

UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO
Colegio de Comunicación y Artes Contemporáneas

La Designación: Producción de un Comic Book

Tomás Amaru Ortiz Martínez

Arturo Yépez, M.F.A., Director de Tesis

Tesis de grado presentada como requisito
para la obtención del título de Licenciado en Artes Contemporáneas

Quito, diciembre de 2014

Universidad San Francisco de Quito

Colegio de Artes Contemporáneas

HOJA DE APROBACIÓN DE TESIS

Título de la tesis: La designación, producción de un Comic Book

Tomás Amaru Ortiz Martínez

Arturo Yépez, M.F.A.
Director de Tesis

Ana María Garzón, M.A.
Miembro del Comité de Tesis

Fernando Falconí, M.A.
Miembro del Comité de Tesis

Carlos Echeverría, Ph.D.
Director del Programa

Hugo Burgos, Ph.D.
Decano del Colegio de Comunicación
y Artes Contemporáneas

Quito, diciembre de 2014

© DERECHOS DE AUTOR

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

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

Firma:

Nombre: Amaru Tomás Ortiz Martínez

C. I.: 171925903-6

Fecha: Quito, diciembre de 2014

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi familia la cual ha sido esencial en mi proceso al creer en mí y ayudarme tanto económica como sentimentalmente a sostenerme en los inicios de una carrera que no se puede empezar sin el apoyo de una red de personas. A ellos les debo mi trabajo y futuros resultados profesionales.

Agradecimientos

Un agradecimiento muy grande a mis lectores de tesis y mi director quienes se han dado el tiempo de ayudarme a resolver los problemas de la presentación de este texto y han demostrado un inigualable apoyo hacia mi como estudiante. A mis profesores, quienes cada día pasan dedicados a una relación con nosotros los estudiantes que puede resultar difícil y sin embargo a pesar de las dificultades siempre muestran una gran disposición e interés por nuestro bienestar como alumnos. Agradezco principalmente a Arturo Yépez con quien tuve una gran experiencia construyendo la historia y gracias a sus observaciones lograr el nivel de narrativa que logré, que en todo caso es muy superior a mis ideas iniciales. A Eduardo Villacís por ser muy importante en mi carrera y ser un referente de la mayoría de mis metas en la Universidad San Francisco, siempre con la habilidad de deslumbrar por su capacidad técnica. A Fernando Falconí por siempre tratar a los estudiantes con atención y hablarles desde su mismo nivel, demostrando siempre interés por el proceso y motivaciones de cada alumno. A Ana María Garzón por exigirnos el utilizar la cabeza cuando se comprende los contenidos de nuestra carrera y así tener una verdadera idea de la complejidad del arte y a Carlos Echeverría cuya alegría ha permitido tener una relación mas cercana con la carrera, autoridades y profesores. Quiero agradecer a mi familia quienes me han apoyado incondicionalmente por años y me han permitido descubrir una forma de vivir que me hace feliz que nunca hubiera podido realizarse sin su apoyo. A mis padres, hermano y pareja es a quienes les debo mi habilidad en el dibujo y creatividad. A mis tías quienes un par de veces me salvaron la vida de muchas formas. A mi abuelita que en paz descansa quien me vio dibujar y jugar a los superhéroes toda la niñez. A mi otra abuela cuya habilidad manual es la que genéticamente me ha predispuesto a buscar este camino. Y por último a todos los creadores de las obras que tanto amo, quienes me han levantado el ánimo en un día triste, me han hecho pensar nuevas formas de comprender la vida y me han dado las experiencias mas increíbles las cuales son la mayor motivación de este proyecto.

Resumen.

Este texto parte desde una mirada general sobre la industria de la ficción narrativa presentada visualmente en nuestra época contemporánea. Define una posición para la base escrita y la presentación visual dentro de la industria del entretenimiento. Desde ahí plantea una relación fundamental entre estas bases y los cómics. Después se relaciona a estas miradas con la situación local de la ficción narrativa visual contemporánea para hablar sobre el contexto de los creadores de cómics locales. La revolución de la información y sus efectos en la creación de contenidos abre las ventanas para el crecimiento de estos autores además del contacto con referentes mundiales. Así se plantea un contexto que es usado como foco de inspiración para la creación de un comic book.

Se construye una temática de la relevancia de un proyecto así basado en la disonancia de contenidos mundiales en los cómics en cuanto a nuestra vivencia local. Así se plantea la necesidad de la creación de un proyecto como este.

Abstract.

This text begins from a general view about the current context of the industry of fiction storytelling presented visually. It states a position for a written base and visual elements inside it. It uses these elements as a relation between the industry and comics. It will talk about comic books and entertainment production in Ecuador to generate a context for the local sequential art creators. The internet revolution and its effects in the creation of entertainment content have opened the windows of opportunity to these local creators for professional growth and a relation with global referents. This conforms an overview which has been used as an inspiration for the creation of a comic book.

The texts builds upon the theme of the relevance of this kind of project based on the dissonance of international content in relation to our local experience of the world.

TABLA DE CONTENIDO

Resumen.....	7
Abstract.....	8
INTRODUCCIÓN.....	10
CAPITULO 1. CONTEXTO.....	11
La demanda global de la ficción y la intención creativa.....	11
Los cómics como medio de generación de contenidos de ficción.....	12
Situación local y los cómics.....	13
La revolución de la información y sus efectos.....	16
CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO.....	19
Aspectos para deconstrucción y construcción de personajes.....	19
El cómic como medio de generación de contenidos.....	22
Perspectiva generacional y las opciones del medio de los cómics.....	23
CAPÍTULO 3. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	27
CAPÍTULO 4. METODOLOGÍA: PROPUESTA DEL COMIC BOOK LA DESIGNACIÓN.....	29
Conclusiones teóricas.....	31
CAPÍTULO 5. EL PROYECTO.....	32
Descripción del mundo.....	34
Descripción de los personajes.....	35
Guion.....	38
Dibujo.....	40
Conclusiones personales y recomendaciones.....	41
Bibliografía.....	43
ANEXOS.....	46

INTRODUCCION

Este trabajo integra elementos como la articulación de lo creativo y de mercado en la industria audiovisual. Ubica las limitaciones de la industria de entretenimiento en países en vías de desarrollo y las oportunidades que se presentan con los nuevos medios de información. Esta primera parte termina con el problema y la justificación de la tesis.

La segunda parte examina los fundamentos teóricos de este trabajo tanto en la relación entre las historietas con los parámetros de la sociedad donde surgen, integrando estudios de Estados Unidos, Brasil, Ecuador y España. Hace una presentación sobre la elección del arte secuencial para el proyecto realizado y señala las posibilidades del medio de los cómics.

Al final se explicita la metodología de la producción del comic, tanto a nivel del guion como de las páginas ilustradas. Esta parte recoge la experiencia en la producción del comic, marcado por el largo esfuerzo realizado en la creación de la historieta como en el ámbito del dibujo.

CAPITULO 1. Contexto.

La demanda global de la ficción y la intención creativa.

La narración audiovisual de historias es una de las industrias de comunicación más grandes del planeta. Para comprender su importancia solo hay que pensar en las producciones de películas, telenovelas o series que son consumidas a diario por millones de personas a través de diversos medios de comunicación. La tecnología y la generalización de dispositivos como la televisión y las computadoras han masificado el acceso a medios audiovisuales. Hoy en día la importancia de la narrativa visual es innegable cuando se cuenta con industrias como los videojuegos y el cine, los cuales tienen una importancia económica y financiera que sustenta a la industria del entretenimiento. Hoy es muy común gastar nuestro dinero, interés y tiempo en las producciones de Hollywood, haciendo a este medio una industria de demanda global.

“In 2010, the industry market capitalization was approximately \$210 million, per Yahoo Finance. The top eight leaders in market capitalization are: Walt Disney Company (\$78.8 B), News Corporation (\$46 B), News Corp. B Voting (\$43.3 B), Time Warner Inc. (\$38.3 B), UTV Software (\$27.1 B), Entertainment (\$23.9 B), Vivendi.MI (\$23.7 B), Vivendi.PA (\$23.4 B), with the closest follower being Pinewood Shepperton (\$9.3 B).” (Abercrombie, Austin, Elia, Reed y Torres, 2011, p.5)

“Su valor económico es tal, que además de aportar empleos, creatividad e innovaciones, y de estimular la diversidad cultural, las ganancias totales de las IPDA en México, superan ya en términos económicos a los dividendos obtenidos en sectores

(como el de la Industria de la Construcción que genero? un 4.3% y el Sector Agropecuario y de Pesca que genero? un 4.8% del total del PIB).” (Martínez López, 2012, p.92)

Miremos el éxito de taquilla de la película “Los Vengadores” y el modelo de control centralizado que dio como resultado el mundo colectivo de personajes de la compañía Marvel. La idea fue la toma de control creativo. Así, desde la misma visión que originó a los personajes, se crearon historias con una pasión por los personajes que resonarían mucho mas con las audiencias. Esto confirma que ser exitoso en el mercado no es independiente de poseer una intención creativa detrás. Vemos que poseer elementos nacidos de la exploración de los autores ayuda a potenciar el interés popular en una producción.

“What was needed, this suggested, was not the licensing-based franchise model they had been relying upon, but a more centralized form of creativity where the ideas remained under the control of the entity that originated them. This was a more authority-driven idea that connected with common sense notion about creativity—of course Marvel would do a better job making Marvel movies. Of course 20th Century Fox would be less desirable than the originator.” (Jenkins, 2014)

Los cómics como medio de generación de contenidos de ficción

Hablando sobre la relación entre dichos elementos narrativos y visuales podemos ver que la importancia de la planificación narrativa en el guión y su representación en el dibujo. El comic incluye una relación entre estos dos factores.

Desde esta perspectiva se comprende la escritura y la imagen como una base para la narración gráfica de historias de ficción. Se podría decir entonces que la ilustración y la escritura y este lazo básico entre las dos constituyen una producción narrativa visual.

La relevancia del cómic se da en la capacidad de transmisión que posee, tanto en el plano sensorial como conceptual. A pesar que es un medio visual apela a los cinco sentidos y a nuestras percepciones. Nos intenta transmitir sensaciones de sonido, tacto, olor, gusto y comunicar emociones como el dolor, el amor, la valentía, la violencia, entre otros sentimientos. Estos elementos apelan a la compleja experiencia humana. *“This combination allows readers to mask themselves in a character and safely enter a sensually stimulating world.”* (McCloud, 1993, p.43).

Se necesita un tiempo significativo largo para la producción de una página, pero ello se realiza a un costo relativamente bajo, en contraste a producciones filmadas o programadas. A medida que se necesitan más personas para la creación de un material visual, se necesita contratar a gente y pagar gastos, lo cual trae el concepto de dinero, inversiones de capital, y la participación de financistas. Las producciones dependiendo de su tamaño requieren múltiples recursos humanos y financieros. Esto puede nublar el propósito del autor, dado que debe responder a las expectativas de quienes hicieron posible la existencia del producto.

Situación local y los cómics

Si miramos la producción global de entretenimiento, en cuanto a cantidad y calidad, se constata en Ecuador una desventaja. Es un producto que simplemente no

podemos producir al mismo ritmo, nivel y rentabilidad que otros territorios. No existe un incentivo verdadero para la exploración de contenidos sin servir un propósito para un mercado previamente establecido en el país. Esto es ejemplificado los programas de televisión nacional, incapaces de elevarse sobre el estándar nacional para convertirse en un producto atractivo capaz de atraer la atención del público internacional.

“Otros países más pequeños de América Latina son todavía grandes importadores de programas televisivos extranjeros; ciertas naciones importan casi toda su programación diaria , a excepción de las noticias. La mayoría de las importaciones provienen de Estados Unidos, México, Brasil, y, en menor escala, de Venezuela, Argentina y Puerto Rico.” (Antola y Rogers, 1984, p10-16).

Una prueba de esto es que del 2010 al 2013 tan sólo un 8.3% del tiempo al aire de televisión nacional poseía contenido realizado dentro del país. Podemos encontrar producciones como telenovelas argentinas, colombianas o mexicanas, muchas de las cuales son transmitidas o recreadas en países remotos y diferentes culturas. Es difícil encontrar una producción ecuatoriana que se trasmite en otro país. Claramente el tamaño del país tiene una relación con este fenómeno, pues Ecuador posee un mercado limitado que exige creaciones específicas a la medida de este mercado. Los precios de producción son inaccesibles para la gran mayoría de personas del país, dificultando la creación de producciones independientes. Tomemos en cuenta la siguiente cita tomada del informe de CIESPAL sobre la ficción nacional en la televisión abierta.

“La ficción televisiva nacional necesita nuevos realizadores, también de otras ciudades del país, y otras miradas que permitan enriquecer y complejizar las narrativas, así como crear nuevas historias. Hasta ahora, los intentos demuestran déficit de creatividad y de preparación para la escritura de guiones, lo cual vuelve difícil la exportación”. (S.A., 2010, p.27-28).

En nuestro país el cómic es una industria prácticamente inexistente, que sin embargo posee una gran cantidad de fans y aspirantes a creadores. Hay algunos títulos que han sabido mantenerse como El Capitán Escudo y otras pequeñas historias en la revista infantil Elé de la editorial Zonacuario. Sin embargo se mantiene una desventaja profesional en mi territorio natal para quienes se dedican a los cómics, una industria ausente.

Hay también cómics como Hunter, creado por una empresa de localización de vehículos, u otros como las historietas que encontramos en los libros de texto de educación primaria de la Editorial Santillana o en los folletos comunitarios, parroquiales o de centros de salud, varios de ellos ligados al sector público. También existen blogs que son actualizadas por sus dueños periódicamente como por ejemplo el web comic de humor Walter Diego del autor Carlo Celi.

La historia del cómic en Ecuador es analizado por José Daniel Santibañez, quien analiza la historia del comic en el país. Él examina los intentos liderados por creadores de cómics nacionales, las revistas que permanecen meses en el mercado antes de desaparecer o las publicaciones de diferentes creadores separadas por tan sólo meses entre sí. Es una industria que parece estar en movimiento en los ámbitos

publicitarios, educativos y públicos. Lo que podemos concluir del estudio señalado es que el interés en la producción de cómics siempre ha estado presente en el país, sólo que tiene baja rentabilidad y no ha logrado ser sustentable. A pesar de las dificultades, los artistas visuales no se rinden. Manteniendo sus propios proyectos a flote a coste de su tiempo y esfuerzo no remunerados.

“El cómic en el Ecuador ha trascendido gracias al esfuerzo de algunos hombres y mujeres que se atrevieron a narrar historias –o hacer parodias- del acontecer ecuatoriano. Tuvo sus inicios casi al mismo tiempo que la república, pero el Noveno Arte no ha tenido un desarrollo continuo, sino que se ha presentado esporádicamente en nuestra historia. No se ha desarrollado como industria generadora de artistas y escritores dedicados exclusivamente a esta disciplina.”
(Santibañez, 2012, p.23-42).

La revolución de la información y sus efectos

Son visibles los efectos de la menor accesibilidad a los conocimientos de vanguardia en los países de primer mundo y los que están en vías de desarrollo. Son aquellos los que cuentan con más creadores de ficción con mayor éxito. Sí atribuimos el desarrollo de una persona al acceso a medios de comunicación y recursos tecnológicos en su entorno, sería muy difícil que nazcan creadores de cómics en el país. Sin embargo el auge del internet ha permitido tener acceso a un mundo global de información, a la que antes era difícil llegar. Podemos gracias a la web, acceder a comunidades distantes sin estar geográficamente cerca unos de otros.

Ejemplos de esto son sitios web como Penciljack, un blog de crítica de dibujo donde una pieza realizada por un dibujante recibe crítica de otros ilustradores en línea. La comunidad es muy activa y da respuestas en cuestión de minutos. Otro ejemplo son las redes sociales para mostrar arte, sitios como Deviantart o Conceptart.org que sirven a los artistas para crear un catálogo en línea, no sólo con fines de exposición al mundo, sino también de búsqueda profesional. En el ámbito de búsqueda de trabajo en internet hay sitios como Zwol o Digital Webbing, especializados en reunir artistas y clientes.

En la industria de los cómics establecida y su apertura en internet podemos ver a muchos referentes que poseen una identidad en línea. Creadores como Scott Mc Cloud (teórico y creador de cómics), Greg Capullo (dibujante actual de Batman y leyenda del dibujo desde los 90s). Noah Bradley (ilustrador de arte fantástico), Alvin Lee (ilustrador del videojuego Street Fighter), Fiona Staples (dibujante del cómic más popular del momento: Saga), etc. Por nombrar unos pocos de los cientos de miembros de la industria con una actividad fuerte en línea y un interés por mantener una relación con sus fans. Todos los mencionados tienen blogs, páginas web y cuentas de Facebook y Twitter en las que comparten sus vidas dentro de la industria y contestan inquietudes sobre su trabajo como artistas y la manera de realizar su obra. Muchos realizan tutoriales y publican artículos sobre estos temas. El acceso a esta información y temas como la piratería (cuya naturaleza moral no será discutida en este texto) han abierto las puertas de toda una generación a las posibilidades para crear y la educación sobre los temas que se desee investigar. *“Despite the evident dispersal of some comic*

book artists to remote locations. These artists form a social economy that periodically interacts intensively.” (Rodcliffe y Rendace, 2003).

Es el internet el que abre las puertas a quienes quieren generar contenidos o buscar audiencias fuera de las fronteras de su región. Este tema es esencial pues trata directamente con la sostenibilidad de un producto, pues tienen la posibilidad de sostenerse en el mercado sin necesidad de generar un mercado local. Excepto por figuras tridimensionales¹, producciones como dibujos, música, fotografía o filmaciones son fáciles de compartir en internet. En conjunto con la red bancaria global o las empresas privadas de traslado de fondos como Paypal, estas producciones pueden buscar compradores en diversas regiones del mundo. Al ser objetos que pueden ser replicados por la pantalla de un dispositivo tecnológico, los cómics son muy versátiles para su comercialización en línea.

“Closely linked to the development of neoartisanal work has been the second theoretical foundation of the analysis: the increasing distancing of production to subcontractors. In the case of comic book production, the shift in the past 20 years from integrated bullpen production to decentralized production has been profound” (Rodcliffe y Rendace, 2003, p.241-263).

CAPÍTULO 2. MARCO TEÓRICO

El marco teórico incluye ideas y textos que hablan sobre la problemática y el desarrollo de un comic. Los textos van desde a la relación entre los cómic y la sociedad, tanto a nivel global como en países específicos como Brasil y Ecuador, como el lenguaje y los personajes del comic en tanto símbolos que apelan a la sensibilidad humana y de cómo estos personajes y su lenguaje y valores son fruto y al mismo tiempo inciden en la identidad de las comunidades. También se examina la historia de este medio y los cambios en la naturaleza de esta industria audiovisual. Se relaciona así cómics que han condensando rasgos de diversas sociedades.

Aspectos para deconstrucción y construcción de personajes

Los comics tienen varias dimensiones: pueden ser entendidos como productos de comunicación, expresión de un contexto dado, pero también deben ser examinados en tanto procesos de recepción del público, es decir en cuanto son captados desde una visión cultural y circunstancias concretas del lector, que está condicionada por parámetros sociales.

Así cuando Umberto Eco habla de “Superman”, no solo habla del personaje como tal, sino de las personas que disfrutan de esta célebre figura que ha influido en muchas generaciones. Para ello analiza los deseos y anhelos reprimidos de las personas, para quienes esta creado este símbolo cultural.

Como dice Umberto Eco sobre Superman (Eco, 1968): el personaje sirve a una justicia siempre y cuando proteja a la propiedad privada. No se arriesga a resolver temas que puedan resultar controversiales. Se plantea desde esta perspectiva un

dilema sobre lo que significa la justicia: ser justiciero puede tener dos líneas el de servir a las leyes plantadas por un orden político sustentado en la propiedad o servir a una propia justicia, la cual podría implicar la ruptura con la leyes y el orden y por tanto ser potencialmente un enemigo para el sistema.

Luchar activamente por el bienestar de las personas no es compartido de la misma manera por diferentes personas. Pelear por lo que uno cree, muchas veces va en contra de las creencias de otros, cuyas opiniones difieren de las nuestras. Esto significa potencialmente ser un villano para algunos, si hacemos actos en una sociedad de la que también son miembros. El heroísmo es entonces subjetivo a su contexto y a los eventos en la vida del determinado “héroe”.

El texto de Eco es una crítica profunda a la sociedad norteamericana y a los significados que le dan las personas de acuerdo a su entorno social. En este caso, se trata de una sociedad donde prima los valores de la propiedad privada y del individualismo, propios de un sistema capitalista. Pero también dicho texto da elementos importantes para comprender el comic como fruto de una sociedad y de una economía, de empresas de la comunicación que han logrado mantener las revistas y los personajes por varias decenas de años. Pero esto es posible en la medida en que el cómic se relacione con el imaginario social y con una industria cultural.

Un texto cercano al de Eco, pero sobre América Latina es el de Jennifer Manthei, (2011) Se basa en la historia de un personaje, Chico Bento, que responde a la identidad nacional de una sociedad. Un personaje que tiene cincuenta años en la industria Brasileira y sigue siendo capaz de vender revistas mes a mes. Es la idea de la

identidad nacional como un plus que atrae a los lectores de un lugar específico, dado que este personaje condensa un territorio imaginario y responde a ciertos parámetros de la identidad de la sociedad que lo crea. Un personaje significativo y representativo de un país, puede crear un mercado nacional que consuma revistas en el territorio donde fueron creadas, formando así una industria local.

Cómo un paralelo del estudio de los cómics en una región tenemos trabajos como el libro *Historia social del cómic* del autor Terenci Moix (1968), que analiza este género en España enfocándose en la época de la dictadura. El autor subraya el comic como una de las formas básicas de obra de arte. Hace un recuento de un periodo inicial en donde los comic asumen un carácter casi utópico y contrasta con el uso que les dio el gobierno como propaganda política. Después aborda a los autores de la posguerra Española los cuales alcanzaron una fama grande y duradera. Para el autor el cómic es un elemento comunicacional con la posibilidad de transformar el entorno.

En el tema de la construcción de personajes y de sus miradas ante la realidad, tenemos el texto de Ana Merino (2010). donde examina el cómic como espacio de denuncia Este texto analiza a las sociedades latinoamericanas que fueron el contexto de la creación de tres personajes infantiles que alcanzaron fama: Mafalda, Socorro y Paracuellos. Describe a los protagonistas, junto con los diversos personajes y el mundo que les rodea. La autora enfatiza el hecho de que el personaje principal fuera un niño, con una visión más bien adulta y sobre todo cuestionadora de la realidad social: la niñez como perspectiva inocente ante un mundo con mucho que cuestionar. La realidad es presentada como problemática y caótica en estos mundos y cuestionada

por un personaje infantil que podía mirar problemas en su mundo que los adultos no. De esta manera se revela una idea del adulto como una persona conformista que perdió su capacidad de cuestionar su entorno mientras que la niñez es vista como revolucionaria.

Cuestionar regímenes arbitrarios es un tema esencial para quienes conocemos la realidad latinoamericana, donde las leyes son vistas como un recurso para el abuso de los poderosos más que parámetros de una convivencia social. Esta es una óptica tema que está presente explícitamente en la historieta que se crea como producto de esta tesis. Donde la realidad que se vive plantea la necesidad de revelar la incompetencia del sistema y por tanto de desconfiar en las autoridades.

El comic como medio de generación de contenidos

Un estudio más específico sobre el lenguaje de los cómics y su relevancia en el imaginario humano es el que realiza Scott McCloud, en su libro *Understanding Comics* (1993) donde encuentra las categorías que definen y dotan de valor al mundo de los cómics. Parte del estudio de los símbolos y de cómo son transmitidos visualmente. Tomando ideas planteadas en ramas como la psicología, la historia, el arte, el diseño y la comunicación. McCloud define los componentes del lenguaje de los cómics. Este texto es sumamente importante para producir un comic pues hace una completa clasificación de sus elementos y da cuenta de cómo estos comunican y apelan a la sensibilidad humana. Se trata pues de un medio comunicacional cuya naturaleza es apelar a las percepciones sensoriales y las emociones.

Mc Cloud habla de temas como el dibujo como un elemento de identificación de las masas con el personaje. Crea una pirámide de auto representación entre el retrato y el dibujo *cartoon*. Este autor habla de cómo la falta de definiciones realistas en los dibujos ayudan a los lectores a sentirse personajes de la historia. Además define efectos sensoriales como las líneas de movimiento que vemos muy comúnmente en el manga y como estas transmiten la sensación de movimiento, o también las líneas ondulares que colocadas atrás de un personaje sugieren ansiedad o incomodidad.

El guión de Robert Mckee (2002) fue el texto en el que se basó la construcción del guión. Este es un texto académico que enlista los elementos de la narrativa y la construcción de estructura en la narración de historias. Además de los elementos básicos para construir un guión. Es un texto esencial para los estudiantes de cine pues comprender los elementos de esta herramienta es necesaria para cualquier decisión que se toma sobre el rumbo de la historia.

Perspectiva generacional y las opciones del medio de los cómics

X. Andrade (2011) habla de las nuevas motivaciones de los jóvenes artistas para producir, examinando los colectivos y los murales callejeros. Según la premisa del autor los jóvenes artistas ecuatorianos se alejan de la tradición de artistas de reconocimiento mundial como Guayasamín, y dejan de buscar el reconocimiento en los ámbitos artísticos locales para asociarse con comunidades que exploren sus propios intereses. Una identidad que no necesita de la validación de grupos establecidos sino que busca la realización de sus propias metas, creando eventos que

no solo reconozcan la obra de los jóvenes sino creando nuevos lazos entre artistas para crear nuevos idiomas y entornos. Este texto trata la producción artística de las nuevas generaciones -a las que pertenezco- y sus motivaciones para explorar los propios intereses de cada uno, así como la importancia de ser autodidacta.

Esto habla de la mentalidad actual de los artistas visuales emergentes, de sus influencias y de su forma de ver como aproximarse a estos intereses. Se relaciona con temas como el auge del internet en cuanto a lo autodidacta y los referentes. Este texto se refiere sobre todo al arte del país pero creo que habla de muchos ilustradores y sus intereses. De alguna manera este proyecto se relaciona con las nuevas tendencias “rebeldes” por qué esta realizado con el fin de conectarse con otros jóvenes que se conviertan en su audiencia. Los creadores son primero fans y estas dos naturalezas de las personas del medio de los cómics es muy importante, pues a pesar de existir industrias establecidas, lo que se busca es encontrar algo bueno para leer y para crear.

En el texto de Glen Norcliffe y Olivero Rendace (2003) los autores nos hablan de los nuevos modelos de producción de los cómics en el mundo, donde las relaciones de producción ya no se ven relegadas a la proximidad geográfica. Aborda el tema desde la aproximación al cómic como una industria que se basa en el trabajo en equipo para la producción de sus creaciones, pero parte hacia este nuevo modelo donde las personas no deben estar juntas para producir algo en conjunto. Es un análisis a las industrias en general pero el cómic es el principal foco de análisis.

Este texto es útil pues propone una descentralización del mercado de los cómics. Temas tratados en este texto son esenciales para mi trabajo donde las bases

para generar el producto se sustentan en la capacidad de generar comunidades en línea. Miembros de un equipo de trabajo pueden nunca conocerse cara a cara. No existen impedimentos para realizar producciones entre personas de intereses similares que viven en diversos lugares del mundo.

Otro tema en cuanto a la ilustración gráfica local son las industrias nacionales existentes. Aquí entra el tema de los ilustradores que poseen el control creativo de sus creaciones y se mantienen de las mismas en el país. Un medio así es el de la caricatura política, donde los autores son constructores y ejecutores de la base conceptual de su producto. Asdrúbal de la torre nos hace un resumen de la historia de este medio en su texto *La caricatura en Ecuador* (1990). Esta es una reseña histórica de la caricatura política en el Ecuador y de su relevancia en el imaginario popular, centrado en una crónica desde los orígenes de este tipo de ilustración hasta los días más actuales (el libro es de hace 24 años). Una de las disciplinas que más ha podido sustentarse por sí sola es la caricatura. En donde si podemos encontrar un mundo laboral y un sistema que contiene parámetros como el prestigio o la experiencia, y se mantiene con el apoyo industria local como lo es los periódicos.

José Daniel Santibáñez (2012) hace un resumen completo de la historia del arte secuencial en el Ecuador. Va desde sus primeros orígenes en el país y hace una crónica que cubre varias décadas hasta llegar a su estado actual. El trabajo de recopilación de una historia pocas veces valorada da cuenta de las diversas veces que se intentó plantear una industria del cómic, pero cómo esto no pudo ser sustentado. Habla de muchas personas, sobre todo artistas visuales que trabajaron en esta disciplina en algún punto. Así construyendo una historia propia del cómic nacional.

Este texto es esencial también pues ya por sí sólo da cuenta de un estado del arte sobre el mundo de los cómics en el Ecuador. Basándose en este texto es como se puede entablar una relación con las demás personas que alguna vez quisieron realizar historietas en el país.

El texto tuvo una influencia muy fuerte en mi trabajo pues planteó la necesidad de sustentarse financieramente para que el cómic pueda mantenerse vivo. También se relaciona con las posibilidades del mundo actual que podrían dar más cabida a producciones de este tipo al no necesitar de un medio de distribución física. Sobre todo el tema nos deja una atmósfera de pasión por los cómics de muchos autores del país y de cómo sus intentos siempre estuvieron llenos de amor por el medio. Es una lectura esencial para cualquier persona que quiera comprender la historia de los cómics en el Ecuador y no sólo hablar desde la carencia de opciones locales, sino también comprender las dificultades a las que se ve sometido el medio pero también sentirse orgulloso por poseer una historia que quizás no sea fácil de encontrar en los estantes de librerías, pero sin embargo está presente en nuestro país.

CAPÍTULO 3: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA Y JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Mucha de la producción narrativa global es originaria de los países desarrollados. Se constata por tanto que en la cultura global audiovisual los países dominantes crean la mayoría de contenidos de ficción. Quienes somos fans de las historietas y otras producciones de ficción vivimos una constante disonancia entre nuestra experiencia personal y humana y la que se nos es presentada en estos relatos. Si es que los relatos construyen identidad, entonces muchas veces la identidad del mundo está siendo representada por países con industrias de entretenimiento más fuertes. *“El intenso flujo de programas desde Estados Unidos hacia América Latina no está siendo contrarrestado por un flujo similar en sentido inverso.”* (Antola y Rogers, 1984, p.10-16).

Con esto se está limitando el desarrollo de una narrativa nacida desde Ecuador. Las telenovelas cumplen un rol, pero los jóvenes que disfrutan de la acción y el heroísmo están perdiendo la oportunidad de leer historias que no podrían ser realizadas en otros lugares del mundo. El problema de la diversidad en la ficción y el entretenimiento se da por la falta de voces. Cada autor al escribir toma elementos de su experiencia. Al tener autores de diversos grupos locales y nacionales, en una diversidad de territorios del mundo, se tendrá diversidad.

Siendo el cómic un medio tan efectivo para la narrativa, es una válida aportación para generar una producción en el ámbito de la ficción de historias visuales. Mi búsqueda va entonces a proponer desde dónde construir un cómic, desde la condición geográfica y social de un quiteño. Una obra que sea apta para un público

amplio pero que también represente y sobre todo se nutra de contextos locales (el universo de los cómics y la perspectiva del mundo como hijo del Ecuador). Una propuesta que aproveche los conocimientos ganados gracias a la nueva era de información, que responda a la historia y los niveles de calidad del cómic global, pero que refleje el carácter de los personajes, las situaciones, los escenarios de este pequeño país que es Ecuador y su lugar en la producción mundial de contenidos y de mi búsqueda personal como creador.

CAPITULO 4. METODOLOGÍA: PROPUESTA DEL COMIC BOOK LA DESIGNACIÓN.

El objetivo de mi proyecto es el crear una historieta. Para que tenga calidad y sentido su estructura debe basarse en conocimientos básicos sobre el medio de los cómics y sus componentes (guión e ilustración). Se espera presentar esta historieta en algún punto a una casa editorial. Por lo tanto lo importante sería hacer un cómic que pueda mantenerse en un estándar internacional.

Conclusiones sobre el problema del flujo de narrativas se pueden obtener de los datos sobre producciones masivas. Además de una situación global distinta muy influenciada por el internet, dando nuevas posibilidades a los creadores. El cómic como medio válido para contribuir a la solución de esta desventaja de producción es el tercer tema que se puede notar en este texto. Estos son resultados de la información dada que han sido tomados en cuenta como inspiración para la creación de un mundo ficticio y personajes en este proyecto.

Se puede conseguir originalidad inspirándose en el contexto social; de esta manera se puede construir los personajes, situaciones y un mundo de ficción y así tener una voz propia que nace del propio carácter del autor como como ecuatoriano y miembro del continente sudamericano. Que sea un homenaje a la sociedad latinoamericana donde ha sido generada. Busco construir la historia para que resulte satisfactoria y entretenida para el lector. El fin de todo esto no es crear un - “exactamente esto se debe hacer”, sino proponer un -“si lo hacemos de esta manera, tendrá más sentido.”

Este cómic debe ser capaz de generar interés para poder devenir en historias subsiguientes. Las ideas y elementos importantes de un arco mayor deben estar presentes explícita o implícitamente. Un mundo donde los personajes pueden vivir muchas aventuras que pueden abarcar diversas historias son las características de una franquicia. Es por esto que la historia es un piloto para una serie de cómics más grande. La auto sustentabilidad no radica en el lograr vender un número, sino en que los lectores quieran regresar a este mundo y estén dispuestos a pagar por él. Es por esto que una de las estrategias pensadas es el lanzar el cómic gratis. Lo que importa es que la mayor cantidad de gente lo lea, no que unos pocos lo compren.

La historia se centra en un equipo de superhéroes de un pequeño país marginal. Esta premisa busca ser una analogía de la temática de diferencias en las producciones locales contrapuestas a las importadas. La situación política del mundo ficticio inventado es una donde el lugar donde suceden los eventos no es un lugar donde se toman las decisiones sobre ese mundo.

Los superhéroes no son un producto generalizado como producción local en nuestro país. Es por eso que se buscó tratar este tipo de historia. Porque el tema de los superhéroes dentro de los cómics mundiales es una de las figuras más importantes y fundamentales para el medio. Sin embargo esta temática tan popular dentro del mundo de los cómics deja de lado la representación cosas que yo veo día a día en mi experiencia diaria por ser realizado en otro contexto. Es por esto que escogí el realizar una historia sobre superhéroes en un contexto diferente al de los países desarrollados. La historia entonces tiene que ver con superhéroes en un territorio marginalizado de los ordenes mundiales.

Conclusiones teóricas.

El problema que se plantea se utiliza como una justificación sobre la necesidad de utilizar las nuevas herramientas dadas por la nueva era de la información para crear nuevas narrativas. La toma de postura que se escoge trata estos temas vistos desde una perspectiva local para la construcción de un producto. Este producto es el proyecto realizado. Sus razones fueron vistas anteriormente y la descripción formal del producto se encuentra como un anexo.

El tema de los cómics es mas comprendido como un medio que como la industria global de historietas. Se busca establecer las posibilidades del medio para entenderlo como una contribución válida ante el problema establecido. El resultado final de este proceso es la historieta que se encuentra añadida como otro anexo.

CAPITULO 5: EL PROYECTO

El objetivo de un comic es que sea una obra valiosa tanto para el autor como para el medio del que formará parte y su audiencia. Se trata de crear una historieta que debe valerse por sí misma y que tenga una proyección futura. Se trata de generar una franquicia de ficción por medio del análisis a la actualidad de la ficción gráfica narrativa especificándose en el tema de los cómics.

El propósito general de este proyecto es crear una obra que pueda adquirir el suficiente interés para mantenerse vivo por sí mismo, generando una audiencia propia. Como se mencionó anteriormente se busca iniciar mi carrera como ilustrador y como creador, sacando a luz mis capacidades e intereses.

Los objetivos específicos son:

- Realizar la producción de una obra que integre tanto su base escrita (guión) y su interpretación visual (Páginas del cómic).
- Lograr una obra que cumpla los estándares básicos globales de calidad en escritura y presentación.
- Poseer un producto con la calidad suficiente para empezar mi vida profesional.

La historia: una sinopsis

La historia trata de un mundo donde muchas personas tienen súper poderes. Nadie sabe de dónde vinieron estas habilidades especiales que configuran historias diferentes. Existen relatos de personas que recibieron la visita de un mesías que les

encomendó una misión divina, hay otras que hablan de accidentes de laboratorio, otros a quienes les sucedió un evento como la caída de un rayo encima, etc. El único elemento en común de todas esas historias es que ninguna es igual a otra.

Nuestra historia sucede en un pequeño país de tercer mundo. Un país con gente alegre que sufre en medio de la pobreza y la ignorancia. En este territorio el Estado, las oficinas públicas, son famosas por la corrupción y la incompetencia. Nadie cree en el sistema y menos aún en los políticos. Los diferentes gobiernos les dieron uso a las personas con habilidades especiales y crearon ministerios dedicados a su organización y funciones. Además a quienes colaboraban con el gobierno se les dio beneficios especiales como ciudadanos.

Así conocemos a Lía, una joven que cree verdaderamente en el valor de la designación nacional de superhéroes, la cual está abandonada hace mucho tiempo. Por una coincidencia del destino, ella acaba de obtener la dirección de esta institución, pero tendrá que enfrenar muchas dificultades que resultan de su contexto antes de poder crear un equipo de superhéroes que promueva la esperanza y el heroísmo.

La historia sigue los parámetros del “underdog”. Los personajes comenzaran en lo más bajo de la jerarquía del reconocimiento social. Enfrentarán dificultades y desafíos mayores que pondrán a prueba su determinación, valores y creencias. Ellos tienen el reto de probar en sus actos su valor. Todos los miembros del equipo cambiarán en ese proceso a través de una serie de eventos en el que se desarrolla la historia. Lía es el personaje principal de la historia y es a través de ella que conoceremos los diferentes personajes de la ciudad Hyorea en el remoto país Nitten.

Descripción del mundo

Se trata de un mundo ficticio paralelo al nuestro. Con un orden parecido. Hay países dominantes con poder económico y político, y existen otros muy pobres, con una gama de territorios intermedios. Se podría haber usado nuestro mismo mundo pero creo que esto se hubiera prestado a estereotipos y preconcepciones que distanciarían al lector.

Por eso la experiencia de este mundo debe ser completamente nueva y estar llena de la sensación de descubrimiento para el público de cualquier lugar. Mi creencia es que un mundo ficticio que no es el nuestro es mejor para contar una historia como la mía que además busca una audiencia no limitada al Ecuador. De igual manera su parecido con nuestra sociedad hace que la vivencia sea cotidiana y accesible.

La historia se hace desde una posición de país marginal que no pertenece a los círculos mundiales donde se toman las decisiones. Este país no es el que decide en este mundo. Existen países mucho más grandes y fuertes. Un mundo muy rico y único, pero que no es tomado en cuenta por los discursos globales dominantes. Esto es una analogía sobre el tema de nuestra escasa voz en la producción de ficción global.

El mundo que se presenta es parecido al nuestro en muchos rasgos pero no será el mismo: guerras y fronteras, diferentes culturas y religiones, varias historias que serán reflejo de nuestro mundo. Es una sociedad que posee los problemas de un país en vías de desarrollo. El gobierno está compuesto por todo tipo de gente, tanto

honesto como corrupto. La sociedad es hija de una larga historia de pobreza. No se trata de ilustrar la miseria pues la idea no es denunciar la situación del mundo, sino establecer desde donde vienen los personajes. Una pobreza que no sólo resulta en dificultades económicas sino también en una desesperanza por el futuro y una apatía a creer en proyectos nuevos.

Descripción de los personajes

Los seres humanos tenemos una visión compleja sobre lo correcto, tal como señala el texto de Humberto Eco (2011). En este mundo nadie es completamente un justiciero o un villano, sino que cada uno se convierte en héroe o malvado dependiendo de lo que sucede en su vida, las decisiones que le toque tomar y las personas que lo juzguen. Se trata de un mundo en donde incluso actos de heroísmo pueden no ser vistos como buenos por todas las personas.

Este es criterio importante para la configuración de mi historia. Es decir, los protagonistas tienen aspectos que podrían ser discutidos como positivos o negativos y tienen diferentes visiones del mundo. Esto se evidencia en dos de los héroes que Lía conoce, un apático luchador contra el crimen y una figura con problemas de juego.

La construcción de personajes se realizó en base a una serie de cualidades que necesitaban ser definidas previo a la escritura del guión, tales como las cualidades generales importantes del personaje (una visión general sobre quien es el personaje), la función del personaje (su rol en la historia) y el arco del personaje (el cambio que vive el personaje durante la historia). Además es importante señalar la acción dramática del personaje (la elección del personaje que le lleva a mover la trama) y la

necesidad del personaje (lo que el personaje necesita) o el deseo del personaje (lo que el personaje quiere). También debe tomarse en cuenta la motivación del personaje (la razón del personaje para hacer lo que hace) y el límite de autoconocimiento del personaje (el cual se refiere a los aspectos de la personalidad del personaje que son inconscientes para éste).

En todo ello es fundamental subrayar la característica distintiva de los protagonistas (la cualidad que los vuelve únicos y que destaca su personalidad), la emoción dominante (o el llamado “carácter”) y los elementos críticos de la historia del personaje (son los eventos de la vida del personaje que le llevaron al estado actual en el que le conocemos). Desde el punto de vista de una historia dramática es importante el conflicto interno del personaje (aspectos del personaje que entran en crisis al verse afectado con circunstancias que la historia le depone), sin dejar de considerar las fallas del personaje (cualidades que vuelven al personaje imperfecto y que están fuera de su control) y el llamado fantasma del personaje (es decir los traumas y eventos que marcan el carácter del personaje). Estos elementos fueron tratados en cada uno de los protagonistas principales. Incluso si dichos aspectos y rasgos no fueran tratados en el primer número, sirven para darle una identidad a los personajes y las actitudes que tomarán ante situaciones futuras.

Descripción de cada personaje

Lía

Personaje principal de la historia. Su determinación es la cualidad como heroína de la historia. Dispuesta a pelear por lo que cree correcto pese a tener todo un sistema en contra. Es una persona terca pero muy trabajadora con motivaciones aún

desconocidas para luchar por el desarrollo de la Designación Nacional de Asuntos Sobrehumanos.

Maestro

Una versión de Superman donde al gran héroe que es tratado como un dios la fama se le sube a la cabeza y se la pasa de fiesta o apostando. Tiene buenas intenciones y busca el bienestar de todos, pero es algo torpe y no puede tomar riendas sobre su imagen pública al estar perseguido por los resultados de sus malas elecciones.

Shrodinger

Superhéroe que es visto como villano por la justicia por el hecho de no dar explicaciones a nadie y tener un carácter agresivo. Por razones desconocidas pasea por el mundo como un vagabundo hasta el día en el que sucede nuestra historia.

Robo

La cadena de Panaderías Robot utiliza robots en cada una de sus sucursales. Uno de estos ayuda a nuestra personaje principal a salir de un problema. Detrás de parecer solo un robot mas existe una personalidad única y curiosa que está por salir a la luz. Quizás demostrando que este robot no era cualquier robot después de todo.

Liger Pacheco.

Antagonista de la historia y principal causante de todos los eventos que suceden en la historia. Es un ex político corrupto acostumbrado a obtener siempre lo que quiere y nunca tener q rendirle cuentas a nadie mas que a sí mismo. Tiene un

terrible temple que no le deja olvidar el momento que una persona va en contra de él y no descansa ante nada para lograr sus objetivos.

Guión

Con este texto se definió los elementos del mundo y los personajes. Además de obtener una educación sobre el tema que permitiese al guión de mi proyecto ser lo más efectivo posible en las metas que planteé para la historia. La estructura básica de tres actos fue una figura de la cual tomé mucho para realizar una historia que fluyera el momento de ser leída.

Una vez definidos todos los parámetros de construcción, se procede a hacer un diseño de la historia y el mundo donde se lleva a cabo, creando al mismo tiempo eventos que sirven para que los personajes hagan una jornada de una situación a otra. Y que el recorrido contenga los valores que han sido descritos anteriormente sobre el valor de realizar una obra local. Hacer un equipo de superhéroes es una analogía a realizar una historieta. Se hicieron dos drafts previos a la historia final El guión se realizó bajo el tutelaje del profesor Arturo Yépez.

La historia del primero era diferente de lo que fue el producto final pero mantuvieron elementos tales como los personajes y rasgos de generales de la historia. El primer draft no tuvo mayor claridad en cuanto la estructura y la construcción de historias. El segundo draft contenía elementos como la personaje desatando los eventos que devinieran en la creación de un equipo de superhéroes, pero algunas diferencias como el rol del villano en la historia y la existencia de equipos públicos en

todo el mundo cambiando su naturaleza a la de una institución pública que existiese previo a las acciones del personaje.

Estos fueron cambiados en base a consideraciones sobre motivaciones de los personajes, estructuras de poder en el mundo planteado, inconsistencia de diversos puntos, complicaciones mayores levantadas por recursos menores, decisiones forzadas de los personajes y problemas de fluidez de la historia al ser narrada. Siempre se buscó que el autor genere las ideas que construyeron la historia, pero los cambios se realizaron, tomando en cuenta que el guión no es rígido, sino que debe ser pulido durante el proceso creativo.

El guión final es para un comic de sesenta páginas. Está hecho con una estructura clásica de tres actos y una organización de elementos que buscan que el lector lo lea de manera fluida. La historia tiene un final que sugiere la existencia de un segundo capítulo. La historia busca ser lo más clara y menos confusa posible. Cada página trata un suceso o cuenta con una idea que se cierra al final de la misma. De esta manera cada carilla tiene su propio sentido.

Todas las páginas cuentan una sucesión de eventos que se organizan en la estructura de los tres arcos. Estos tres arcos generalmente se refieren a un primer tercio de la historia presentando el mundo y los personajes además de abordar el problema. Al final de esta parte se llega al punto de no retorno donde un cambio en la historia nos impide regresar al estado de las cosas presentadas en la primera etapa. Aquí es donde se nos presentan todos los problemas hasta que parecen no tener

solución hasta llegar al clímax de la historia. La historia está hecha para fluir el momento de ser leída.

Dibujo

Los comics generalmente se realizan dibujando primero los bocetos de acuerdo a las imágenes que se necesitan en cada página. La composición de cada panel no obedece solo a nociones de composición independiente sino en cuanto a un todo de la página. Cada dibujo debe relacionarse con el otro de tal manera que se marque el viaje del ojo por la página y así poder utilizar recursos como el ritmo. Ejemplo de esto es el uso de paneles grandes en ciertos momentos para que el lector les observe con más detenimiento, marcando un pare en el ritmo de lectura.

Una vez que se decide que imágenes van a ir en cada página -y el tamaño de cada una- se realiza una versión de arte preliminar donde se dibuja todo, pero con la intención de dejar bien marcadas las proporciones y la perspectiva además de los rostros. Luego se realiza una versión de lápices finales donde se pule cada imagen y se limpia los rasgos innecesarios. En esta parte se decide toda la presentación del dibujo por lo que también se modula las líneas según algunas reglas como que los objetos delanteros suelen tener líneas más gruesas al igual que los lados de las figuras que se encuentran en el lado contrario al sol.

La última etapa consiste en marcar todo esto con tinta y dejar listo el arte para los siguientes procesos. Cada página toma entre ocho y trece horas para ser completada.

La última etapa es la etapa del lettering la cual se hace en programas de diseño como adobe Illustrator. Aquí se realizan los logos y los globos de texto. Un globo de texto tradicional generalmente tiene un poco achatado cada extremo. Se ubican sobre el arte y se colocan los textos del guión. En esta parte hay que tener cuidado con cubrir elementos del arte que fueran necesarios para la comprensión de lo que está sucediendo en la imagen. Muchas veces es necesario cambiar algunos textos para que signifiquen lo mismo pero que ocupen menos espacio.

Conclusiones personales del proceso principal y recomendaciones

Los resultados del proceso fueron muy significativos en mi desarrollo personal. El crear un guión e ilustrarlo fue muy importante porque significó mi primera producción como creador de cómics. Mi primera colaboración a la ficción narrativa gráfica global. Los resultados deben ser juzgados por cada lector, pero en cuanto a crecimiento personal hacia un interés profesional, creo que los objetivos fueron logrados. Todavía queda mucho trabajo para terminar bien el cómic y cuando sea lanzado al mundo se verá si los demás objetivos como el interés popular y la auto sustentabilidad han sido logrados. Sin embargo creo que la experiencia es válida y creo completamente en el producto que he realizado.

Si se quiere realizar un trabajo como este es muy necesario estar relacionado con el medio. No me parece necesario ser un fan de los superhéroes u otros tipos de cómics populares, pero creo que se debe tener muy claro en qué nivel se está en ámbitos de habilidad de dibujo y experiencia como escritor. Parte de mi trabajo consiste en mirar mis limitaciones, y es a partir de estas que tome ciertas decisiones como el hecho de inspirarme en el manga y tratar la historia como un shonen

(historias de acción para lectores jóvenes como Dragon Ball Z o Naruto). Es decir hay que aprovechar las limitaciones y volverlas un recurso a su favor. Si no se puede realizar un estilo demasiado naturalista, no crear una historia que fuera mejor presentada de tal manera. Esto da otras oportunidades cómo el humor y otras opciones que pueden resultar muy útiles. Quizás una historia de terror hubiera requerido de un nivel más alto de dibujo, o una historia de drama una experiencia más amplia como escritor. Yo escogí por eso inspirarme en el Manga, no solo porque es una de mis pasiones, sino porque quizás de esta manera: juntando mis ideas con mi investigación sobre la estructura narrativa y mi habilidad en dibujo podría contar la mejor historia de la que soy capaz actualmente.

Bibliografía.

Andrade, X. (2011). Artes Visuales en el Ecuador Contemporáneo: contra el efecto Guayas amín. *Revista Arcadia* num. 67. Recuperado de <http://www.laselecta.org/2011/05/3367/>

Caputo, T. (1997). *How to self-publish your own comic book: The complete resource guide to the business, production, distribution, marketing, and promotion of comic books*. New York: Watson-Guptill.

De la Torre, Asdrúbal (1990). La caricatura en Ecuador. En (V.A.), *Caricatura* (pp. 119-127). Quito: Editorial QUIPUS.

S.A (2011). Ecuador. La ficción nacional en la television abierta: Crecimiento en cantidad y limitaciones de calidad Tematica. Informe para el OBITEL. CIESPAL.

Martínez López, José Samuel (2012). La industria del entretenimiento (3): Reflexiones fianles. *Revista Luciernaga*. Año 4 edición 7. Tomado el 18 de Diciembre del 2014 de http://politecnicojic.edu.co/luciernaga7/pdf/9_entretenimient o.pdf

Jenkins, Henry (2014). Rethinking the “Value” of Entertainment Franchises: An Interview with Derek Johnson (Part Two). *Confessions of an Aca-fan, the official weblog of Henry Jenkins*. Tomado el 19 de Diciembre de <http://henryjenkins.org/2014/01/rethinking-the-value-of-entertainment-franchises-an-interview-with-derek-johnson-part-two.html#sthash.xm5U0mkp.dpuf>

Antola, Livia y Rogers, Everett (1984) La Televisión en América Latina: Patrones actuales de flujos en América Latina, y de cómo funciona este proceso. Recuperado el 16 de Diciembre del 2014 de <http://investigacion.ilce.edu.mx/stx.asp?id=2348&db=&ver=>

Eoster, David William. Mafalda. (1980). An Argentine Comic Strip. *Journal of Popular Culture*, Vol. 14.3, pp. 497-508.

Eco, Umberto. (1968). El mito de Superman. En Eco, Umberto (Ed.), *Apocalípticos e integrados* (p 219-256). Barcelona: Editorial Lumen.

McCloud, Scott. (1993). *Understanding Comics*. New York: HarperCollins Publishers.

Manthei, Jennifer. (2011). How to read Chico Bento, Brazilian comics and national identity. *Studies in Latin America popular culture*, Vol. 29, pp. 142-162.

Merino, Ana. (2010) Perspectivas de la niñez adulta: el cómic como espacio de denuncia desde la marginalidad de sus personajes. *IC - Revista Científica de Información y Comunicación vol. 7*, pp. 149-167.

Moix, Terenci (1968). *Historia social del cómic*. Barcelona: Ediciones B.

Norcliffe, Glen & Rendace, Olivero. (2003). New geographies of comic book production in north America: the new artisan, distancing, and the periodic social economy. *Economic Geography*, Vol. 79, pp. 241-263.

Santibañez, José Daniel. (2012). El cómic en Ecuador, una historia en génesis permanente. *Chasqui* (13901079), pp..

Abercrombie, N., Austin, R., Elia, J., Reed, J. y Torres, J. (2011). California: California State University Sacramento.

ANEXO A. CUADRO DE CARACTERÍSTICAS DEL PERSONAJE PRINCIPAL

Nombre: Lía

Cualidades generales importantes del personaje: Cabeza dura, no se rinde ante nada, burlona, su propia verdad esta ante todo. Se preocupa por el bienestar de los demás.

Nunca deja de ayudar a quien parece necesitarla. Es buena manejando muchas responsabilidades y parece nunca entrar en conflicto por eso. Además es buena para encontrar soluciones imaginativas a problemas, habilidad que se desarrolla y se vuelve esencial como jefa del equipo.

La función del personaje: Personaje principal. El equipo es su pasión. Toda la historia se mueve por que esta persona tiene una meta que cumplir.

El arco del personaje: tiene la motivación de crear un equipo de superhéroes que sea símbolo nacional y sirva de inspiración para jóvenes con habilidades especiales

La acción dramática del personaje: La acción por tomar las riendas ante las oportunidades que han surgido son los detonantes de los sucesos de la historia.

La necesidad del personaje: Necesita ver resultados. Trabaja horas de horas sólo para ver que es lo siguiente que se añade a cada proyecto. No parece necesitar reconocimiento sino plantear siempre nuevos objetivos.

El deseo del personaje: Que exista una esperanza para todas las personas al ver el éxito de un equipo local de supehéroes.

La motivación positiva del personaje: El crear un símbolo para los jóvenes de la región y de esta manera inspirarlos.

Limite de autoconocimiento del personaje (donde ya no se conoce mas): Llega a considerar a las personas como herramientas inconscientemente.

Característica distintiva: Su actitud fuerte ante la vida y determinación ante las dificultades.

Emoción dominante: La determinación

Elementos críticos de la historia del personaje: Un pasado que marcó su interés por los superhéroes al perder a un ser querido por falta de esperanza de gente con súper poderes en sí mismos.

Conflicto interno del personaje: Darse cuenta de la verdadera situación local de lo que le apasiona.

La falla del personaje: Orgullo. En psicología hay la teoría del como vemos al yo y a los otros y como creemos que nuestras acciones son justificadas y cuando las cosas no salen como nosotros queremos son una injusticia haciéndonos que nos frustremos mas aun. Ella responde a esto por que es un personaje muy convencido de su propia verdad, al cual se le hace difícil reconocer sus propios errores.

El fantasma del personaje: La pérdida de un ser amado por la falta de valentía de los héroes locales.

Los demás personajes no son muy desarrollados en el primer número pero cuentan con sus propias fichas que serán útiles para la realización de historias mas enfocadas en sus experiencias.

ANEXO B. GUIÓN

Universidad San Francisco de Quito

Proyecto de tesis:

La Designación.
(guión para Comic Book)

Amaru Ortiz.

2013.

Panel 1: (EXT. Noche) Puente en medio de una quebrada alta. Esta quebrada está llena de edificios como si estuviera en medio de una ciudad montañosa ligeramente exagerada, algo parecida a las montañas estereotipo de lugares con monasterios kung fu de China pero arquitectura tipo centro de Quito colonial mezclado con edificios de negocios, es el centro de la ciudad.

Panel 2: P.P.P. Del rostro de una chica con expresión de estar ante un peligro terrible.

Panel 3: vemos a la personaje en relación a una silueta de un monstruo de la cual no se puede definir mucho detalle solo sus músculos y tamaño.

Monstruo: Después de todo el mal que has causado.

Panel 4: Ella mira atrás y ve que esta pegada a la baranda y tiene el fondo de la quebrada mega alta bajo el puente atrás de la baranda a la q esta apoyada.

Monstruo: Muéstrame tu verdadera cara villana!

Cuadro: En ese momento supe que yo también debía convertirme en una súper versión de mi misma.

Panel 5: Alrededor de todo el desastre de la pelea que vino antes de este momento se puede ver a la gente corriendo desesperada, un par de personas regresan a ver mientras corren mirando a la cámara como si se estuvieran fijando en ella que está frente al monstruo.

Panel 6: las 2 siluetas en medio de lo que parece haber sido un caos completos, automóviles partidos por la mitad, un par de columnas del puente destruidas, humo, etc.

Monstruo: Yo soy el héroe que vino a detenerte.

Cuadro: Explicar el caos de mi primera semana de trabajo puede resultar mas caótico que los mismos eventos que me pusieron a mi y aeste monstruo en este puente, asi que comenzare por el principio...

Cuadro: Nadie sabe de donde vinieron los superpoderes...

Pagina 2.

Panel 1: Lía frente a una diapositiva en la que vemos vemos una fila de gente con trajes de superhéroes en una fila tipo iess, hay un muñeco de cartón que dice: Amigo héroe:

recuerda hacer sellar tu libreta por cada vez que recibes el bono mensual.

Cuadro: (Un par de días atrás)

Lía: Cada persona que los posee tiene una historia diferente...

Panel 2: toma igual pero algo cambiada la toma, en la diapositiva se ve una noticia del diario donde hombre de 98 años irrumpe a una casa buscando a dos menores, ADN demuestra que es el hermano mayor que fue enviado al pasado por su hermana bebe el momento que esta descubriese ser una superniña. Vemos una foto donde no aparece nadie y abajo dice en la foto superior podemos ver al anciano de 98 años quien....

Cuadro: El fenómeno entero no ha podido ser agrupado en ninguna única categoría científica.

Panel 3: cara de lía mas Close up y atrás diapositiva de una foto medio borrosa de una ciudad en el centro podemos ver muchas luces a lo dragon ball z y algunos edificios cayendo.

Lía: EL peligro que han traído a nuestro mundo es muchas veces aterrador.

Panel 4: Un montón de niños extremadamente aburridos que parecen ser de un colegio de paseo.

Lía (fuera de panel): ¿alguna pregunta?

Panel 5: un pabellón pequeñito que parece un kiosko en realidad que dice salón de los superhéroes de Appon (aunque tal vez al no ser relevante aun el nombre de país es escondido por el marco y otros detalles). Lía es guía de un museo y esta explicándoles estas cosas a los niños aburridos. En la diapositiva se ve a unos superhéroes 70ros barbones vestidos como mis viejos en sus fotos.

Panel 6: Lía los chicos yéndose y una profe.

Profe: señorita, la próxima vez realmente quisiera terminar de ver el museo con alguna de mis clases.

Lía: jaja discúlpeme lo haré mas corto la próxima vez.

Página 3.

Panel 1: Se ve en su plenitud un panel de media pagina de la ciudad (Hyorea ciudad del puente de las montañas de donde obtiene su símbolo el país de Appon.) se ve el puente que esta en la mitad de la ciudad en una quebrada altísima. Es un solazo.

Panel 2: Lía, se le ve saliendo de su casa en medio de todas las personas en el movimiento de las 8 00 am con mil cosas cargadas un zapato a medio poner y la chompa igual. Como atrasándose.

Panel 3: Plano general de la calle toda una variedad de tipos de gente que resuene con la realidad latinoamericana, Vemos viejitos, monjas, ejecutivos, niños yendo a la escuela, Albañiles estudiantes buses repletos.

Palabras (en chiquito en globos detexto como alejados medio grises en vez de negros)

que salen de las personas en la calle:
Ese man no me va a hablar asi... y le vi pues con...Vera usted mandeme el...

Panel 4: Lía yéndose de justo comprar pan en una panadería., el cajero es un robot.

Adiós Robo! Tu pan es el mejor de toda la ciudad!

Adiós señorita Anatole regrese en la noche prepararé empanadas para usted.

Panel 5: Lía en medio de full gente en el bus.

Cuadros diversos: Como dije, nadie sabe de donde vinieron los superpoderes, algunos dicen que mezclaron cosas en la cocina...otros se les apareció un Mesías y les encomendó una misión divina... otros estornudaron y se convirtieron en monstruos... Otros solo recibieron una llamada inesperada.

Página 4.

Panel 1: Puerta en plano medio. Un tipo enternado con un maletín esta entrando por esta puerta que tiene escrito en la puerta Sastres Golucci Hnos. Es como si estuviéramos entrando al local con el.

Cuadro: En otro lugar de la ciudad.

Panel 2: Tenemos a un grupo de tipos con aire de partido político guayaquileño unos hablando por teléfono, otro rechazando unos habanos que le trae un subordinado de una forma grosera, se puede ver que un par de ellos tienen las correas para pistolas., bielas y humo de habano En el centro esta un viejo algo gordo con cara de ser el jefe de esta mafia, le están midiendo un traje de superhéroe, el sastre le esta midiendo a lado. El lugar es una sastrería así que podemos ver tela, ropa, espejos, maniquíes, etc.

Liger Pacheco: Señor Cobo, le estába esperando, estamos en tremendo lío por culpa suya.

Cobo: Disculpe jefe debía pasar viendo un par de carpetas antes de venir.

Panel 3: P.P. Vemos al sastre midiendo con cierto asco la axila de Liger La cual esta muy sudada.

Liger: haber díganle todos lo q me dijeron a mi.

Panel 4: todos los asesores diciendo cosas como, vamos a tener problemas para cubrir las dos ultimas campañas, impuestos, no podemos contar con los fondos de la cooperativa sus cuentas están en inspección, que fue de mi idea de comprar el Riviera.

Panel 5: P.P. Liger, vemos que su cara esta sudando.

Liger: como ves cobo tu plan me esta costando la vida entera, necesito saber cuanto tiempo mas vamos a mantener este teatro del superhéroe por que te digo que mis finanzas no van a aguantar mucho tiempo. Voy a perder todo el dinero que estoy intentando salvar.

Cobo: Es inútil señor si se descubre que usted no tiene superpoderes se eliminaría su tramite de cambio de condición civil. Se retomaría todos los procesos pendientes hacia su persona legal común

Panel 6: cobo sacando papeles.

Cobo: 18 demandas contra las que todavía no hemos podido tomar las medidas correspondientes nos caerían en un solo golpe además de toda las auditorías que estamos aplazando gracias a esto. Es obvio q debemos seguir todas mis ordenes para salir de este dilema.

Panel 7: P.P.P. El rostro de Liger.

Panel 8: igual shot. Pero Liger cerrando los ojos.

Liger: Láncenlo de la quebrada.

Panel 1: Todos rodeando a Cobo arremangándose las mangas para darle una golpiza, cobo en posición de pedir disculpas nervioso.

Cobo: señores, esperen señores!.

Panel 2: Cobo a punto de ser hundido en la trifulca de gente, gritando con miedo.

Cobo: Tengo como resolver esto jefe, este es el momento que estábamos esperando.

Panel 3: Le van a dar duro justo, Cobo esta cubriéndose como para recibir lo que viene.

Panel 4: Misma shot todos detenidos en la misma posición previa como estatuas y cobo mirando con pura esperanza para arriba.

Liger: a ver déjenlo explicarse.

Panel 5: Cobo botando unas telas de una mesa para hacer espacio. Sastre enojado.

Cobo: Señores es justo hoy el ultimo día de espera para nuestro proyecto.

Panel 6: Cobo poniendo unas carpetas sobre la mesa.

Cobo: justo hoy termina su puesto como director de la designación de asuntos sobrehumanos el señor Freddie Pinto. Por si alguien le interesa el señor Pinto lleva 4 años en una institución mental. La institución está a un paso de ser reciclada por otras personas interesadas, pero será perfecta para nuestros planes.

Panel 7: Plano medio de Liger.

Cobo: Supuestamente esta designación se encarga de crear un equipo de gente con superpoderes para uso público . Esta gente tiene cierto grado de amnistía legal, esta cubre demandas por destrucción, medicina sobrehumana y lo mas importante., una cuenta bancaria para su identidad secreta que no puede ser inspeccionada ni por el estado, Usted va a ser el líder de ese equipo.

Panel 8: P.P. Liger sonríe con sed de poder.

Pagina 6:

Panel 1: Cobo sacando archivos de las carpetas.

Cobo: Para ser escogido, sin embargo, necesitamos que la oficina de hecho se "mueva", por lo q necesitamos una persona manejándola, creo que cobrando un favor al licenciado Faucatima podríamos tener nuestro voto en esa decisión.

Panel 2: Las carpetas en fila vemos las fotos de 3 personas: un viejo muy viejo, una señora con cara de brava, un malote con cicatrices y una carpeta que se queda en sus brazos. muestra los primeros 3 archivos.

Cobo: Estos tres están con los partidos 15 y 30 los bastardos probablemente tienen vista esta oportunidad para sus propios fines.

Liger: Pero que rayos!? Escoge a alguien de los nuestros.

Panel 3: Plano ligeramente picado de todo el local.

Sería peor para nuestros propósitos, pero creo que escogiendo a la persona adecuada no será problema convencerla de a hacer lo que le pedimos.

Panel 4: P.P.P. de el brazo de Liger temblando con Cobo en el fondo.

Cobo: ...esta bien señor?

Panel 5: P.P. de Liger tomando las pastillas.

Liger: si demonios estos días estas migrañas están mas fuertes que nunca, pásame aquellas pastillas que están en mi chaqueta.

Pagina 7:

Panel 1: Cobo mirando a su jefe con recelo.

Cobo: asi que... que mas dijo el doctor?

Panel 2: Liger levantándose todos mirándolo con cierto recelo.

Liger: cual doctor? Abrevia y dime que demonios tenías pensado.

Panel 3: Saca una carpeta que no se ve muy bien.

Panel 4: de lejos las siluetas de todos viendo la carpeta

Todos: Jaja pero si es solo una niña, es perfecto.

Cobo: si tiene 24 años, parece que por alguna razón ha aplicado cada año, ella servirá para nuestros planes

Liger: Cobo, sabes creo que tengo madera de superhéroe.

Cobo: La tiene, señor.

Panel 5: El exterior de un edificio estatal pequeño. 5 pm Museo Nacional.

Persona: "Guía del museo Anatole tiene una llamada"

Panel 6: Lía llega de entre la gente entrando al museo y toma el teléfono.

Lía: si alo? Que? En serio?..

Panel 7: La vemos hablar por el teléfono desde un plano general.

Lía: no, no tengo ningún problema...por su puesto estaré ahí a primera hora.

Panel 8: P.P. de su rostro. Cara de haber recibido la noticia mas importante de toda su vida.

Lía: Lo... logré...

Pagina 8.

Panel 1: Exterior de una casa colonial pequeña tipo centro histórico. La casa se ve completa.

Titulo: La designación, autor, arte, etc. Algo sutil.

Episodio 1: Superhéroes de todos tamaños y colores.

Panel 2: P.P. Placa de entrada de la casa medio cubierta por plantas: Designación Nacional de Asuntos Sobrehumanos

Panel 3: Sala de la casa: Hay un montón de gente en el interior trabajando, el mismo tipo de gente que vimos en la sastrería. Full gente en la casa trabajando con full computadoras (abajo de todos están periódicos viejos y cosas viejas tapadas por todo esto nuevo, señalando que si te fijas bien todo esto está recién puesto). Montón de tipos trabajando un conserje intentando abrirse paso enojado entre la gente.

Conserje: permiso permiso carajo

Panel 4: P.M. Lía. Acercándose a un secretario.

Lía: Disculpe señor soy... Lía Anato...

Panel 5: secretarios paran todo lo que están haciendo y se enfocan en ella, situación algo incomoda.

Secretario: si señorita la estamos esperando.

Pagina 9.

Panel 1 2 y 3: le llevan por distintos cuartos de la casa mostrando la gente trabajando. Le llevan prácticamente en el asiento cargada.

Asesores: Mire las computas de última tecnología... las mesas para que usted trabaje...

Panel 4: esta fascinada viendo todas las carpetas del archivo

Asesores estas son todas las carpetas que tenemos

Panel 5: P.P.P. de ella escuchando una voz que viene de su espalda.

Liger: Así que... ¿que le parece su nueva oficina?

Panel 6: Liger Pacheco en la oficina con su nuevo traje de superhéroe. Frente a ella (Esta imagen tiene una semejanza ligera a la imagen recurrente de cuando un villano se encuentra en poder de la vida del héroe, a lo Batman 60s) .

Liger: Que le parece como se mantiene este lugar, ¿es una buena base para que combatamos el crimen juntos verdad?

Pagina 10.

Panel 1: Liger frente a Lía.

Liger: ¿Sabes quien soy?

Lía: Si señor Pacheco, es solo que no estoy completamente segura de lo que usted esta haciendo aquí.

Panel 2: Liger jugando con alguna cosa de empresas pacheco que sus asesores hubiesen colocado ahí.

Liger: Señorita mire, este es un trabajo que debemos hacer en conjunto, no le voy a pedir agradecimientos pero entienda solamente que yo le ayude a conseguir este trabajo,

Panel 3: P.P. Liger con cara de buena persona.

Liger: por que yo creo en usted...

Panel 4: P.P.P. Liger de cerca.

Liger: solo hágame el favor, de creer en mi.

Panel 5: P.P.P. de la cara de Lía como si hubiese comprendido todo.

Página 11.

Panel 1: Lía sosteniéndose del escritorio, algo insegura.

Señor Pacheco las cosas no funcionan así, existe un procedimiento.

Panel 2: Liger impacientándose.

Liger: Usted es la directora verdad, mire señorita yo debo ser el líder de este equipo hoy, debemos comenzar nuestra labor hoy, el estado requiere que presentemos el equipo y la planificación una semana después el cambio de mando usted sabe eso.

Lía: Señor eso es algo de lo que yo me encargare, por favor entienda que debe llenar el formulario seño...

Panel 3: Liger la interrumpe gritando.

Liger: Usted puede nombrar los cargos sin necesidad de tanta estupidez, pues nómbrame ahora!!

Panel 4: Cámara acercándose a Lía su cara en sombra no sabemos como esta ante esta situación

Panel 5: P.P. Lía se revela que su cara está en máxima expresión de furia como una bomba justo por explotar.

Pagina 12.

Panel 1: Lía explota gritándoles, todos hacia atrás como acojonados.

Lía: Yo no se donde usted cree que esta o a quien cree que le está hablando, mientras yo este en este puesto yo haré las cosas como deben hacerse sea usted quien sea, las cosas se van a hacer bien %\$#@!!!!

Panel 2: Liger pasmado pero refunfuñando.

Liger: Está bien, ya nos veremos en unos días señorita, va a aprender a respetarme cuando trabajemos juntos...

Panel 3: Lía le responde, el ya dando la espalda para irse.

Lía: No se moleste señor Pacheco existe una ley que prohíbe cualquier tipo de abuso ante una autoridad legal en base a influenciar sus acciones, usted está vetado de tener acceso a esta institución.

Panel 4: Liger explota.

Liger: Que demonios me está diciendo, guambra \$#@%!! ¿Usted sabe lo que está haciendo?

Panel 5: Lía cruzada de brazos sin moverse ante la persona que grita como demente frente a ella.

Lía: Si no sale de la propiedad de acceso gubernamental exclusivo en 5 minutos llamaré a la policía.

Pagina 13.

Panel 1: Todos los asesores como empequeñecidos del miedo de jamás haber visto que una persona le habló así a su jefe. Todo en silencio, Liger solo contempla a Lía quien se mantiene inmóvil.

Panel 2: P.P.P. Liger dice como casi suspirando bajito

Jajaja Esta bien pues..

Panel 3: Liger gritando plano general

Liger: MUCHACHOS YA OYERON A ESTA MALAGRADECIDA!

Panel 4, 5 y 6: Todos empiezan a llevarse las cosas.

Panel 7: Lía en medio de todos los asesores sacando absolutamente todo de la casa.

Lía. Hey esperen!

Panel 8: Liger yendose.

Liger: podrá ver el manuscrito de todas las cosas que pasan bajo su control, creo que hay dos buenas maquinas de escribir ahí, ya nos veremos otro día directora.

Se lo aseguro.

Pagina 14:

Panel 1: La casa esta vacía, recuerda a la típica toma del desierto con una bola girando con el viento, en la mitad de la sala se encuentra Lía y el conserje.

Panel 2: Conserje a lado de Lía aun mirando hacia todo lo que se llevaron.

Señorita parece que es usted con quien me debo quejar, la maquina de cortar césped esta dañada y no me dan ya 2 años la plata para arreglarla, la tubería bajo la construcción también es otro problema, y el arbol vecino esta por tumbar el muro...

Lía: Sólo déme un momento señor, déjeme La verdadera situación de la oficina.

Panel 3: Caminan de regreso a la oficina

Por cierto mi nombre es Lía Anatole es un gusto de conocerlo

Berton: Berton Ñgrññ.

Panel 4: Misma toma pero con los dos y habiendo subido las gradas.

Lía: Berton que?, Disculpe?

Berton: Ñrgñññ!

Panel 5: Estamos otra vez en la oficina todas las carpetas están sobre la alfombra y lía está frente al estante donde estaban todas las carpetas

Lía: Cuando trajeron todo esto?

Berton: Hoy a las 5 de la mañana empezaron a llegar camión tras camión

Panel 6: Estamos de frente al estante donde estaban todas las carpetas y vemos que todas las repisas y cajones están vacíos.

Lía: Lo único nuevo que quedó son estas carpetas, deben habérmelas dejado por algo.

Panel 7: tres carpetas casi olvidadas en el fondo de un cajón nos son ahora visibles.

Lía: Tan sólo estas tres son de verdad dejadas por una administración previa.

Panel 8: Lía leyendo las carpetas.

Lía: Es de hace 53 años!

Panel 9: Lía con las 3 carpetas bajo el brazo camina como dirigiéndose a la salida.

Lía: Quiere conducir señor Berton?

Berton: ¿A donde iremos?

Panel 10: siluetas de ambos personajes hacia la luz da la salida de la casa.

Lía: A entrevistarnos con tres personas diferentes, pasar por los bancos de datos de la policía para ver si podemos encontrar mas personas que entrevistar, comprar materiales de uso para esta oficina, traer mi computadora y arreglar una maquina para cortar césped.

Pagina 15.

Panel 1: Está ella junto a Berton en una sala de estar de una casa que probablemente le pertenecería a alguien mayor. Frente a ellos esta sentada una mujer con unos niños inquietos jugando. Vemos cerca una foto vieja de un señor con un disfraz.

Mujer: lo siento si no le puedo ser de mayor utilidad, para serle sincera no recuerdo muy bien al abuelo y mi abuela nos mantuvo alejados de todo lo que tuviera que ver con esa parte de su vida.

Panel 2: Lía plano general sentada en la sala.

Lía: No se preocupe, le agradezco por su tiempo.

Panel 3: Están con tapones para los oídos frente a un señor dormido en una silla de ruedas. Lía con un hombre de mayor edad hijo del viejo que esta en la silla. Este señor es muy viejo y es el único en la escena que no posee tapones. El señor Berton esta en con tapones también pero al fondo de la imagen. El hombre mas joven grita a todo volumen.

Señor: Llego a este punto hace unos 2 años!

Panel 4: Rostro del viejo como temblándole las pestañas antes de abrirse

Señor: Parece que va a despertar.

Panel 5: Misma toma ojos abiertos recién despiertos.

Panel 6: Viejo con expresión de felicidad al ver a todas estas personas.

Panel 7: El abre la boca y hace un sonido que se ve como efecto en el aire.

Panel 8: P.P.P. oreja del anciano recibiendo estos efectos de su propio sonido

Panel 9: Viejo como cansandose y poniéndose groggy.

Panel 10: Viejo dormido. Sobrino Grita.

Señor: El alzheimer y su habilidad para dormir a las personas con la frecuencia de su voz dejaron a papa de esta manera.

Panel 10: Lía y el sobrino plano medio.

Cual dijo era el sobrenombre de el señor Bartolo?

Señor: El ruiseñor de la capital.

Pagina 16.

Panel 1: Vemos a Lía que se entrevista con una viejita en un restaurante. Ella le conversa las anécdotas del pasado de superhéroes. Señor Berton también está presente peleando con algún frasco del restaurante sin prestar mucha atención a lo que sucede.

Tremorette: El Artrrer Perez Trujillo era el Rojo Parlor, yo hice que toda una plaza de monstruos socialistas tiemble mientras él se lanzó desde el techo de la casa de estado contra el Conde Comunismo, fue un día espléndido.

Panel 2: Viejita plano medio.

Tremorette: Luego supimos que el conde era Rento Gobenia hijo de la Mariola García esposo de la flaca de vela que vino del mismo pueblo que nosotros hace muchísimos años. y ella era prima segunda del Parlor.

Lía: Ella sabía de su vida como supervillano?

Panel 3: Las dos conversando plano medio.

Tremorette: Nadie sabía pero un día, ya de viejos, se contaron todas las verdades en una reunión familiar acompañados de una botella.

Panel 4: P.P. Viejita su rostro.

Tremorette: Le agradezco mucho señorita ha sido una tarde muy bonita recordando todo el caos colorido de aquellos días. Llámeme cuando me necesite.

Panel 5: Otra vez un plano medio de ambas conversando.

Lía: Es muy generoso de su parte Señora Tremorette.

Panel 6: Afuera del restaurante plano general donde están ambas despidiéndose.

Lía: Ha sido un gusto de conocerla

Tremorette: Igualmente señorita Anatole no se olvide de comprar la sábila para su piel y la guronía para su cabello, verá que le va a hacer muy bien.

Panel 7: Lía frente a la señora Tremorette.

Lía: Sólo una cosa mas señora Tremorette... todo eso, toda su juventud, todo eso que paso, valió la pena?,

Panel 8: P.P. de la viejita.

Tremorette: Mija no hubiera podido vivir de otra manera.

Página 17.

Panel 1: Estamos en la panadería del comienzo, Lía y el señor Berton están comiendo café con galletas. Ya es de noche. Ambos tienen cara de decepcionados.

Berton: Todos esos policías son unos bastardos. No ayudan mas que a los criminales.

Lía: Esto debe arreglarse lo mas pronto posible, si no me dejan entrar a la transmisión de emergencias no tiene sentido ni siquiera que exista esta designación.

Panel 2: Toma mas cercana de Berton.

Berton: Srta. que le dijeron de este lugar?

Panel 3: Lía rostro.

Lía: Siempre supe que la oficina estaba algo descuidada, incluso pase por fuera de la casa un par de veces.

Panel 4: Lia P.P.P. rostro ya no mirando hacia ningún lugar sino enfocándose en Berton.

Lía: ¿Señor Berton hace cuanto tiempo que no había nadie mas que usted en la casa de la designación?

Panel 5: Berton close up

Berton: 4 años.

Panel 6: Lía con cara de consternada completamente plano medio, de lado están las piernas del robot que ha llegado a la mesa sin que nos diéramos cuenta.

Robo: Que tal están las galletas de canela señorita Anatole?

Panel 7: Plano general donde se ve al robot, a lía y al señor Berton.

Lía: Saben como al cielo mismo, Robo, que le parecen señor Berton.

Berton: Ahbmm Un poco demasiado empalagosas. refunfuña

Página 18.

Panel 1: Liger y secuaces dentro de una limusina, vemos en la ventana de atrás sin estar muy enfocado varios henchmen llevando disfraces y cosos.

Liger: Esta guambra de un demonio hija de perra va a ver con quien se metió.

Cobo: Señor solo es necesario que le quitemos el puesto hoy noche hablando con...

Liger: No.

Panel 2: P.P. De Pacheco sudando eufórico de ira pero dentro de su propia mente. Los ojos de demente se notan las venas sangrantes interiores.

Liger: No, déjale ahí. Esperemos el tiempo hasta que le toque presentar al equipo, después de eso jamás va a volver a trabajar en el estado ni en ningún lado nunca mas.

Panel 3: Liger Pacheco sosteniéndose la cabeza como si estuviera experimentando un gran dolor.

Liger: Arhhh diablos

Panel 4: Cobo observando a su jefe.

Cobo: Jefe creo q debemos pasar por un hospital.

Panel 5: Pacheco regando unas píldoras sobre otras que tenia en la mano, los empaques de al menos 3 compuestos son visibles.

Liger: Calla poco hombre, ni que fueras mi gorda madre.

Panel 6: Desde afuera del vehiculo vemos que estamos en una GMC gigante de Pacheco que tiene su sello político a los lados.

Liger: Además no olvides que soy invencible, soy un superhéroe.

Página 19.

Panel 1: Exterior. Están armando una escena que parece de cine. Camiones con props. Le están poniendo un gancho al malo. Un tipo se prueba su traje de supervillano frente a un maquillador. Pacheco sale de la limo.

Liger: Es hora de salvar al mundo muchachos.

Panel 2: unos policia asegurándose que la gente no pase a esta calle.

Panel 3: A Pacheco le están colocando un arnés. Cobo diciéndole lo siguiente.

Cobo: Jefe déjeme intentar arreglar esto por ultima vez.

Panel 4: Cafetería Plano general de los 3. Lía buscando su celular en el bolsillo.

Celular: brrrrrrrp brrrrrrp.

Panel 5: P.P.P. El mensaje.

Mensaje: Srta. Anatole, el señor Pacheco esta justo en este momento utilizando sus poderes para arreglar una emergencia en la calle Defensa y Troyeco 43, venga pronto para que comprenda la razón por la cual insistimos en trabajar con usted.

Panel 6: Lía lee el mensaje con cara de no creer lo que esta escrito completamente.

Panel 7: Misma toma, ella mira al otro lado como decidiendo

Panel 8: Misma toma con ella levantada y yéndose.

Lía: Que tal le servirían unas horas extras señor Berton?

Página 20.

Panel 1: Estamos en un supermercado en las cajas, vemos muchas personas comprando diferentes cosas pero hay un señor vestido como un campesino comprando una montaña de plantas florales.

Cajera nunca habían comprado tantas, me permite su tarjeta?.

Panel 2: Vemos mas de cerca la situación en un plano medio, el sujeto tiene el rostro tapado por un sombrero de jardinero.

Sujeto: Disculpa querida pero no tengo tarjeta de afiliación a este establecimiento.

Panel 3: Sujeto saca una mascara de gas de su bolsa.

Villano: Pero esta bien

Panel 4: Esta puesto la mascara de gas y esta cerrando el puño, en este puño podemos ver unos patrones extraños que se levantan sobre la piel como venas extrañas, estas mismas venas se ven en una de las flores que esta tras de el.

Villano: A fin de cuentas no pensaba pagar por estas pequeñas.

Panel 5: Plano general. La flor bota un polen que llena el local como un humo.

Pagina 21.

Panel 1: Toda la gente esta retorciéndose del sufrimiento en el suelo a causa del humo incluyendo la cajera que esta en primer plano. Este tipo esta metiendo todas las plantas dentro de su bolsa.

Panel 2: Exterior vemos a este malo salir corriendo del supermercado, gente corre para todas direcciones. sobre su traje de jardinero ahora posee encima un chaleco antibalas con una flor mezclada con el símbolo de atómico. Y su mascara de gas.

Panel 3: Malo con cara de confiado corriendo.

Villano: lo logré.

Panel 4: se ve en estos dos paneles el exterior del supermercado, del humo sale corriendo un tipo cubierto la cabeza. Malo regresa a ver.

Panel 5: Vemos a un joven de unos 25 años persiguiéndole mientras va tosiendo y tambaleándose.

Panel 6: Este joven corriendo persiguiendo al malo del polen.

Página 22.

Panel 1: Lía llega a la escena.

Panel 2: Lía mira los camiones.

Berton: Por que habrán policías aquí, no recuerdo muchos incidentes donde la policía llegase temprano a un lugar.

Panel 3: Unos tipos metiendo unas cajas al camión.

Panel 4: Lía y el señor Berton mirando.

Lía: no estaba ese camión en la mañana en la casa?

Berton: si llevan todo tipo de tonterías ahí el tipo que debía bajar las impresoras metió por equivocación una caja de esas cosas de los jóvenes para lanzarse de los puentes.

Panel 5: P.P.P. rostro lía habiéndose decidido.

Panel 6: Lía le jala al señor.

Lía: Ayudeme un momento señor Berton.

Panel 7: Mirando que se acercan pero desde las perspectiva de los camiones que no estan resguardados.

Que haremos?

Lía: Necesitamos tomar una de las cajas si podemos.

Panel 8: Ambos corriendo Plano medio.

Señorita el señor ese sale en la televisión, y parece ser de esos que no tienen valores, yo creo que debería

Lía: Yo responderé si algo sucede, solo venga conmigo.

Panel 9: Lía y el señor pegados al camión de un lado.

Panel 10: la caja esperando en el camión.

Panel 11: misma toma pero la caja desapareció.

Página 23.

Panel 1: Lía y Berton guardando la caja en el automóvil viejo tipo El Camino de that 70s show.

Berton: Para que esto señorita

Lía: Aun no estoy muy segu...

Villano falso: Hoy día voy a destruir la ciudad!!!.

Panel 2: Un malo vestido exageradamente con un símbolo que dice listas 3 4 6 7 30 y el partido nuevo anglicserrano.. sobre un camión en movimiento se ven las líneas de velocidad.

Panel 3: Pacheco volando con líneas de acción dramatizando su vuelo.

Panel 4: Ambos desde donde les ve el publico algo lejos detrás de los cordones y los guardias. Se ve entonces que no estaban yendo tan rápido y que la situación es menos dramática de lo que pareciese.

Panel 5: Una planta volando.

Panel 6: Cae adelante del malo el malo esta sacando otra planta.

Panel 7: La deja a lado de esta y sigue corriendo.

Panel 8: Chico persiguiéndole.

Shrodinger: Que haces tu? florecer las plantas jajaj....

Panel 9: Toma del polen de una planta.

Panel 10: Toma del polen de otra planta.

Panel 11: Toma del polen mezclándose.

Panel 12: Toma de unos átomos temblando y volviéndose locos.

Página 24.

Panel 1: Desde una mira que se puede ver la ciudad se ve en la mitad una explosión gigante.

Panel 1: La gente corriendo, Lía con expresión de sorpresa.

Panel 2: Viene corriendo este villano de las flores.

Panel 3: Se sube al camión. Se ve que hay una planta botando humo dentro del asiento del conductor. Por la otra puerta, Sale el chofer huyendo de este humo.

Panel 4: Close up de la llanta acelerando.

Panel 5: Se ve como se rompe la cuerda mientras el camión acelera y el villano falso cae de encima.

Panel 6: Malo colgado sin la posibilidad de moverse.

Página 25.

Panel 1: Camión manejado por este malo se esta dando la vuelta la gente corre sin parar.

Panel 2: Se ve un niño llegando a plena mitad de la vía persiguiendo una pelota, sin percatarse de que el camión esta viniendo hacia aquí.

Panel 3: La mama gritando.

Mama: Noo por favor mi hiiiiijo!

Panel 4: se acerca el camión, Niño no se percata.

Panel 5: niño regresa ver al camión ya s punto de atropellarle.

Panel 6: Plano general. Aparece un tipo entre la gente con una especie de intraesquelteto visible a través de su piel transparente (es una transformación del muchacho que perseguía antes a este malo de las flores).

Panel 7: Este salta abrazando al niño justo con el camión pasando por atrás a toda velocidad.

Página 26.

Panel 1: Niño con cara de admiración por el superhéroe.

Niño: Gracias amigo eres un verdadero super...

Panel 2: Cara de enojado de este chico gritándole enojado.

Shrodinger: Carajo guambra idiota que no ves el camión!!!

Panel 3: Este chico pateándole al niño para q se vaya de la escena. El niño llorando, dibujado comedicamente.

Shrodinger: Puedes morir la próxima vez pendejo fuera de aquí!!!

Panel 4: El camión esta a lo lejos dando la vuelta una vez mas, estamos tras este chico transformado que desde ahora llamaremos Shrodinger.

Shrodinger: Así que quieres un round mas? a fin de cuentas supongo que tu plan del día no era solo robar unas cuantas plantas y ya debo haberte hecho atrasar a tus otros planes.

Panel 5: PP Shrodinger.

Shrodinger: Pero ya me diste todo lo que necesitaba y mas en esa explosión.

Panel 6: Malo acelerando como orate.

Panel 7: Plano general Shrodinger parado en medio de la vía, frente a el, viene el camión a toda velocidad.

Panel 8: Plano medio, Lía mirando todo.

Berton: Quien es ese?

Panel 9: P.P.Rostro shrodinger.

Panel 10: P.P. de su brazo, vemos que esta como pasando una reacción brillante dentro de este.

Panel 11: Shrodinger con el camión delante lanzándose contra el con su brazo brillante.

Página 27.

Panel 1: Shrodinger destrozando en mil pedazos la parte delantera del camión con el poder de su brazo.

Panel 2: Todo el mundo viendo.

Panel 3: La policía llegando a la escena.

Panel 4: Shrodinger con el malo en el suelo a lado de el
Shrodinger: Bueno señores por favor llévenselo.

Panel 5: Los policías le cogen también a el.

Shrodinger: Hey que demonios hacen!?

Policía: Calla pendejo, vienes con nosotros,

Panel 6: Shrodinger siendo metido dentro de la patrulla.

Shrodinger: No me pueden hacer esto otra vez carajo!!!!

Panel 7: Toma de lejos desde la perspectiva de Lía de todo lo que está sucediendo.

Panel 9: PP Rostro de ella mirando.

Página 28.

Panel 1: Un logo de televisión en la esquina y una noticia que dice, ¿casa de apuestas clandestina y practicante de la ley?!. Esta un abogado-chulquero con full camarógrafos en su oficina, Guardando sobres de manila en montones en diversas cajas.

Reportero: Si parece que el abogado Nuñez Tiene mucha prisa por cerrar la central el día de hoy pero

Panel 2: Toma como si la misma camara se moviera hacia la puerta de la oficina.

Reportero: Señores tenemos reportes de que Maestro ha llegado a la escena

Panel 3: Misma toma con maestro en la puerta con posición de superman antes de atrapar a algún malvado.

Maestro: Solomon Nuñez estoy aquí para detenerte!!!!!!

Panel 4: Abogado reclamándole.

Abogado: detenerme llevas aquí 20 minutos esperando en la fila antes de que llegaran todas las camaras!

Panel 5: Maestro tensándose al escuchar esas cosas con cara de estar ya fregado.

Abogado: El es mi cliente especial señores y señoras!

Panel 6: Maestro tratando de quitarle una carpeta a este abogado, dibujo igual cómico.

Abogado: miren aquí esta su carpeta!

Maestro: Hey que pasa contigo que clase de abogado eres que paso de la confidencialidad del paciente!!.

Panel 7: Reportero con la imagen de maestro y el abogado atrás.

Reportero: Hablando de maestro, la semana pasada fue causante de un incidente internacional, Reportero fuera de todos sus escándalos en la vida nocturna de la ciudad, el ciudadano alienígena conocido como Maestro se gano muchos problemas el pasado martes

Pagina 29.

Panel 1: Toma de un gringo pintado de indígena selvático con el pelo crecido y cara de asustado, y un título que dice, Ejecutivo de empresa internacional rescatado de la selva después de 2 meses.

Reportero: Maestro tomó al líder de la petrolera KMRG del país Kruger y lo dejo en medio de una tribu en medio del río Nectumbo.

Panel 2: Maestro frente a una cámara.

Reportero: Cuando se le pidió testimonio nos dijo que ya estaba cansado de oír sobre el problema de las petroleras en

la zona selvática del país. Y que el diálogo de los líderes era la mejor acción que el podía tomar.

Panel 3: Reportero hablando con otra.

Reportero: Que crees de la acción de maestro?

Reportero 2: Bueno creo que tomando en cuenta que el río Nectumbo esta a 1800 kilómetros de la zona del problema petrolero, diría que esta vez no solo va a enfrentar la critica de los medios sino también la mano de la ley internacional.

Panel 4: Reportero haciendo un chiste.

Reportero: Sabes lo que no entiendo, cual es su mayor superpoder en realidad, parece poder volar y detener autobuses pero parece ser mejor que todo eso en estar en todos los antros al mismo tiempo.

Reportero 2: jajaja!

Panel 5: Lía viendo la televisión de noche viendo este programa. Su rostro con cara de indignada ante lo que está viendo.

Panel 6: Toma de ella de niña en una foto con otro niño con su misma cabellera junto a ella y maestro mucho mas joven en una foto vieja. La foto tiene una firma que dice: es un placer salvar sus vidas de monstruos espaciales, espero que lo hagamos de nuevo. M.

Página 30.

Panel 1: Shrodinger en la cárcel. Es llevado a su celda por un policía grandote. Ya esta otra vez en su forma humana. , pabellón superpoderes tipo Penal Garcia moreno con ciertas adaptaciones tecnológicas para suprimir ciertas habilidades peligrosas (por ejemplo un tubo de enfriamiento saliendo de una de las rejas o cosas así., pero debe notarse que el lugar no esta debidamente preparado.

Guardía: Tercera impugnación pública... 6 meses en la cárcel por ser idiota, por que no te afilias al gobierno del país del que vengas si quieres ir destruyendo postes y paredes? Sinceramente no entiendo...

Panel 2: Plano general de la prisión con estos dos caminando hacia una celda, entre Carandiru y arquitectura mas contemporanea, estéticamente desordenada con ropa colgada pero que todavía se sienta cierto ligero orden.

Villano: Déjelo jefe no va a durar mucho tiempo!

Villanos: Jaajaja ouuuuuuuu jaja

Panel 3: Plano general policía gritando.

Guardía: Cállense estúpida escoria sino quieren que les hagan rehabilitación en vez de gimnasia todas las mañanas de los próximos seis meses!!

Panel 4: Shrodinger dentro de su celda y el policía yendose.

Guardía: malditos insectos.

Panel 5: El de las flores (celda casi continua con una celda apagada entre los dos) le grita.

Villano: oye chico antes de que te de una paliza en la mañana dime por que me detuviste? por unos 16 bolkens en plantas?

Panel 6: Rostro de Shrodinger.

Shrodinger: ...

Panel 7: Otra vez malo

Villano: Ahh!, eres un héroe...

Panel 8: Rostro de Shrodinger.

Shrodinger:...

Villano: Respóndeme esto chico, si es que eres un héroe, ¿que haces aquí encerrado con todos nosotros?

Panel 9: Malo de las flores otra vez.

Villano: Jajaja esta bien espero que haya valido la pena por que mañana te va a tocar un recreo que no vas a olvidar fácilmente...

Panel 10: Plano general que permite mirar ambos desde mas lejos. Shrodinger relajándose en la cama de su celda.

Shrodinger: vas a necesitar endeudarte con toda la prisión si quieres recolectar las coles suficientes para aguantar otra vuelta conmigo.

Página 31.

Panel 1: Exterior de la prisión es de día otra vez.

Panel 2: Están llevando a Shrodinger separado de los demás reos hacia otro lugar que todos los demás. Plano general del pasillo de la prisión.

Panel 3: Llega a una mesa donde está sentada lía.

Panel 4: ambos conversando en la mesa de visitas.

Lía: Hola que tal mi nombre es Lía Anatole soy la directora de la designación de asuntos sobrehumanos.

Encontré un par de videos tuyos de al rededor del continente por lo que aprendí que te haces llamar Shrodinger y que por falta de identidad te han puesto el nombre de c3214, quien va en su tercera ofensa pública de peligro mayor dentro del país.

Panel 5: Ella plano medio.

Lía: Bueno Shrodinger, sabes mi oficina tiene un plan para gente de ofensas menores como la tuya para hacer parte de su condena como servicio miembro del equipo. Como te sonaría trabajar conmigo por los meses que te quedan aquí? Esta orden que yo tengo aquí te permitirá salir de la prisión Shrodinger:

Panel 6: Shrodinger plano medio.

Shrodinger: Ser parte de la designación de este país, ni siquiera había odio que existiese, quien es el líder del equipo?

Panel 7: Igual al panel 5

Lía: Soy yo.

Panel 8: Ambos plano medio con la mesa entre los 2.

Shrodinger: Sabes en mi país también había una designación, no funcionó como se esperaba

Panel 9: P.P. Shrodinger mirando hacia otro lado como alguien no prestando mucha atención.

Lía: De que país vienes?

Shrodinger: No les fue muy bien.

Página 32.

Panel 1: Lía levantándose y cogiendo todos los documentos que puso sobre la mesa en un comienzo.

Lía: Bueno este lugar no parece tan malo, sin embargo, si cambias de opinión...

Shrodinger: Lo siento, pero no puedo salir de aquí para ser un criminal mas.

Panel 2: Lía plano medio hablando

Lía: No creas que estoy ciega ante el mundo, se muy bien en donde estoy, demasiado bien... es justo por eso que hago lo que hago.

Panel 3: P.P. Lía estilo heroísmo 70s Kill Bill.

Lía: Ayúdame a proteger la ciudad.

Panel 4: Shrodinger la regresa a ver por primera vez, su expresión de poca sorpresa no ha cambiado sin embargo.

Panel 5: Shrodinger P.P.

Shrodinger: Esta bien lo haré.

Panel 6: Plano general ambos

Shrodinger: solo dime donde firmar e iré

Panel 8: ella en silencio.

Panel 9: exterior prisión.

Cuadro: esta bien hablare con los guardias para que preparen tus cosas y vendré por ti mas tarde.

Pagina 33:

Panel 1: Plano general Maestro es seguido por un montón de paparazzis,

Paparazzis: viste que ella dijo que tu robaste su diseño de traje?

Maestro: Rayos que quieres que te diga amigo, vi el dibujo en un catálogo y se lo mande a mi sastre.

Paparazzis: Pero que tal si nos hablas del escándalo del abogado?

Panel 2: Plano general entrada a una urbanización privada de gente rica.

Maestro: Saben, estamos llegando a mi hogar y creo que los voy a dejar aquí muchachos.

Panel 3: Un paparazzi mirando a las mansiones.

Paparazzis: Sabes maestro vives muy bien, me alegro de que el gobierno te pague por salir de fiesta tan seguido...

Panel 4: Maestro dejándolos atrás sonriente en la puerta de la urbanización privada.

Maestro: El gobierno no me paga nada amigo, simplemente el éxito persigue a los que sonríen.

Panel 5: Maestro acelera y se pierde a lo lejos, estamos viendo desde donde están los paparazzis. Reportero dice a cámara:

Paparazzis: parece que otra vez nos perderemos de encontrar el verdadero hogar de maestro, ya saben amigos la posición de súper paparazzi sigue abierta en nuestro canal.

Panel 6: Se ve a maestro en un barrio mil veces mas pobre entrando a una puerta con las llaves, es un edificio pobre.

Página 34.

Panel 1: Lía esperándolo.

Lía:¿Así que es aquí donde vives ah?

Panel 2: Maestro plano medio regresando a ver

Maestro: Disculpa esta es la casa de un amigo y
...
quien eres muchacha?

Panel 3: Lía acercándose

Lía: Nueve años atrás hubo un ataque al pueblo de Genxuia, bajaron del cielo unas bestias metálicas.

Panel 4: Maestro y ella plano medio

Maestro: Si lo recuerdo! eres esa niña, estabas con aquel otro niño.. mira ahora eres grande y profesional, como esta la gente del pueblo

Panel 5: Lía P.P.

Lía: Bien todo el mundo salió relativamente bien,

Panel 6: Lía plano general explicando.

Lía: soy la nueva directora de la designación de asuntos sobrehumanos, quisiera ofrecerte un trabajo.

Maestro: ¿El gobierno? ¿Después de lo que sucedió con el país Kruger?

Panel 7: Lía plano medio.

Lía: Bueno aun es difícil dejar todo claro pero si, aquel día, supe que eras un verdadero héroe. Todos estos años sabía que si lo conseguiría vendría por ti en algún momento.

Pagina 35.

Panel 1: P.P. Maestro

Maestro: No soy el superhéroe que pensaba que sería en esos días.

Panel 2: Maestro otra vez atento plano medio.

Maestro: ¿Que hay de la paga?; los superhéroes de afuera ganan millones.

Panel 3: Ambos conversando plano medio.

Lía: Probablemente menos paga que ningún contrato que hayas tenido con ninguna empresa jamás además del cese de cualquier publicidad subsecuente, trabajo muy duro y la posibilidad de que todo salga mal.

Panel 4: Maestro plano medio.

Maestro: Lo haces sonar muy prometedor, lo siento niña pero no suena como mi tipo de lugar, pero agradezco la honestidad, va ser difícil encontrar miembros así pero felicitaciones por las agallas.

Panel 5: Ella plano medio.

Lía: Probablemente desde que llegaste a este mundo todos te han prometido todo verdad?

Panel 6: vemos por la abertura de la puerta un poco del interior del apartamento que esta desordenado, oscuro y destruido.

Lía: sin embargo terminaste aquí,

Panel 7: ella yéndose.

Lía: Debo irme maestro espero que nos veamos,

Panel 8: Maestro mirándola y pensando.

Pagina 36:

Panel 1: Lía regresando a la oficina. Onomatopeya de sonido de teléfono. Se ve desde lejos por lo que podemos ver mas gente en la calle.

Riiiiing

Panel 2: Ella plano medio contestado el teléfono.

Lía: alo?

Liger: Srta Anatole, me recuerda

Panel 3: P.P. Lía.

Lía: Señor pacheco

Panel 4: Pacheco desde arriba, dentro de su limosina.

Liger: Srta. el otro día usted me hablo como no me había hablado nadie hace mucho tiempo, espero que entienda las condiciones del juego que acepto cuando se metió conmigo.

Lía: De que demo...

Panel 5: Dientes de pacheco P.P.P.

Liger: Voy a destruirte pequeña sangijuela... recuerdas el plazo de una semana, a ti te llamamos al 4to día, las cámaras deben estar por llegar a la casa de la designación, a fin de cuentas la publicidad estaba planeada desde antes de que llegaras, yo solo decidí no cancelarla.

Panel 6: Lía cara de que se le bajo toda la sangre al suelo mientras escucha esto,

Liger: Nunca mas trabajaras para ninguna oficina seria, adiós guambra pendeja, te vas acordar de mi mientras que yo me voy a olvidar de ti apenas cuelgue este teléfono. Click.

Panel 7: Lía solitaria pasmada.

Pagina 37.

Panel 1: Lía caminando.

Panel 2: Lía caminando mas rápido.

Panel 3: Lía corriendo y marcando por teléfono.

Panel 4: Ella corriendo plano medio.

Lía: Alo señor Berton, si soy yo, señor Berton necesito que la caja que tomamos ayer la lleve al departamento de policia del final de la calle en este momento

Panel 5: Ella corriendo entre la gente.

Lía: No importa solo déjelo ahí las cintas de video que están ahí les dirán todo lo que necesitan saber, si adiós.

Panel 6: Marca otro número mientras corre.

Panel 7: Sigue corriendo mientras habla.

Lía: ¿Cárcel estatal?, soy Lía Anatole la persona que estuvo antes, si, si esta bien pero apresúrese.

Panel 8: Otra toma sigue corriendo, si yo dígame que se prepare que estoy yendo por él.

Panel 9: Ella detenida.

Lía: Que?!"! salió, no eso no fue lo que dije, que espéreme la señal alo ; alo!

Panel 10: Se queda detenida, atrás de ella esta el fondo desenfocado.

Página 38.

Panel 1: misma toma anterior. Se ve el fondo es la panadería del robot

Panel 2: Entra corriendo.

Lía: Holaa Robo!

Robo: Señorita Anatole, como está vino por mis empanadas especiales?

Panel 3: Lía pegada al mostrador.

Lía: Robo, tu eres un robot verdad,

Robo: Bueno... si señorita...

Panel 4: P.P.P. Lía con el equivalente a ojos de dinero pero en interés para salvar su carrera.

Lía: y puedes hacer cosas especiales?

Panel 5: Robo contando.

Robo: Bueno los rollos Capresí son mi especialidad. Pero también puedo hacer pan Gognés y tapokia y muchos otr...

Panel 6: Lía lo empuja.

Lía: Ven conmigo por favor

Robo: Señorita que vamos a hacer?

Panel 7: P.P. Robo preocupado pero dejándose llevar.

Robo: mi trabajo no puedo dejarlo.

Panel 8: P.P. Lía.

Lía: Que te parece un nuevo trabajo

Panel 9: Ambos saliendo de la tienda.

Lía: Disculpe don Julio debo robarle a su empleado por un momento por favor!!

Página 39.

Panel 1: Esta regresando el señor Berton a la casa cuando le cogen unos reporteros

Panel 2: Vemos que la calle esta llena de cámaras y prensa hasta un helicóptero y un montón de reporteros.

Panel 3: Señor Berton hablando con los reporteros, perspectiva como desde una camara.

Berton: Yo no se de que me hablan.

Panel 4: Un reportero ante cámaras.

Reportero: Este es un día histórico para el país Nitten, Hace unos días se esparció en la prensa la noticia de que se iba a recomenzar el programa de la Designación Nacional de Asuntos Sobrehumanos con todo un nuevo equipo de superhéroes para proteger al país.

Panel 5: Una fotografía de héroes del pasado.

Reportero: La historia de nuestra designación no es muy prominente a lo largo de nuestra historia,

Panel 6: Footage de otros héroes del mundo.

Reportero: sin embargo con el éxito que tienen los súper equipos internacionales, nos preguntamos: ¿será este un tropiezo mas ó un nuevo paso para la historia del país?

Página 40.

Panel 1: Llega lía a la puerta

Panel 2: Es rodeada de reporteros.

Reportero: hola que tal quien eres tu?

Lía: Soy la directora.

Reportero: Cuales son los nuevos planes quienes son los miembros de equipo , bla bla bla

Panel 3: Robo y ella son separados por un mar de reporteros, se le ve a robo hablando con algunos.

Lía: Hey espereen Roboo!!!!

Robo: entonces se amasa junto con la harina pero antes de proseguir debemos untar nuestra mez...

Panel 4: Vemos que robo esta alejado completamente de Lía mientras son rodeados como si fueran zombies de todos los reporteros. Las preguntas son montones. Cara de enojada de ella.

Reportero: La casa parece estar abandonada, Donde está su equipo, Ese es su disfraz de superheroína?

Lía: Todo esto será respondido....

Panel 5: Algo sucede a lo lejos que, todos los reporteros, Lía y Robo regresan a ver hacia un mismo lugar.

Sonido: Booom.

Pagina 41:

Panel 1: Shrodinger caminando entre la gente

Rayos estoy completamente perdido

Panel 2: Shrodinger plano medio sigue entre la gente, un par de personas del fondo están como mirando hacia atrás como si vieran algún suceso.

¿Como rayos se sale de esta ciudad?

Panel 3: Shrodinger sigue caminando pero la gente del fondo esta mirando como si en serio estuviera pasando algo.

a este paso voy a terminar encontrándome con esa niña.

Panel 4: Shrodinger se mosquea. La gente del fondo esta corriendo ya en completo pánico.

¿Que rayos sucede aqui?

Panel 5: Maestro volando

No debí quedarme viendo esa maldita telenovela, nunca van a terminar juntos

Panel 6: Volando rápido y con líneas de movimiento. Tiene una radio en una mano.

Las cámaras llegaron a la escena hace una hora, cuando estaba programa...

Panel 7: P.P. Se frena y regresa a ver.

Página 42.

Panel 1: Estan en la limosina de Liger Pacheco. Cobo le pregunta a su jefe. Otro hace un brindis.

Cuadro: Poquísimo tiempo antes

Sonido: Jajajajajaajjaa.

Cobo: señor que tal si es que consigue a alguien,

Liger: sin un centavo aprobado para prometer un salario no va conseguir a nadie.

Otro: Realmente le dimos duro...

Panel 2: Cobo primer plano.

Cobo: si ahora que lo pienso hemos invertido una buena cantidad de esfuerzo en atacar entre todos a una peque...

Panel 3: Lo interrumpe Liger dándole una palmada en la espalda.

Liger: Heeeeey amigo si pensáramos así las cosas no haríamos nada nunca.

Sonido: Riiiiing!

Panel 4: todos gozando. Contesta el teléfono el que hizo el brindis.

Si aloo que! QUE!!

Panel 5: Misma toma. Todos prestando atención en silencio

Que demonios! claro si, claro, adiós, si idiota!, adiós,.

Panel 6: Este asesor dice con urgencia:

Asesor: Señor mi contacto me dice que en la policía tiene una caja llena de cosas que usamos para la producción de las escenas, incluyendo un par de cámaras con videos de todo tipo sobre lo que hemos hecho los últimos días.

Panel 7: El jefe grita como un T-REX.

Liger: QUE DEMONIOS!, por que nunca se supo de esta caja!

Asesor: bueno nadie not...

Asesor 2: shhhht

Liger: QUEEEEE!!!!!!!!!!

Panel 8: Liger se coge la cabeza todos nerviosos.

Liger: Maldita sea idiotas!

Cobo: debemos ir al aeropuerto ahora misma señor!

Cuadro: Nadie sabe de donde vinieron los superpoderes

Panel 9: Se coge la cabeza y empieza a salirle las venas señor

Cobo: Esta bien señor?

Cuadro: algunos reportan no haber despertado de un sueño, otros fueron maldecidos por brujas.

Panel 10: se ve la toma de lejos del trafico donde está esta limosina.

Otros solo tuvieron un mal día y de pronto se transformaron en algo mas, eso fue lo que le pasó a Liger Pacheco.

Pagina 43.

Panel 1: El puente y la ciudad. En medio del puente una explosión gigante.

Paneles pequeños sobrepuestos encima de la imagen con 6 reacciones: Lía, Shrodinger, Maestro, Robo, Reporteros y Berton. Todos regresando a ver la explosión causada por Pacheco en el puente.

Página 44.

Panel 1: Silueta monstruo entre los vehículos quemándose.

Panel 2: Los tres parados en la entrada al puente con la gente a su alrededor huyendo (llegaron al mismo lugar). Lía llega corriendo.

Lía: ¿Que sucedió?

Panel 3: Monstruo acercándose.

Shrodinger: No lo se.

Robo: Lo que sea, esta en la mitad del puente.

Panel 4: Monstruo gritando a lo lejos (desde donde estaría viendo Lía).

Liger: Así que llegaste al fin... Amigos he venido a salvarlos.

Panel 5: Big reveal del villano transformado en una criatura monstruosa musculosa. Plano medio. El monstruo en toda su gloria de dibujo y un subtítulo estilizado estilo Jiban:

Subtitulo: D.N.A.S archivo de caso 0004: Liger Pacheco
A.K.A: monstruo feo numero 1.

Liger: Esta vez los salvaré a todos de esa mente inhumana que se declaró mi archivillano e hizo sufrir a tantas personas.

Panel 6: Shrodinger regresando a ver a maestro como viendo si es que esta hablando de el, este le responde con una seña que indica desconocer de que esta hablando Liger Pacheco.

Liger: Después de todo este tiempo es hora de que acabemos con esto de una vez por todas.

Panel 7 y 8: Dos paneles donde se ven los ojos de Lía y Pacheco.

Liger: Salvare al mundo de tí.

Lía: Li...Liger Pacheco?

Página 45.

Panel 1: Maestro le pregunta a Shrodinger.

Que le hiciste a este sujeto?

Shrodinger: Yo no tengo idea de quien es, ni de quien eres tu de hecho.

Panel 2: Robot P.P.
Parece que se dirige a uno de nosotros.

Panel 3: Lía lo ve con cuidado

Panel 4: Ve el símbolo del traje de superhéroe que todavía se mantiene en el pecho del monstruo a pesar de que todo el resto del traje esta destruido por la transformación.

Panel 5: Lía P.P.

Lía: Me esta buscando a mí.

Panel 6: Todos los personajes principales frente a Pacheco.
Plano general con el puente al fondo.

Lía: Es Liger Pacheco.

Maestro: Liger Pacheco el político?

Lía: Lo conoces?

Página 46.

Panel 1: Maestro separandose de los demás para ir primero a darle el encuentro a Liger, con actitud de amistad y saludo de amigos antiguos.

Maestro: Si, somos, éramos miembros de un lugar, es mi broder!, Hey Liger, parece que se te soluciono el problema de la calvicie!.

Panel 2: Liger le pone un automóvil encima, pero justo por la ventana de tal manera de maestro sigue parado en la misma postura de antes solo que dentro de un automóvil girado de lado.

Panel 3: Liger levanta el automóvil ahora con maestro adentro.

Panel 4: Liger les lanza el automóvil. Poses de acción inesperada.

Panel 5: Vemos que Lía no se mueve casi nada y el automóvil le pasa por al lado.

Panel 6: Shrodinger regresa a ver gritando pensando que podría haber pasado algo con la unica persona en el grupo que no puede aguantar una fuerza de ese tipo.

Pagina 47.

Panel 1: Ve que ella está bien.
Shrodinger: Estas bien...

Panel 2: P.P. de Shrodinger con cara de confiado.
Shrodinger: Esta bien sonrisas, se acabo tu paseo.

Panel 3: Misma toma pero toda la silueta esta brillando como si una explosión de luz viniera desde su interior.

Panel 4: Misma toma pero esta transformado.

Shrodinger: Hora de regresar al manicomio.

Panel 5: Caminando hacia el monstruo pero podemos ver a Lía en la toma.

Lía: Espera un momento!...

Shrodinger: Tranquila los tipos fuertes son mas difíciles de encontrar de lo que piens...

Panel 6: Toma en media acción, Liger golpeándolo con su puño (que cubre todo el torso de Shrodinger).

Página 48.

Panel 1: Tres carros hacia atras son destrozados por el impacto de Shrodinger golpeado por Liger. Plano general, unos 30 grados picado desde arriba del escenario donde sucede esto.

Panel 2: Lía le dice a Robo.

Lía: Robo, si sabes hacer algo mas que pan es momento de hacerlo ahora!

Robo: Entendido señorita Anatole.

Panel 3: Close up de partes en su cuerpo brillando como si se activara algo.

Panel 4: Otra toma de lo mismo.

Panel 5: Su rostro y pecho como activando esto que se esta activando dentro de su cuerpo.

Panel 6: Close up de una piedra levantándose del suelo.

Panel 7: Close up de las piernas de Liger levantándose del suelo.

Panel 8: Plano general de Robo y Liger flotando del suelo, Liger mueve desesperadamente sus patas para moverse, pero es inútil dado que esta flotando en el aire (Es alguna clase de poder gravitacional que puede afectar a otros).

Página 49.

Panel 1: Close up de lía gritando triunfalmente.

Lía: Sí robo, ya lo tienes.

Panel 2: Robo Close up pero se puede ver a lía atrás de su hombro.

Robo: No estoy seguro de que puedo hacer a continuación.

Panel 3: Liger flotando en el aire dado la vuelta completamente, tomando otro carro con las manos.

Lía: Robo!

Panel 4: Robo es empujado a toda velocidad por el automóvil lanzado contra el por Liger, quien se libero del efecto gravitacional y cayó al suelo.

Panel 5: Liger se levanta.

Liger: Tus secuaces no son nada contra mí.

Panel 6: Liger acercándose a Lía.

Liger: Después de todo el mal que has causado.

Panel 7: Ella mira atrás y ve que esta pegada a la baranda y tiene el fondo de la quebrada mega alta bajo el puente atrás de la baranda a la q esta apoyada.

Liger: Muéstrame tu verdadera cara villana!

Panel 8: Las 2 siluetas en medio de lo que parece haber sido un caos completos, automóviles partidos por la mitad, un par de columnas del puente destruidas, humo, etc.

Liger: Yo soy el héroe que vino a detenerte.

Cuadro: En ese momento supe que yo también debía tener superpoderes.

Página 50.

Panel 1: Lía grita:

Lía: LIGER PACHECO POR LA AUTORIDAD QUE ME CONFIERE EL DEPARTAMENTO DE JUSTICIA DE LA REPUBLICA NITTEN TE DECLARO SUPERHUMANO HOSTIL, AKA SUPERVILLANO POR LA ORDEN 241, YO, LIA ANATOLE DIRECTORA DE LA DESIGNACION DE ASUNTOS SOBREHUMANOS TE DETENDRE!

Panel 2: Close up villano.

Liger: De que hablas!, Soy yo el que te detendrá!.

Panel 3: Maestro abriendo la puerta del carro donde estaba.

Panel 4: Shrodinger saliendo de entre una pila de asientos de autobús.

Panel 5: Silueta negra de Robo pero con los ojos encendidos (como para decir que sigue encendido).

Panel 6: Plano general malo acercándose.

Panel 7,8 y 9: Paneles que imitan el estilo de los tres paneles previos al anterior, los héroes se lanzan en posición de pelea.

Panel 10: Panel que imita al anterior de estos tres; plano general pero con Liger peleando al mismo tiempo con los tres, Lía delante de ellos.

Panel 11, 12 y 13: Tres paneles repitiendo el motivo, los tres héroes reciben un golpe cada uno.

Página 51.

Panel 1: Los tres héroes son abatidos contra objetos próximos. Liger Monstruo Esta en posición de atacar a Lía.

Panel 2: Shrodinger la defiende Lanzándose contra el monstruo.

Shrodinger: Vete de aquí, no hay nada que puedas hacer.

Panel 3: Close up Lía pensando

Lía pensamiento: soy ... la lider.

Panel 4: Lía gritando.

Lía: manténgalo sobre el puente sólo unos minutos más!

Lía corriendo lejos. Los tres héroes en posición de lanzarse otra vez.

Panel 5: Lía a un policía.

Lía: Necesito su helicóptero ahora!

Policía: nada de eso.

Panel 6: P.P. Lía mostrando la insignia en supecho.

Lía: Soy la directora de la designación nacional de asuntos sobrehumanos...

Página 52.

Panel 1: Los tres, otra vez levantándose para lanzarse otra vez, están cada vez mas golpeados.

Cuadro de texto continuación de la frase de Lía en el cuadro anterior: Y es una orden!.

Shrodinger: Eres muy lento, no le das una.

Maestro: No te escucho muy bien cuando rebotas por todo lado.

Robo: Debemos atacar juntos.

Panel 2: Los tres peleando al rededor de Liger atacando de todas direcciones. Liger en posición de que no le afectara nada de lo que esta sucediendo.

Panel 3: Liger agarra con sus manos a Shrodinger.

Panel 4: Liger casi cómicamente camina con Shrodinger en sus manos hacia el barandal del puente, ambos héroes restantes pelean con todo lo que tienen para liberar a su nuevo compañero.

Panel 5: Liger monstruo va a lanzar a Shrodinger por la baranda. Los otros dos lo detienen

Shrodinger: Que demonios! Detente!

Página 53.

Panel 1: Liger golpeando a Maestro con el cuerpo de Shrodinger.

Panel 2: Ambos Caen, esta vez fueron heridos mas gravemente y no responden.

Panel 3: Plano general donde vemos a robo cerca y los dos tirados atrás de el. Robo esta protegiéndolos.

Panel 4: Plano general de lado. Robo esta haciendo lo mismo que hizo antes. Ambos flotan en el aire, Liger se agita sin parar.

Panel 5: Misma toma, Liger toma posición de nadador en medio del aire.

Panel 6: Misma toma Liger esta logrando acercarse por medio de este nado aéreo. Robo regresando a ver.

Robo: Deben levantarse ahora mismo!

Página 54.

Panel 1: Plano general del puente con el helicóptero de la policía en la imagen. La silueta de los cuatro contra la luz del reflector de esta maquina es visible junto al puente.

Panel 2: Plano medio desde afuera de la cabina del piloto hacia adentro: está el piloto policía con cara de molesto por que está apretado contra el señor Berton y Lía grita con el auricular.

Lía: MAESTRO, SHRODINGER, ROBO, RETROCEDAN HACIA LA ENTRADA DEL PUENTE.

Panel 3: Los tres regresando a ver con el viento de las hélices afectando todo lo que se vería afectado por el viento.

Panel 4: Desde lejos se ve el helicóptero aterrizando sobre el puente.

Panel 5: Toma de Lía frente a entrada del helicóptero cruzada de brazos, Maestro, Shrodinger y Robo están detrás de ella como si estuvieran siendo protegidos por Lía.

Panel 6: Toma totalmente Opuesta, Liger y toda La destrucción tras el.

Página 55.**Panel 1:** Lía P.P.

Lía: Antes de terminar con esto Liger, Lamento lo que te sucedió, espero que puedas recuperarte de esto.

Panel 2: Liger corriendo hacia Lía, en la plataforma hay un par de piernas y un andador bajando del helicóptero.

Lía: Creo que a esta altura casi alcanzaras velocidad terminal, eso será suficiente.

Panel 3: Lía P.P.P. regresando a ver a la persona que baja del helicóptero.

Lía: Ahora por favor señora Tremorette.

Panel 4: La señora Tremorette, la anciana de antes, en full reveal. Plano general de la plataforma de bajada con la anciana en medio.

Lía: Está lista señora?

Creo, espero que si, dios quiera.

Panel 5: P.P.P. Lía.

Lía: AHORA!

Página 56.

Panel 1: Señora Tremorette con los brazos extendidos y una vibración gigante afectando todo lo que apuntan sus brazos. Los tres héroes anteriores miran estupefactos.

Panel 2: Liger sufriendo las consecuencias de una vibración extrema. Agarrándose del suelo.

Panel 3: Close up de una parte del puente rompiéndose.

Panel 4: Close up de otra parte del puente rompiéndose.

Panel 5: Desde lejos vemos el puente partiéndose y un montón de polvo explotando a cada lado.

Panel 6: Plano general Liger hundiéndose con una parte del piso que se rompe del puente.

Panel 8: Desde lejos se ve el puente con el pedazo donde esta Liger cayendo hacia el fondo de la quebrada mega alta.

Panel 9: Desde arriba vemos como Liger cae al fondo.

Liger: AHHHHHHHHHH.

Página 57.

Panel 1: Toma de lejos Camiones de bomberos y policía en las dos partes del pedazo que cayo del puente.

Panel 2: De cerca cada uno siendo inspeccionados por paramédicos. Lía mira hacia donde cayo Liger.

Panel 3: Maestro hablando con los medios feliz como si esta vez estuviera feliz de ser entrevistado.

Panel 4: Robo esta siendo inspeccionado por un mecánico y dos doctores observan y comentan como si estuvieran viendo a un cirujano.

Panel 5: Shrodinger esta siendo atendido por un medico igual mientras está mirando a Lía que mira al fondo del puente.

Panel 6: Berton y los héroes se acercan a ella.

Lía: Ya lo sacaron de ahi abajo?

Panel 7: los cinco en el filo del puente roto mirando hacia abajo.

Robo: Dicen que esta vivo aun, pero le tomara tiempo recuperarse, la transformación parece ser irreversible hasta este punto.

Lía: Está bien mañana me encargaré de eso.

Página 58.

Panel 1: lano medio los cinco en el filo del puente roto mirando hacia abajo. Lía tiene los ojos entrecerrados. Maestro le pregunta.

Maestro: ¿Largo día jefa?

Panel 2: Plano igual al anterior: los tres en el filo del puente roto mirando hacia abajo. Lía casi cierra completamente los ojos.

Panel 3: Plano igual al anterior: los tres en el filo del puente roto mirando hacia abajo. Lía con los ojos cerrados de dormida cayendo a punto de caer hacia el fondo del abismo, todos en reacción de casi completo susto.

Panel 4: Plano igual al anterior: los tres en el filo del puente roto mirando hacia abajo. El señor Berton la sostiene de la chaqueta, ella tiene los ojos abiertos mirando hacia el fondo donde casi cae dándose cuenta de que estuvo a punto de caer dormida hacia su muerte. Todos relajados después de casi perder a su jefa en un instante.

Lía: Si...

Panel 5: Plano de la ciudad desde un ángulo algo elevado.

Cuadro: Un loco día.

ANEXO C. SKETCHES.



Sketch dump



Team concept sketch



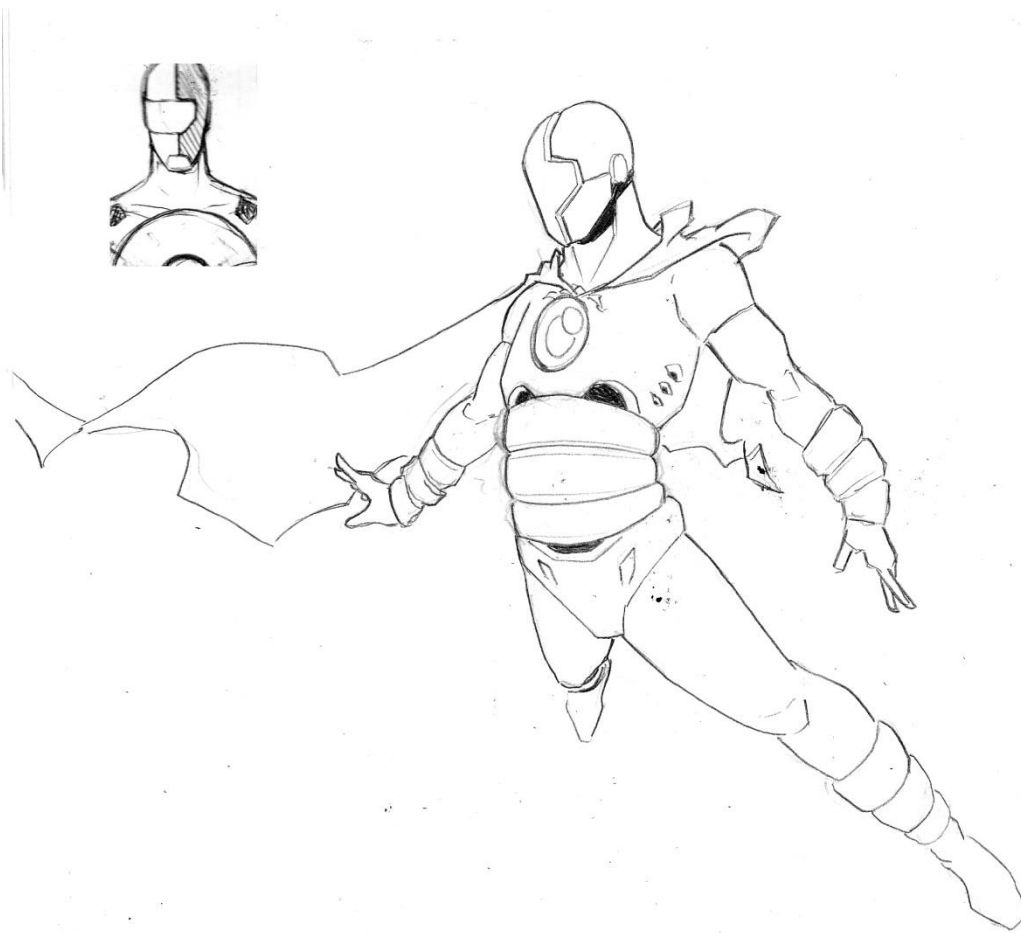
Lía



Maestro

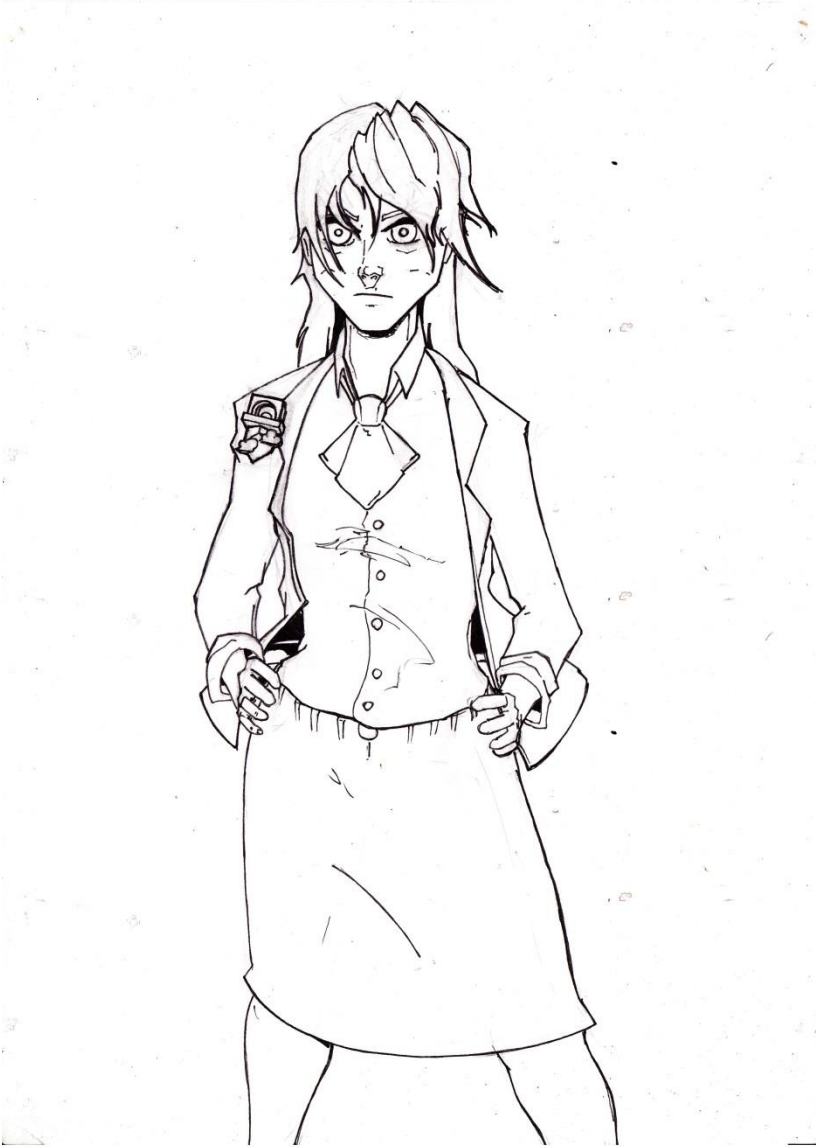


Shrodinger



Robo

ANEXO D. DISEÑO PRELIMINAR



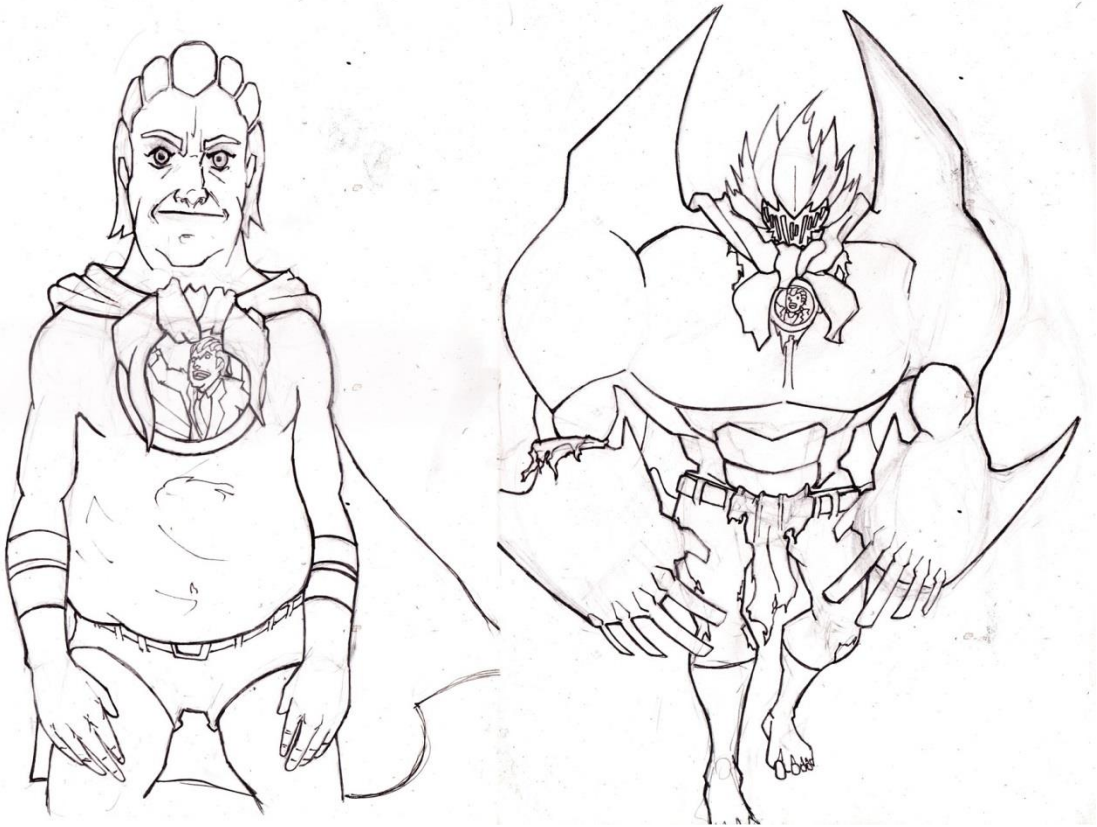
Lía



Maestro



Shrodinger



Villano

