a temática: las novelas románticas y las novelas de fantasía². Además, varias de estas novelas se han producido para la gran pantalla. Esto habla no solamente de la aceptación del género fantástico, sino también de los personajes femeninos fuertes y de acción, en roles protagónicos. Por otra parte, estas novelas, por más que no se enfoquen en ello, no dejan de tener una fuerte presencia de romance. Siempre, las protagonistas tienen uno o varios intereses amorosos, tal como en “La era del nahual”, donde la protagonista no sólo es una mujer de acción, sino una mujer con una rica vida emocional.

“La era del nahual” es una serie que combina los elementos más atractivos del género fantástico, como la magia y los monstruos, pero dándoles un giro al retomar las tradiciones y leyendas de las culturas mesoamericanas, pero también las celtas (sobre todo del folklor gallego y asturiano). Por otro lado, hay un buen equilibrio entre los personajes masculinos y femeninos, y los roles que estos ocupan. Y esto, si bien no la vuelve necesariamente una historia con protagonismo coral, como en “Game of Thrones”, tampoco significa que toda la atención esté siempre puesta en lo que hace la protagonista. Por último, toca temas universales y de actualidad, y trata de mostrar diversas perspectivas a través de las distintas visiones de los personajes.

² New York Times: <https://www.nytimes.com/books/best-sellers/young-adult-hardcover/>; e Indigo: <https://www.chapters.indigo.ca/en-ca/teens/top-50-books-for-teens/>.

REFERENTES ESTILÍSTICOS

“La era del nahual” está pensada para ser una serie animada que combine las **técnicas** de animación tradicional y los efectos digitales. Un ejemplo de cómo funciona esto es la serie de anime “Ergo Proxy” (2006-2007).



Con esta combinación de técnicas se logra conservar la expresividad y la agilidad de movimientos de la animación tradicional, al mismo tiempo en que se le da un “look” moderno y se le puede dotar de más crudeza a ciertas escenas.

En cuanto al tipo de **ilustración**, se busca una capaz de mostrar crudeza. Que en un momento se vean locaciones hermosas y personajes amables, y que en otro haya monstruos grotescos o escenas con elementos gore. Se busca cierto realismo y detalle en el diseño de personajes, pero no al punto de que sean totalmente realistas, sino que conserven cierta estilización propia de los dibujos animados. Ejemplo de lo anterior es la serie de “Claymore” (2007).



El **mundo de Yahalei** está fuertemente inspirado por las culturas mesoamericanas y el paisaje de México. Para la Ciudad Capital se va a retomar la arquitectura de Tenochtitlan, la capital azteca, con un Templo Mayor en el centro, una avenida principal y cuerpos de agua que cruzan la ciudad y la rodean.



El paisaje en el norte de Yahalei consiste en un bosque espinoso, mientras que en el centro retoma el paisaje del bosque subtropical de coníferas y al sur la selva tropical.



En cuanto al **continente de Erion**, en el centro y al sur, donde ocurre la mayor parte de la acción de la historia, cuenta con un clima mediterráneo continental con brotes de bosques de montaña donde la orografía lo permite. Sin embargo, al sur el paisaje se vuelve un poco más árido, más parecido al del chaparral.



Los **castillos en Erion** están inspirados por los castillos españoles de estilo mudéjar, como el Castillo de Coca (gótico-mudéjar), en Segovia; el de Almodóvar del Río, en Córdoba; y la ciudad palatina de La Alhambra, en Granada.



Para la caracterización de **Brisa** se han tomado como referencia las facciones de la actriz Marisa Quintanilla, de origen apache y mexico-americano. Y en cuanto al cuerpo, se ha tomado inspiración en mujeres muy atléticas como Kim Lyons y Sascha Fitness.



La propuesta de vestuario toma sus influencias de los trajes típicos para practicar equitación y en ciertas piezas de ropa prehispánicas, como el quechquemitl y los accesorios de arte plumario.



Para el personaje de **Gamu** se tomó como base al actor español Aitor Luna. En cuanto a su vestimenta, ésta es una mezcla de elementos mayas (chamarra tiquibalon y las sandalias), y elementos españoles (los pantalones, la fajilla, la camisa, el paliacate y el sarape).



Para **Egard**, al ser un personaje mestizo (su madre es de Yahalei y su padre es de Iria), se tomó de referencia al modelo español Gerard Sala y al actor nativo-americano Jay Tavare. Para su vestimenta se tomó un traje típico usado por los andaluces de antaño y que tiene una fuerte carga de la estética musulmana.



VENTAJAS COMPETITIVAS

| Fortalezas | Debilidades | Estrategia |
|---|--|---|
| <ul style="list-style-type: none"> - Protagonista femenina fuerte. - Mundo fantástico original, basado en culturas mesoamericanas, y en la España católico-musulmana. - Personajes con fenotipos e historiales diversos. - Temas de actualidad: crítica al neocolonialismo, al sistema patriarcal, y al capitalismo voraz que destruye al medio ambiente. - Monstruos horripilantes, magia y artes marciales: delicias para los fanáticos del género fantástico. | <ul style="list-style-type: none"> - Guionista novel y sin prestigio. - No hay personal técnico ni artístico apalabrado. - Poca experiencia en producción de cine y nula en producción de series animadas. - Hace falta trabajar más el arco de transformación de los personajes. - La historia busca abarcar diversos temas de carácter social en cada capítulo, por lo que hay que tener cuidado de que las historias secundarias no opaquen la trama principal, a manera de no perder el hilo de ésta. | <ul style="list-style-type: none"> - Buscar asesoramiento con personas que tengan experiencia en producción de animación sobre: los procesos necesarios para concretizar el proyecto, los costos de producción y las posibles estrategias de financiamiento. - Contemplar la asociación con un(a) productor(a) con experiencia en animación. - Asistir a convenciones de cómics y a mercados de pitching para conocer personas afines al proyecto. - Participar en concursos de guión (ya sea con éste u otros proyectos) para adquirir prestigio como guionista. |
| Oportunidades | Amenazas | Estrategia |
| <ul style="list-style-type: none"> - Posibilidad para crear una banda sonora que despierte el interés de los melómanos. - Posibilidad de crear una serie derivada de historietas. - Posibilidad de crear videojuegos y juegos para dispositivos móviles. - Las series, libros y películas con elementos fantásticos han logrado mayor aceptación entre el público. | <ul style="list-style-type: none"> - Hay relativamente pocos financiamientos para hacer animación. - Las cadenas de televisión y de video bajo demanda producen relativamente poca animación. - La animación para adultos abarca un nicho de mercado pequeño. - La animación 2D suele ser costosa y hay pocos estudios que se dediquen a hacerla. | <ul style="list-style-type: none"> - Realizar una correcta planeación de marketing desde el principio. - Aprovechar las posibilidades de la narración transmedia y de las distintas plataformas. - Utilizar las redes sociales para una publicidad de bajo costo. - Explotar los elementos estéticos para captar la atención del público. - Hacer acuerdo con un distribuidor desde el principio. |

PACKAGE

Equipo Técnico y Artístico

NETFLIX

Coprodutor y Distribuidor (VOD)

1997, EUA. Compañía de entretenimiento por streaming bajo demanda, disponible en casi todo el mundo. Su streaming es compatible con los hardware más usados a nivel internacional, como: Android, Amazon, Apple, Google TV, Microsoft, Nintendo, Samsung, Sony, LG Electronics y Roku.

Desde 2011 produce su propio contenido, incluidas series animadas y en 2D, como “Magi: Adventure of Simbad” y “Castlevania”, ambas con fuertes elementos del género fantástico y dirigidas a un público adolescente y adulto. Como antecedente, Netflix ya ha financiado una serie de animación mexicana titulada “La Leyenda”.

The Netflix logo is displayed in its characteristic red, bold, sans-serif font.

GEORGINA SÁNCHEZ BORZANI

Directora de voces y coordinadora de talento

México, 1983. Actriz y directora de doblaje, tanto de series y películas animadas, como de ficción. Es fundadora y directora del CC Audiovisual, centro educativo especializado en impartir diplomados de doblaje, traducción, subtitulación y postproducción audiovisual. Entre sus personajes más famosos están: Kikyo (“Inuyasha”), Yuzo Kurosaki (“Bleach”), Nami (“One Piece”), Asuka Langly (“Neon Genesis Evangelion”) y Cho Chang (“Harry Potter”).



ANIMA ESTUDIOS

Estudio de animación

México, 2002. Es uno de los estudios de animación más importantes de habla hispana. Cuenta con más de 15 largometrajes animados y con 7 series animadas con distribución internacional. Su serie de fantasía-comedia “Las Leyendas” fue la primera serie de animación originaria de América Latina producida por Netflix.



ENCORE SOUND

Estudio de diseño y postproducción de audio

México. Encabezado por Omar Juárez Espino y Paulina Villavicencio, Encore Sound se ha colocado como una referencia para la postproducción de cine en México. En su haber cuenta con más de 50 largometrajes y cortometrajes.



Estilo de Animación e Ilustración

La animación 2D tiene tantas posibilidades expresivas y estilísticas como estilos de ilustración hay. Este elemento no sólo sirve para contar mejor una historia y que las personas empaten con las emociones de los personajes, sino que en sí mismo puede ser un dulce para la vista, en el que el público encuentre placer tan sólo con mirar. El estilo de animación e ilustración ha sido siempre uno de los elementos que más han llamado la atención del público de las películas del Estudio Ghibli. Ejemplos del éxito de sus animaciones son: “El castillo vagabundo”, “El viaje de Chihiro” y “La Princesa Kaguya”.

PÚBLICO OBJETIVO

El público de “La era del nahual”, más que definirse por edad o sexo, está determinado por intereses en común o ideología. Así, el proyecto es atractivo, principalmente, para los aficionados al cine o las series de animación, y para los que gustan del entretenimiento con elementos del género fantástico. Otras comunidades que pueden tomar interés por seguirlo son las feministas, o personas que al menos gusten de ver personajes femeninos fuertes y protagónicos; y los ecologistas, o personas que sientan preocupación por el medio ambiente. Por cuestiones de temática y tratamiento, la serie está dirigida primordialmente a un público adulto joven, aunque no se constriñe a él. Además, es necesario apuntar a un público Millennial para poder desarrollar el universo de la historia en distintas plataformas. Por otra parte, tanto hombres como mujeres pueden sentirse identificados debido a la variedad de personajes y sus roles dentro de la historia.

CONVERGENCIA CON OTROS MERCADOS



“La era del nahual”, al ser una serie animada de fantasía y acción, puede dar lugar a la creación de **videojuegos y juegos** para dispositivos móviles. Ésta sería una manera de llegar a otro público posible, a los *gamers*, amantes de los juegos de aventura. Ejemplos de series con las que ha sucedido esto son “Berserk” y “Claymore”, entre muchos otros.

Ha habido casos en los que, cuando una serie de televisión termina, pero ha construido una base de fans, una manera de continuarla y seguir explorando su mundo y personajes es a través de las historietas. Éste es el caso de “Avatar: the last airbender”, que ha originado más de una docena de **historietas y novelas gráficas** oficiales.

En la industria de la animación japonesa, es común que se creen bandas sonoras de alta calidad, así como se hace en occidente para las películas de ficción. Ya sea con composiciones originales o con canciones de grupos populares, o con una mezcla de ambas modalidades, las bandas sonoras pueden convertirse en sí mismas en objeto de culto y trascender a las



historias para las que fueron hechas. También

son una manera de acceder a un público melómano, que puede verse interesado en la serie gracias a la música. “La era del nahual”, debido a sus temáticas, situaciones y personajes, da lugar a la posibilidad de creación de una **banda sonora** de una amplitud emocional vasta.



Otro medio al cual se puede exportar “La era del nahual” es al de la **ropa y accesorios**. Marcas como Desigual, Rapsodia y ¡Ay Güey! se distinguen por combinar elementos del folklor de distintas partes del mundo con diseño modernos, que resultan ser muy populares. Dado que el mundo de “La era del nahual” rescata elementos de las culturas mesoamericanas y de la España católico-musulmana, éste tiene el potencial de una gran riqueza visual, que a su vez se puede exportar en parafernalia, pero sobre todo en la ropa.

BOX OFFICE

Las series animadas japonesas o *anime* son el tipo de proyecto al que más se parece estilística y narrativamente “La era del nahual”. Esto se debe, en primer lugar, a que en occidente las series animadas se siguen diseñando para un público infantil o adolescente en su mayoría. Y, en segundo lugar, a que las animaciones occidentales para adultos suelen tener un fuerte tono satírico y grotesco, que no encaja con “La era del nahual”.

Dicho esto, es difícil definir las ganancias de un *anime* en específico, ya que las compañías japonesas se guardan esos datos y la poca información que hay en internet suele estar en japonés. Sin embargo, la Asociación de Animaciones Japonesas (AJA, por sus siglas en inglés) hace un informe anual sobre las ganancias de la industria global del anime y un análisis de sus tendencias. Aunque el informe completo está redactado en japonés, se publica un resumen en inglés. El Reporte de la Industria del Anime de 2016 es el más reciente.³

Éste indica que las ganancias de la industria han aumentado durante tres años consecutivos, desde 2014. Las fuentes de estas ganancias van desde las licencias de transmisión dentro de la televisión japonesa, la mercancía con la imagen de personajes de *anime*, la música, las máquinas de *pachinko*, la distribución por internet, el *live entertainment* (exhibiciones en museos, *anime cafes*, teatro musical, convenciones, etc.) y las licencias para las transmisiones internacionales. De hecho, las ganancias provenientes de la venta de licencias para transmisiones internacionales y para la distribución por internet son las que más han aumentado proporcionalmente, mientras que las ganancias por venta de mercancía han bajado y las de las demás fuentes se mantienen estables. Otro dato importante es que, aunque las series para niños y adolescentes aún son las más consumidas, su consumo se ha mantenido estable mientras que el consumo de la animación para adultos ha aumentado cada año desde el 2000. De hecho, en el 2015 se produjo, por primera vez en Japón, más animación para adultos que para niños, lo cual indica hacia dónde está yendo la tendencia.

³ <http://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>

PLAN DE FINANCIACIÓN

De acuerdo a una reciente campaña iniciada en Kickstarter⁴ para producir el primer episodio de la serie animada “Under the Dog”, el costo total de un episodio en **Japón**, para lograr una animación detallada y estilizada, es de **\$350,000.00USD**. Por otro lado, Anime News Network⁵ afirma que el costo promedio de una temporada de anime de 24 episodios, del estilo de “Shirobako”, cuesta alrededor de \$4,485,000.00USD. O sea, **\$186,875.00USD** por capítulo.

En **México**, el costo aproximado de producción de una animación del estilo de “Claymore” (personajes estilizados en 2D y fondos digitales) es de **\$266,880.00usd** por capítulo, un promedio de lo que cuesta hacer animación en Japón. En cualquier caso, todavía habría que agregar los costos operacionales y el costo del tráiler promocional y de la preproducción.

| MODO DE FINANCIACIÓN | PORCENTAJE |
|---------------------------------------|-------------------|
| Coproducción con estudio de animación | 20% |
| Crowdfunding | 10% |
| Sony Music Entertainment (disquera) | 25% |
| Netflix | 30% |
| Licencing | 15% |
| TOTAL | 100% |

- Hacer un contrato de coproducción con el estudio encargado de hacer la animación, a manera de que éste aporte su trabajo en especie y recupere lo invertido cuando ya el producto esté hecho. ¿Cómo recuperará su inversión? A través de la distribución de la serie y de la venta de regalías para hacer videojuegos, por ejemplo.
- Realizar una campaña en Kickstarter para solventar los gastos operacionales de la preproducción, incluyendo viajes de promoción, y de la producción. Además, para costear la realización de un teaser y/o un tráiler.

⁴ <https://www.kickstarter.com/projects/774031583/under-the-dog?lang=es>

⁵ <http://www.animenewsnetwork.com/interest/2015-08-13/anime-insiders-share-how-much-producing-a-season-costs/.91536>

- Hacer un acuerdo de inversión con alguna disquera grande, como Sony Music Entertainment, para completar la banda sonora y traer a artistas de proyección internacional al proyecto. Esto sería un ganar-ganar en el sentido de que tanto los músicos atraerían espectadores a la serie, como la serie podría llamar la atención sobre esos artistas. En la industria del anime en Japón, esto se hace todo el tiempo. Un ejemplo reciente es el caso de la banda de J-rock 99 Parabellum Bullet, cuyas canciones musicalizan la apertura de las dos temporadas del último anime de Berserk. Gracias al anime, una banda sólo conocida en Japón ahora ha adquirido proyección internacional. Su disquera es Universal Music Japón y ésta absorbió parte de los costos de producción del anime para poder incluir a sus artistas en él.
- Negociar una coproducción con Netflix para la producción y para la distribución, así su visionado adquiriría un carácter internacional a través de esta plataforma. En años recientes, Netflix ha producido cada vez más series de animación de alta calidad como “Castlevania” y “Magi: Adventure of Simbad”, dirigidas a un público adolescente y adulto joven. Asimismo, la primera serie de animación producida por Netflix en Latinoamérica, “Las Leyendas”, fue realizada en México por los Anima Estudios.
- Vender las licencias necesarias para crear videojuegos y juegos para dispositivos móviles.

PLAN DE PROMOCIÓN Y DISTRIBUCIÓN

- Crear un perfil en todas las redes sociales para la serie y ahí mostrar tráilers y/o teasers, ilustraciones de los personajes y fragmentos de secuencias en formato historieta, para ir dando a conocer la historia y crear expectativa.
- Fortalecer una base fans poniendo disponible el score completo en Spotify, Apple Music, etc.. Asimismo, usar la música y las imágenes para realizar un video musical tipo *fan video* y subirlo a Youtube y a Vimeo.
- A través del patrocinio de ciertas marcas de ropa como “Ay güey!” (mexicana) y “Desigual” (española), que se especializan en ropa con diseños folklóricos, hacer acuerdos para que éstas puedan diseñar patrones y ropa que usen los personajes de la serie, y a la vez que puedan usar imágenes de los personajes y los escenarios en la ropa que vendan en sus tiendas.
- Acudir a la mayor cantidad de convenciones de cómics y anime posibles, enfocándose en México, EUA, Canadá, España, Francia, Italia y Alemania.
- Incluir artistas de proyección internacional en la banda sonora a través de un acuerdo con alguna disquera grande e internacional como Sony Music o Universal Music.
- Además de vender licencias para la creación de videojuegos, crear juegos gratuitos para móviles, también para dar a conocer el proyecto.
- En cuanto a distribución, realizarla toda a través de un servicio como Netflix, de manera que sea de fácil acceso internacionalmente.

CIERRE DE VENTA

“La era del nahual” es un proyecto rico en valores, personajes y elementos audiovisuales. Se ubica en un mundo fantástico muy original, con problemas muy actuales. Así, valiéndose de la libertad que dota la narrativa de ficción y de los recursos retóricos de la fantasía, toca temas muy fuertes y que, a pesar de ser tan comunes mundialmente, son poco tratados con sensibilidad y respeto. Temas como el narcotráfico, la corrupción, la trata de personas, la explotación de recursos y la migración forzada, entre otros, suelen abordarse en los medios con morbo, más que con una visión crítica, que inspire la reflexión del espectador. En una era audiovisual como en la que vivimos, las series y los filmes tienen muchísimo poder para transformar sociedades y sacudir consciencias. “La era del nahual” es una historia que puede lograr eso, apelando, sobre todo, a los adultos jóvenes, principales consumidores de series y de contenido *on demand*.

En el ámbito comercial, la naturaleza narrativa de “La Era del Nahual” hace que su universo tenga la capacidad de trascender a otras plataformas y desarrollarse por largo tiempo. Novelas gráficas, cómics, videojuegos, música, juguetes y hasta ropa de diseño pueden tomar inspiración de la historia, los personajes, las locaciones y el misticismo de “La Era del Nahual”, trascendiendo incluso hacia otros públicos.

En fin, “La era del nahual” es una historia rica tanto en forma como en contenido y con un fuerte potencial de comercialización a nivel internacional.

ANEXO

La Era del Nahual

SINOPSIS PRIMERA Y SEGUNDA TEMPORADA

CAPÍTULOS PRIMERA TEMPORADA

SINOPSIS 1ª TEMPORADA

Durante 11 años, BRISA ha vivido forzosamente en Yahalei, un archipiélago con un gobierno teocrático-matriarcal. Ahí recibe un entrenamiento militar, en el que aprende artes marciales y el arte de controlar su nahual. Justo antes de graduarse para formar parte de las fuerzas armadas del archipiélago, Brisa decide escapar a su tierra natal para reencontrarse con su querida abuela y retomar su cómoda vida anterior. Para ello, se lanza a robar un arma espiritual, que tiene la habilidad de herir a seres incorpóreos y sobrenaturales, como el demonio KAKASBAL. Junto con GAMU, su mejor amigo de la infancia, y a pesar de ser perseguida por KABAAH, una agente de Yahalei, Brisa logra cruzar el océano y llegar al continente de Erion.

Al arribar, se enteran de que la Federación del Norte ha colonizado casi todo y diezmado a gran parte de la población, sobre todo a la clase gobernante. Iria ya no existe y nadie sabe qué ha sucedido con su abuela, la otrora reina, ni con su medio hermano, el príncipe Egard. Brisa decide entonces aprovechar que nadie sabe su identidad como la nieta de los antiguos reyes de Iria para unirse a la oposición contra los invasores, encontrar a su familia y ayudar a reconstruir su hogar.

Esto la lleva a trabajar como espía para el REY HILARIO, quien públicamente se había rendido ante la Federación del Norte para no perder su título. Pronto, Brisa acepta unirse a la misión más peligrosa de su vida: viajar a Aëshia, uno de los tres grandes Estados del Norte, para infiltrarse como esclava de la casa real y conseguir información sobre el paradero de la esposa del Rey Hilario, quien se había vuelto un rehén. Durante su estancia ahí, Brisa se ve involucrada en un antiguo conflicto entre las dos familias más poderosas de Aëshia, y entre éstas y un vengativo ENTE, incorpóreo y parásito, cuyo poder sobrenatural se manifiesta a través del fuego. Finalmente, los problemas estallan y Aëshia queda reducida a cenizas gracias al Ente. Por algún motivo, aún oculto, éste protege a Brisa de la destrucción.

De regreso en la corte del Rey Hilario, Brisa se encuentra con una enorme sorpresa: EGARD, su medio hermano, está ahí y es el líder del Movimiento Independentista de Iria. Esta organización había realizado sus actividades en secreto hasta la caída de Aëshia, cuando afianzaron su alianza con el Rey Hilario y la Lucha de Independencia inició oficialmente. Egard también la reconoce y es así como se revela la verdadera identidad de Brisa. Junto a él, ella conoce el campo de batalla y se involucra en la parte estratégica del conflicto. Su admiración por Egard y sus deseos de victoria son tales, que Brisa se vuelve sorda ante las advertencias de Gamu sobre la posible falsedad de su medio hermano. Esto hace que ambos se distancien por un tiempo. Sin embargo, el azar los lleva a volver a trabajar juntos y es ahí

cuando Gamu le confiesa su amor y ella se da cuenta de los sentimientos que también tiene por él.

Cuando Egard se entera de la relación entre Brisa y Gamu, los celos lo invaden y manda a envenenar a Gamu, dejándolo en estado vegetativo. Esto causa una confrontación entre Brisa y Egard, que termina con la muerte de éste. Desesperada ahora también por haber matado al líder más simbólico de la lucha y temiendo que eso llevara al fracaso del movimiento, Brisa decide acudir al Ente, quien desde Aëshia la había seguido como un ángel protector en todas las batallas. Él hace una propuesta: ella le ayudaría a hacer un ritual para que él pudiera ocupar el cuerpo inanimado de Gamu y, así, él lideraría la Independencia.

Es ahí cuando el Ente le revela su origen a Brisa, como el legendario Rey Fénix, que hacía 400 años había combatido victoriosamente a las fuerzas del norte y había establecido una época de paz y esplendor. Aunque dudosa, Brisa acepta y el ritual se lleva a cabo exitosamente. El pueblo no tarda en reconocer que el legendario Rey Fénix ha reencarnado para volverlos a salvar y, a pesar de que Brisa jura protegerlo, una parte de ella se da cuenta que hay una profunda obscuridad detrás de la esperanza y los ideales del reencarnado rey.

Fin de la 1ª Temporada.

LISTA DE CAPÍTULOS

PRIMER ARCO DE LA PRIMERA TEMPORADA

Cap. 1: Los aprendices

Gamu quiere ser médico, pero, a pesar de su esfuerzo, es discriminado por ser hombre y extranjero. Brisa recuerda cuando su padre fue asesinado por el demonio Kakasbal. Por accidente se entera de que no podrá concursar para ganar el tipo de arma con la que podría derrotar a Kakasbal, un “arma espiritual”.

Cap. 2:

Brisa y sus compañeras realizan un último trabajo juntas antes de la graduación. Brisa averigua más sobre cómo se crean las armas espirituales y que posiblemente su madre tenga que ver con la creación de la nueva. Se revela el antiguo amor que siente Nagura por la madre de Brisa. Malli le declara sus sentimientos a Gamu.

Cap. 3:

Empiezan los rituales para la graduación. Izel intenta convencer al Consejo de que no mande a Brisa a la frontera para no exponerla a Kakasbal, pero falla. Gamu y Brisa se reencuentran

y ella le pide que la acompañe en su plan de escape hacia Erion. Con ayuda de Izel, Brisa irrumpe en el Templo Mayor para robar la nueva arma espiritual.

Cap. 4:

Brisa se reencuentra con su madre en la Casa de los Espíritus y toma posesión del arma espiritual. Brisa, Gamu e Izel emprenden la huida hacia la costa, con un séquito de guerreras tras ellos, encabezado por Nagura. Durante el enfrentamiento, Nagura se deja herir fatalmente por Brisa y es así como logran escapar.

Cap. 5:

Brisa, Gamu e Izel no tienen más remedio que cruzar el océano a bordo de un barco de contrabandistas. Ahí se enteran de que Erion ha sido colonizado por la Federación del Norte, pero no se imaginan la magnitud de la situación. Al llegar a su destino, los pasajeros son despojados de sus pertenencias y los contrabandistas los entregan a un grupo de narcotraficantes. Estos les revelan que tendrán que pagar su viaje trabajando para ellos en el cultivo de plantas ilegales. Kabaah jura venganza por la muerte de Nagura y pide permiso para ir tras Brisa.

Cap. 6:

Brisa y compañía comienzan su labor esclava en los campos del cultivo ilegal. Brisa se entera de que su arma espiritual ha sido vendida a un terrateniente de la Federación del Norte. Gamu descubre que una de las plantas cultivadas tiene propiedades anestésicas. Izel tiene la visión de un fuego que destruye todo el lugar e insta a Brisa para ejecutar el plan de escape, junto con el resto de la gente esclavizada.

Cap. 7:

Durante su escape a través del bosque, Brisa y compañía se dan cuenta de que el terreno está plagado de fosas con cadáveres víctimas de los narcotraficantes. El sufrimiento de aquellos espíritus llama a la formación de un monstruo, manipulado por Kakasbal. Brisa no puede derrotarlo sin su arma espiritual. Izel usa su magia para purificar el lugar y deshacerse del monstruo, pero se pone mal de salud.

Cap. 8:

Kabaah desembarca en Erion y contrata a varios contrabandistas para que la ayuden a encontrar a Brisa. Izel les dice a Brisa y a Gamu que su debilidad física se debe al gran

esfuerzo espiritual que realizó durante la purificación. Mientras Izel se recupera, Gamu y Brisa piden asilo en una hostería a cambio de trabajo. Gamu consigue un mapa de Erion e información sobre Iria. Brisa evita la ejecución pública de un hombre, en castigo por no haber pagado el derecho de piso, a manos de unos mafiosos. Entonces es cuando se decide a no rendirse y a encontrar a su familia a como dé lugar.

Cap. 9 y Cap. 10:

Junto con la familia del hombre al que había salvado, Brisa y compañía viajan a un poblado al norte de Erion. Ahí se hospedan con la señora Casilda, hermana mayor de aquel hombre. La mayoría de la gente del pueblo trabaja en las múltiples maquiladoras que están a las afueras y pertenecientes a la Federación del Norte, por un salario muy bajo. Casilda, viuda y mala de sus pulmones, apenas hace algo de dinero vendiendo pastes y le preocupa que su hija mayor comience a trabajar en la maquiladora, pues muchas jovencitas han desaparecido. Brisa se propone investigar la desaparición de las chicas y entra también a trabajar en la maquiladora.

Gamu se vuelve el médico de la señora Casilda. Izel le enseña a Gamu nuevas técnicas de curación y le muestra cómo utilizar su nahual (energía que lo vincula a la naturaleza) para sanar. El rumor de sus habilidades del chico para curar se esparce por el pueblo y pronto le empiezan a llegar más pacientes, la gente más pobre y marginada del lugar. Entre estos llega un grupo de prostitutas, encabezado por la joven Mirna, quien se prenda de Gamu. Por otro lado, se revela el pasado de la familia de Gamu.

Kabaah llega al pueblo, acompañada de los mafiosos que querían vengarse de Brisa. Al encontrarse con ella se desata una confrontación en donde Kabaah libera su nahual y termina con Brisa muy malherida y consternada por haberse enterado de la muerte de Nagura. Izel usa todo su poder para derrotar a Kabaah y darles una oportunidad de escape a Gamu y a Brisa, quienes logran salir de ahí gracias a Mirna, una joven prostituta. El cuerpo de Izel parece desintegrarse.

Cap. 11:

Brisa, Gamu y Mirna son acogidos por una caravana de artistas. Brisa se recupera de sus heridas físicas, pero sus sentimientos de culpa bloquean su uso del nahual. Kabaah despierta prisionera de un terrateniente de la Federación del Norte aliado con los mafiosos y es interrogada sobre sus habilidades sobrenaturales. Gamu y los artistas animan a Brisa a para que vuelva a tocar la flauta. Esto provoca que el nahual de Brisa vuelva a fluir justo a tiempo para defender a la caravana de unas criaturas elementales del bosque. Los artistas le cuentan

a ella y a Gamu cómo ha cambiado la vida en Erion con la colonización. Kabaah, malherida, logra escapar del cautiverio. La caravana de artistas llega a la ciudad donde vive el terrateniente que compró el arma espiritual de Brisa, justo para realizar una presentación por el cumpleaños de la esposa de éste.

Cap. 12:

Brisa y Gamu participan en el espectáculo para la joven esposa del terrateniente, Doña Isidora, y se sorprenden al ver que el arma espiritual de Brisa es el principal regalo para la cumpleañera. Durante la fiesta, Brisa llama la atención del Rey Hilario, uno de los invitados. Luego de la fiesta y con ayuda de Gamu y Mirna, Brisa entra a la alcoba de Isidora para tomar su espada de vuelta. Sin embargo, Isidora está despierta, esperando a alguien para darle una carta, y se sorprende al ver que ese alguien es una mujer. Sin embargo, no tarda en llegar el verdadero espía al que Isidora esperaba y hay una confrontación entre él y Brisa, en la que él se sorprende por las habilidades marciales de ella. Ante el ruido, varios guardias acuden en auxilio de Isidora. Esto obliga a Brisa y al espía a salir con rapidez. Brisa logra recuperar su arma espiritual, pero en el apuro también se lleva la carta. Entonces, el espía y sus compañeros usan a Gamu y a Mirna como carnadas para capturar a Brisa. Tras un incómodo viaje, los tres llegan a la capital del reino de Gambar. Ahí, el Rey Hilario interroga a Brisa y, tras conocer su origen como la nieta de los últimos reyes de Iria, la convence de trabajar para él como guardaespaldas de su único hijo superviviente.