



Universidad del Azuay

**Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la
Educación**

**Escuela de:
Comunicación Social**

**APLICACIÓN DE LOS PRINCIPIOS DE
ESCRITURA DE ANIMACIÓN PARA LA
PRODUCCIÓN DE UNA SERIE ANIMADA DE
FICCIÓN.**

**Trabajo de graduación previo a la obtención del título de
Licenciado en Comunicación Social y Publicidad**

Autores:

Damián Aguilar Rodas.; Pablo León Ramírez.

Director:

Mgst. Oscar Vintimilla Ugalde

Cuenca -Ecuador

2018

DEDICATORIA:

Esta tesis, y todos los esfuerzos invertidos, se hicieron pensando siempre en personas a las que quisimos devolver al menos un poco de todo lo que nos han dado a lo largo de nuestras vidas.

Dedicamos este trabajo a nuestros padres que nos dieron apoyo incondicional y confianza para que sigamos cualquier camino queelijamos, nunca impusieron, solo abrieron puertas. A nuestros amigos, “Los hipócritas”, que nos enseñaron el valor de la lealtad y una broma infantil a tiempo. A todos los profesores y compañeros que nos proporcionaron los recursos y ejemplo para desenvolvernos en la comunicación, y especialmente a Oscar Vintimilla que siempre mostró interés genuino por sus alumnos y realizó la labor de un verdadero maestro, despertar pasión y curiosidad en sus alumnos.

Lo que se ha obtenido, y lo que se obtendrá de ahora en adelante es gracias a ustedes y para ustedes.

AGRADECIMIENTO:

Queremos agradecer a Isaac Flores por rellenar los vacíos que dejaron nuestras habilidades gráficas, a nuestras familias por el esfuerzo invertido tratando comprender lo que hacíamos, y especialmente a nuestros padres por el apoyo económico y constante guía.

A Caroline Ávila por la presión, tuvo razón, al final, sí la agradecemos. A los actores que le dieron voz a nuestros personajes, a Francisco Ramírez por haberse convertido en partícipe activo de este proyecto sin esperar nada a cambio, a Micaela Moscoso por darnos su tiempo cuando a nosotros nos faltaba, y a todos los miembros del grupo focal y amigos que inspiraron *The Light of Tane*.

Sin ustedes nada de esto hubiera sido posible, GRACIAS.

RESUMEN:

En este proyecto se exploró el proceso de conceptualización y producción de una serie animada de ficción.

La primera etapa definió un fundamento teórico que avale la ulterior producción de una serie animada inédita, ahondando en conceptos de cine y televisión que permitieron delimitar los elementos necesarios para el proyecto. Posteriormente se analizó recomendaciones y principios utilizados por expertos en escritura de animación. Esta etapa teórica se complementó con la práctica, cuando, se elaboró una biblia, conceptualizando una nueva historia con líneas argumentales, escenarios y personajes originales.

Finalmente se obtuvo una biblia y un tráiler, en formato *animatic*, de una serie titulada *The Light of Tane*, junto con la fundamentación del proceso que se siguió para obtener los mismos.

ABSTRACT:

ABSTRACT

This project explored the process of conceptualization and production of an animated series of fiction. The first stage defined a theoretical foundation to support the production of an unpublished animated series, delving into concepts of film and television that allowed to define the necessary elements for the project. Subsequently, recommendations and principles used by experts in animation writing were analyzed. The theoretical stage was complemented with the practice through the elaboration of a bible. It conceptualized a new story with story lines, scenarios and original characters. Finally, a bible and a trailer were obtained in animatic format from a series entitled "The Light of Tane", along with the foundation of the processes that were followed to obtain them.



A handwritten signature in blue ink, consisting of stylized, flowing letters, is located in the bottom right corner.

Translated by:

Ing. Paul Arpi

ÍNDICE DE CONTENIDOS:

DEDICATORIA:	II
AGRADECIMIENTO:	III
RESUMEN:	IV
ABSTRACT:	V
ÍNDICE DE CONTENIDOS:	VI
INTRODUCCIÓN:	1
1. MARCO TEÓRICO Y ANÁLISIS DE CONTEXTO NACIONAL TENDENCIAS.....	3
1.1 La animación:	3
1.1.1 Conceptos:	3
1.1.2 Reseña histórica:	5
1.1.3 Técnicas de animación:	7
1.2. La biblia:	10
1.2.1 Página de presentación de la serie:	12
1.2.2 Concepto/Enganche:	13
1.2.3 Personajes:	14
1.2.4 Escenarios y artículos especiales:	14
1.2.5 Historia o episodio piloto:	15
1.2.6 Información general:	15
1.3. Principios básicos de escritura para animación:	15
1.4 El guion:	18
1.5 Análisis de situación actual y tendencias:	22
2. PRE PRODUCCIÓN	27
2.1. Conceptualización:	27
2.2. Análisis de referentes:	37
2.2.1 Análisis de referentes por su contenido narrativo:	37
2.2.2 Análisis de referentes gráficos:	41
2.3. Producción de bocetos hasta llegar al estilo final.....	48
2.4. Biblia:	52
2.4.1 Presentación de la serie:	52
2.4.2 Concepto/ Enganche:	59
2.4.3 Línea argumental:	60
	VI

2.4.4 Personajes:	60
2.4.5 Escenarios y artículos especiales:.....	63
2.4.6 Información General:	65
3. PRODUCCIÓN DEL ANIMATIC DEL TRAILER.....	67
3.1 Guion:.....	67
3.2 Storyboard:	68
3.3 Cuadros (<i>Frames</i>):.....	70
3.4 Producción Audiovisual:	71
4. CONCLUSIONES:	74
5. BIBLIOGRAFÍA:	76
6. ANEXOS:.....	77
Anexo 1:	78
Anexo 2:	112
Anexo 3:	113
Anexo 4:	114
Anexo 5:	116
Anexo 6:	119
Anexo 7:	144
Anexo 8:	162

INTRODUCCIÓN:

Marshall McLuhan en su célebre obra “Comprender a los medios de comunicación” sostenía que lo importante no son los mensajes que se difunden, sino los medios por los cuales se hace, y cómo estos condicionan las interacciones sociales. “El «mensaje» de cualquier medio o tecnología es el cambio de escala, ritmo o patrones que introduce en los asuntos humanos.” (McLuhan, 1996, p.30).

Consideramos entonces que la sociedad post moderna no se moldea por lo que se ve en los teléfonos celulares o diversas pantallas, sino por el hecho de que las personas utilicen estos canales como principal medio de información y comunicación. Los medios con su velocidad y sobreinformación se apoderaron de nuestro *modus vivendi* para cambiar nuestra misma concepción del mundo:

“El cambio de sentido más importante se dio con la electricidad, que acabó con la secuencia haciendo que todo se vuelva instantáneo. Con la velocidad instantánea, las causas de las cosas empezaron a asomarse en la conciencia.” (McLuhan, 1996, p.33)

El sociólogo italiano Giovanni Sartori (1998) advierte que en este nuevo mundo de inmediatez surge un nuevo hombre. Lo bautiza como *homo videns*, este es un humano que sustituye la capacidad de pensamiento abstracto por la capacidad de ver y asimilar imágenes:

“Podemos deducir que la televisión está produciendo una permutación, una metamorfosis, que revierte en la naturaleza misma del *homo sapiens*. La televisión no es sólo instrumento de comunicación; es también, a la vez, “*paideio*”, un instrumento «antropogenético», un *medium* que genera un nuevo *ánthropos*, un tipo de ser humano.” (Sartori, 1998, p.36)

Para este orbe y su habitante todo puede ser reducido a contenido audiovisual, ya sea a través de la televisión, computadoras o teléfonos inteligentes. En el universo del *homo*

videns las imágenes se han convertido en el medio más importante para la difusión de contenidos por su gran potencial para transmitir mensajes de fácil asimilación para los espectadores (Sartori, 1998).

Por esto, consideramos que un producto audiovisual es la mejor manera de llegar y entretener en la actualidad, y vislumbramos en este producto la posibilidad de aportar a la cultura juntando un proyecto de investigación con la creación artística.

Así surge esta tesis que plantea la realización de los elementos de pre producción necesarios para iniciar con el proyecto de una serie animada. Basándonos en una investigación documental, que nos otorgó conceptos teóricos de escritura para animación y nos insertó en el contexto de los procesos creativos de la industria, propusimos un producto de calidad que podría servir de ejemplo para futuras producciones nacionales.

CAPÍTULO UNO

1. MARCO TEÓRICO Y ANÁLISIS DE CONTEXTO NACIONAL TENDENCIAS

1.1 La animación:

1.1.1 Conceptos:

La animación ha sido una constante en nuestra vida, aunque a veces se nos pase desapercibida se encuentra prácticamente en todos lados, ya sea en la publicidad, en nuestros teléfonos inteligentes, en el internet, en los videojuegos, en el cine y por supuesto en la televisión (Martínez Barnuevo, 2009).

“La animación puede tomar muy variadas formas y formatos, dependiendo del medio y el tipo de producción al que va destinado; como se ha mencionado, puede ser una pequeña parte de un anuncio o una gran parte de una película, puede ser un cortometraje independiente o una gran superproducción norteamericana de largometraje, puede ser una serie de televisión o los títulos de crédito de ésta; se puede crear dibujando a lápiz o moldeando por ordenador, con recortables o con arena, e incluso rayando un negativo con un punzón. La llamada «industria de la animación» es muy amplia y variada, y también lo son las diferentes empresas que participan en ella.” (Martínez Barnuevo, 2009, p.492)

Sin embargo ¿qué es animación? Según el animador norteamericano Gene Deitch (2013), la animación es la grabación de imágenes de acción, de tal manera que logre la ilusión de movimiento cuando se proyecten a una velocidad determinada constante que exceda la capacidad visual del hombre.

Con una terminología distinta, pero basándose de la misma idea, Maestri (2002, citado en Delgado 2014, p.10) explica: “La animación consiste básicamente en emplear

una serie de trucos. El objetivo es hacer creer al público que una pantalla repleta de píxeles parpadeantes en realidad viva.”

En la animación se pretende simular una sensación de movimiento, ya sea a través del uso de dibujos, pinturas, fotografías, recortables, marionetas, figuras (rígidas o maleables), o bien a través de imágenes generadas por ordenador, ya sean 2D o 3D (Antúnez del Cerro & Castro, 2010).

La concepción más fundamentalista, expuesta por algunos autores y de una forma más general, dice que la palabra animar proviene del verbo en latín *animare*, que significa “hacer vida o llenarse de aliento”. En 2005, explayándose en este concepto Wright concibió una idea más poética de su forma de ver la animación. Ella dice que en la animación se puede reestructurar completamente una realidad; que en la fantasía y en la creación de mundos o personajes inimaginables está la conceptualización más básica de animación.

Entonces podemos decir que la animación consiste en la proyección de figuras fijas en secuencia que a través de la velocidad del cambio de imágenes y la percepción del ojo humano crea movimiento o como dijo Wright (2005) “vida”.

Para que estas figuras fijas creen movimiento en la mente humana se requiere cierta velocidad en su proyección, Lamarre (2014) ejemplifica estas proyecciones con los estándares de Disney, según él, esta empresa exige que los artistas diseñen al menos 12 cuadros o *frames* por cada segundo, así:

*“This means that, at projection rate of twenty-four frames per second, one drawing appears over two, maybe three frames – fast enough to fool the eye into seeing cinema-like movement, unbroken and fluid.”*¹ (Lamarre, 2014, p.331)

¹ “Esto significa que, en una proyección en un ritmo de veinticuatro fotogramas por segundo, un dibujo aparece sobre dos, talvez tres fotogramas – lo suficientemente rápido para engañar al ojo con un movimiento tipo cine, entero y fluido”

Son varias las definiciones que se le da a esta rama de las artes visuales, todas aportan para su mayor comprensión, y sin importar cuál se elija, es innegable el gravitante papel que juega la animación hoy como un recurso narrativo que amplía posibilidades y alcances.

*“Animation is then reserved for those scenarios impossible to realize in live-action cinema. Second, there is the ubiquity of cinema in the global marketplace, especially big-budget Hollywood action features.”*² (Lamarre, 2012, p.332)

Para comprender mejor este papel es útil considerar su devenir histórico.

1.1.2 Reseña histórica:

En el desarrollo artístico del hombre siempre ha existido la ambición de crear movimiento, incluso en el renacimiento surgieron juguetes ópticos que mezclaban dos imágenes, un antes y un después. Con el tiempo el número de imágenes fue aumentando, con artefactos como el teatro óptico de Émile Reynaud, hasta que en el siglo XIX apareció un nuevo arte que permitiría crear vida frente al espectador, el cine (Pertíñez López, 2014).

Después de los primeros años de vida del cine, en 1899 el británico Arthur Melbourne Cooper, utilizando únicamente fósforos y un pizarrón, hizo el primer cortometraje de animación llamado *Matches: An Appeal* (Wright, 2005).

En 1908 Emile Cohl proyecta su animación experimental llamada “Fantasmagorias”, con la que inicia una nueva era en el arte del movimiento (Pertíñez López, 2014). Posteriormente en 1914 el artista Windsor McCay desarrolla la primera

² “La animación entonces, está reservada para escenarios imposibles de realizar en cine de acción real. Segundo, está la ubicación del cine en el mercado global, especialmente las cintas de alto presupuesto de Hollywood”

animación que contaba con un personaje partícipe de la línea argumental, en este caso un dinosaurio llamado Gertie interactuaba con actores reales (Marx, 2007).

La animación fue creciendo como práctica común en la industria del cine, en poco tiempo surgieron técnicas como la rotoscopia y los dibujos sobre papel translúcido (*cells*) para que las diferentes porciones del cuadro puedan ser trabajadas por separado y reutilizadas. En los años 20 en Estados Unidos nacieron estudios donde ya había artistas trabajando en storyboards, animación de personajes, pintura de cells, etc (Wright, 2005).

Posteriormente en la década de los 30 se produjeron animaciones que sentaron precedentes como *Steamroll Willie* de Disney, los “sing along cartoons” de los hermanos Fleischer o *Sinking in the bathtub*, que sería el primer *Looney Toon*. Sin embargo, la que realmente revolucionó el arte de animar fue *Blancanieves y los 7 enanitos* en 1938, esta película inscribió una base de excelencia que cambiaría la historia del cine para siempre (Marx, 2007).

La animación tuvo un desarrollo menor en los siguientes años con pequeños cortometrajes, hasta la llegada de la televisión al hogar norteamericano a finales de los 50 e inicios de los 60. Con ella los pioneros de la animación vieron una oportunidad de mercado para mostrar dibujos animados a los niños que verían la televisión las mañanas de los días sin escuela, en esta época vieron la luz el Oso Yogi, Huckleberry Hound y la primera sitcom animada, los *Picapiedras* de William Hanna y Joe Barbera (Marx, 2007).

Desde entonces las historias animadas fueron imparables y se extendieron desde Estados Unidos hasta el resto del mundo, se produjeron las clásicas películas, las televisoras se expandieron con canales exclusivos para dibujos animados y, debido a normativas legales, se incursionó en los dibujos animados educativos. El anime japonés invadió las pantallas, y con los *Simpsons* los productores entendieron que la animación puede tener un alcance adulto también (Wright, 2005).

La última gran revolución de la producción de animación fue la implementación de imágenes producidas por computadora (CGI). Tuvieron una de sus primeras apariciones de manera muy precaria en 1961, cuando el estado sueco hizo una demostración del plan de una carretera. Las CGI fueron apareciendo esporádicamente en publicidad durante las décadas de los 70 y debutaron en el cine con *West World* en 1973 (Nybergh, 2015).

Sin embargo, no fue hasta 1993 cuando se produjo la primera serie animada exclusivamente realizada con imágenes generadas por computadora, esta serie se llamaba *ReBoot*. Un año después llegó a las pantallas la mítica *Toy Story* que fue la primera película hecha completamente con CGI y demostró el éxito que esta nueva tecnología podría traer a la industria (Marx, 2007).

En un principio realizar películas con imágenes computarizadas era más caro que la producción tradicional, no obstante, con el desarrollo tecnológico del siglo XXI los costos se abarataron y dieron a los artistas nuevos recursos para consolidar a la animación como la multimillonaria industria que es hoy en día.

Estos recursos se amplían aún más con las diferentes técnicas de animación y tendencias. Algunas necesitan de sofisticados dispositivos tecnológicos para su realización, y otras, son más de un carácter analógico y tradicional. Para continuar comprendiendo la animación explicaremos brevemente el funcionamiento de diversas técnicas para producirla.

1.1.3 Técnicas de animación:

Para obtener productos audiovisuales animados se cuenta con distintas técnicas que le otorgan un sinnúmero de recursos visuales y enfoques estéticos. Según Antúnez del Cerro y Castro (2010), entre las técnicas más utilizadas para animación tenemos:

Flipbook (Cine de dedo): Consiste en registrar, con una videocámara, el acto de pasar rápidamente las páginas de un libro o cuaderno en el cual se haya pintado o dibujado, así el paso de las hojas crea una secuencia de movimiento.

Animación tradicional: Aquí se encuentran todas aquellas obras que, partiendo de elementos dibujados o pintados, se componen a través de la utilización de capas de transparencia para poder visualizar el dibujo anterior, y continuar con los siguientes para ir desarrollando el movimiento. Los ejemplos más comunes de este tipo de animación son las películas clásicas de Disney como *El Libro de la Selva* (1967).

Cut-out animation: Nombre que recibe la animación llevada a cabo mediante figuras recortadas, normalmente de papel o cartón, como la serie *South Park*.

Stop-motion: Dicha técnica consiste en crear y capturar fotograma a fotograma el movimiento simulado y progresivo de modelos, figuras rígidas o maleables que pueden estar construidas de diversos materiales como plastilina, arcilla u otros materiales similares. A veces se le conoce a este tipo de animación como *claymotion* por los materiales usados. *Kubo and the two strings* y *Wallace and Gromit* pertenecen a este estilo de animación.

Pixilación: Técnica similar al *stop-motion* que consiste en animar objetos reales de la vida cotidiana y en dotarles de personalidad registrando sus movimientos de manera entrecortada. En la actualidad es frecuente el uso de esta técnica en la creación audiovisual publicitaria y musical.

Rotoscopia: Consiste en dibujar o pintar manualmente, o digitalmente, sobre imágenes previamente grabadas, las cuales son utilizadas únicamente como referencia. Normalmente, dicha técnica se emplea para conseguir, con cierta facilidad, animaciones de gran realismo.

Sobre la rotoscopia Lamarre (2015) explica:

“There is, for instance, ‘rotoscoping’ in which the artist redraws a film clip frame by frame. In some instances of rotoscoping, the animator simply turns to film sequences that are already available, and reworks them. In other instances, live-action sequences are filmed in order to produce a series of images to be duplicated by animation artists. This was the case with the first feature-length colour animated film produced in Japan after the war – Hakujo-den (The story of the white serpent, 1958).”³ (p.331)

Animación digital (2D/3D): Son las técnicas más utilizadas en la actualidad. Categoría en la que se incluyen aquellas producciones cinematográficas y audiovisuales que generan la animación de personajes y elementos mediante software informático, independientemente de que se trate de 2D o 3D. Entre las herramientas informáticas más utilizadas a nivel profesional, se encuentran las siguientes: *Animate*, *Maya*, *Lightwave*, *Softimage* o *3D Studio Max*.

Hay muchas variaciones de animación digital, por ejemplo, el *cell shading*, que consiste en alejarse del realismo fotográfico al que han aspirado las animaciones 3D, para que la imagen tridimensional obtenga un aspecto semejante a un trazo 2D con colores planos y línea de contorno oscura (Horno López, 2013).

La sofisticación y diversificación de las técnicas para producir animaciones ha permitido la expansión del mercado con excelentes producciones. Además, puso a la animación al alcance de prácticamente cualquier persona, que, con pequeños presupuestos u organizaciones independientes, puede realizar obras de gran calidad (Horno López, 2013).

³ “Hay, por ejemplo, “rotoscopia” en donde el artista redibuja fotograma a fotograma un fragmento filmado. En algunos casos de rotoscopia el animador simplemente recurre a secuencias que ya están disponibles y trabaja en ellas. En otros casos, las secuencias de acción real están filmadas para producir una serie de imágenes que serán duplicadas por los artistas de animación. Este fue el caso de la primera producción animada a color producida en Japón después de la guerra – Hakujo-den (La historia de la serpiente blanca, 1958)”

Motion Graphics: Esta técnica “aglutina en su haber cualquier manifestación en la que intervenga la imagen y la tipografía en movimiento” (Herráiz Zornoza, 2009, p.38). El término puede resultar un poco ambiguo y amplio, por su naturaleza interdisciplinaria se le ha considerado entre las líneas del cine, la publicidad, la programación y otros campos. Sus límites no están bien definidos, sin embargo, sabemos que consiste en tomar elementos gráficos como tipografías, dibujos, vectores o figuras, y combinarlos con movimiento y sonido para vincularlos a su funcionalidad comunicacional (Herráiz Zornoza, 2009).

Es pertinente explorar cuáles son los elementos que anteceden a la aplicación de estas técnicas en un proyecto como una serie animada, qué es lo que se necesita para conceptualizarla y pre producirla.

1.2. La biblia:

Para Guerrero (2010, p.237), si se quiere producir cualquier contenido audiovisual se necesita atravesar las siguientes etapas:

- 1) Desarrollo del proyecto
- 2) Producción –fase que se compone, a su vez, de otras tres: preproducción, grabación o emisión y posproducción
- 3) Cierre o liquidación de la producción
- 4) Explotación comercial del formato, del programa producido y de sus productos derivados.

En la parte de la preproducción, toda serie debe tener un documento base en el que se describen los elementos constitutivos como tono, estética o personajes que definirán la identidad del producto, este documento se conoce como Biblia.

Según Neus Devesa (2010) la Biblia es el cuadro general en el que se detalla la evolución de los personajes y sus relaciones, los elementos dramáticos, los lugares, los temas, así como las sinopsis de cada episodio o líneas argumentales.

Es el fundamento sobre el cual se desarrollarán personajes, escenarios, historias y toda la producción de la serie: “Es una auténtica guía de referencia. Es lo que debe dar cohesión al producto. En un equipo de, por ejemplo, siete guionistas, donde cada uno escribe un capítulo diferente, sin la Biblia los resultados serían catastróficos.” (Devesa, 2010, p. 17).

Para Marx (2007) existen dos tipos diferentes de Biblias, aunque son parecidas, cumplen funciones distintas. Estas son la “*Pitch Bible*” y la “*Serie Bible*” también llamada “*Show Bible*”. Cuando Marx (2007) se refiere a la “*Pitch Bible*”, indica que se trata de aquella versión reducida de la Biblia original, que está diseñada con el propósito de vender la serie a las distintas compañías. Para esto existen algunos parámetros generales como la extensión, el espaciado y otras regulaciones que ayuden a vender la idea.

A diferencia de la “*Pitch Bible*”, que se orienta en la venta de la serie a las compañías productoras; la “*Serie Bible*”, según Marx (2007), se enfoca netamente en los escritores que trabajarán en ella. En este caso lo que se busca es mostrar de la forma más detallada la serie en general, hay que asegurar que los escritores tengan la información necesaria para que puedan escribir los guiones.

Para Jean Ann Wright (2005) toda biblia debe incluir: Una sección con el título del programa junto al logo, los escritores y la marca registrada. Una página con la descripción del programa incluyendo reglas, tiempo y conceptos que darán sentido al universo del programa. Un breve retrato de los escenarios. Biografía de los personajes detallando su personalidad y esencia, incluyendo las relaciones e interacciones que tienen entre ellos. De tres a trece líneas argumentales mostrando el tipo de conflicto, humor y tono que se manejará en la serie. Y finalmente el contexto en el que se define la estética de la animación, el realismo, género, música, duración y público objetivo.

También es posible plantear una biblia que contenga sinopsis, formato, target objetivo, género y tono, personajes, localizaciones o escenarios, costes y marketing (Devesa, 2010). O como explica Chalaby (2015), incluso existe la posibilidad

de incluir sistemas de *casting* para una mejor selección de los actores que participarán de la serie.

Como dijo Wright en el 2005, estas son reglas aceptadas porque han funcionado, sin embargo, estas reglas se pueden romper o modificar con el tiempo. Hay que tener presente que la Biblia se realiza para vender a las compañías, estas son las que tienen que encontrar la audiencia para ese proyecto y hacer dinero del mismo.

Entre los consejos más destacados para la conceptualización y eventual elaboración de la biblia, Wright (2005) destaca la creación de un personaje fuerte desde el cual se desarrollará todo el proyecto, y la utilización de un diseño y maquetación frescos y únicos.

Para explorar con mayor profundidad los pasos en la producción de una serie es necesario desagregar los componentes de la Biblia con mayor detalle.

1.2.1 Página de presentación de la serie:

Es el primer elemento del que consta la Biblia, como retrata Wright (2005), en dicha página debe estar el nombre y logo de la serie. Este nombre debe ser sumamente llamativo, ya que como indica González Mesa (2011) hay una cantidad innumerable de nombres, por lo que este debe llamar la atención de los compradores y destacarse sobre los demás, además debe ser fácil de recordar para una mayor opción de posicionamiento en la mente del consumidor final.

A esta página de presentación deben sumarse los nombres de los desarrolladores/escritores de la serie y, como recalca nuevamente Wright (2005), es importante poner el derecho exclusivo de autor o *copyright*. Por último, la marca registrada o *trademark information* con el fin de proteger al producto de ser plagiado.

Al respecto, el Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual (IEPI) en el 2014, definió a la palabra marca como “un signo que distingue un servicio o producto de otros de su misma clase o rama. Puede estar representada por una palabra, números, un símbolo, un logotipo, un diseño, un sonido, un olor, la textura, o una combinación de

estos” (párrafo.3). Además, explica que el costo de registrar una marca a la fecha es de \$208,00 USD y que la protección duraría aproximadamente 10 años con la posibilidad de renovación.

1.2.2 Concepto/Enganche:

A continuación de la página de presentación entra la descripción de la serie. Tanto Wright (2005) como Marx (2007) concuerdan que en las primeras páginas de la Biblia debe constar la idea central, el concepto de la serie. Aquí se debe plasmar todo lo necesario para explicar en qué consiste la producción, ya sean las reglas que aplican en el universo de la serie o cualquier contexto que ayude a centrar al concepto y enganchar al usuario con la historia. Si es necesario se debe incluir un breve resumen a manera de línea de tiempo para que se facilite la tarea de los escritores.

En algo que se diferencian los dos autores anteriormente mencionados es en la extensión. Mientras Wright (2005) especifica que la prolongación de esta sección de la Biblia no debe ser de más de una página; Marx (2007) no menciona una longitud establecida. Para Marx (2007) lo importante es que esta sección cumpla con la función determinada, ya sea para facilitar el trabajo de los escritores como es en la “*Serie Bible*” o para enganchar a los inversionistas cuando se trata de la “*Pitch Bible*”.

Para tener una historia atractiva que venda esta Biblia es necesario generar una gran idea. Morán y Malbon leídos en Guerrero (2010), dicen que los profesionales encargados de crear buenas ideas realizan una serie de actividades para facilitar la proliferación de las mismas como: “Ver televisión; conocer la industria televisiva global y en particular la de los formatos; leer publicaciones y webs especializadas; estar al día de las parrillas de programación de los principales canales de todo el mundo; y conocer la historia de los géneros o tipos de contenidos.” (p.263)

Otros autores, como Ramos (2013), indican que el surgimiento de las ideas para los escritores nace de las noticias y la realidad; de aquí se extraen dramas, conflictos, personas e historias, que llevadas y adaptadas al lenguaje audiovisual se transforman en personajes.

1.2.3 Personajes:

En 1995, Syd Field en su famoso libro “El manual del guionista” expresó que: “un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guion. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos” (p.41). Este mismo concepto se aplica directamente al armado de la Biblia con relación a los personajes.

Marx (2007), diferencia una vez más entre la “*Serie Bible*” y la “*Pitch Bible*”. Ella dice que para obtener un mayor enganche a la hora de vender el producto se necesitan descripciones cortas y claras de los personajes principales y tan solo de los principales. Mientras que la “*Serie Bible*” se caracteriza por la mayor cantidad de detalles que se puedan dar sin llegar al cansancio de los lectores, aquí se pueden describir las interacciones y relaciones que hay entre los personajes.

En cambio, Wright (2005) destaca la importancia de limitar a los personajes principales de la serie a máximo seis, para poder desarrollarlos de mejor manera y potenciar sus características. Recomendando no extenderse más de una plana o media plana con la descripción de los personajes, acompañado con una representación visual del mismo.

1.2.4 Escenarios y artículos especiales:

En esta sección se destacan las locaciones en las cuales se va a trabajar la serie. En el 2007, Marx enfatizó en los escenarios ya que de ellos dependerá el género y tonalidad de la serie, especialmente si lo que se está realizando es una serie de ficción o fantasía. Es importante subrayar el tiempo en el que se da la serie (pasado, futuro, tiempo alternativo).

Conjuntamente con los escenarios, en esta parte de la Biblia se desarrollan los accesorios, vestimentas, vehículos o elementos únicos que hagan el producto más atractivo para su venta. Como dice Marx (2007) esta sección es perfecta para crear potenciales accesorios que puedan servir para el *merchandising* de la serie, como juguetes, camisetas, posters entre otros.

1.2.5 Historia o episodio piloto:

Marx (2007) y Wright (2005) añaden gran valor a esta sección de la Biblia ya que aquí se materializará de cierta forma la serie. Se presenta el episodio piloto contado en forma de historia, en donde se mostrará el conflicto, humor y tono, todo esto escrito con el suficiente detalle para que sirva de ejemplo para los demás capítulos.

Wright (2005) afirma que el mejor formato para esta parte es un resumen de tres a trece ideas de historia que servirán para encontrar la más llamativa, con la cual se desarrollará el guion para el episodio piloto.

1.2.6 Información general:

Es la última sección de la biblia. Según Wright (2005) en esta se plasmará la información general de la serie como el tipo de animación que se realizará, el género, la duración, público objetivo, presupuesto, formato, etc.

Escribir una biblia para una serie animada es un trabajo complejo por lo que se debe considerar las recomendaciones y principios que dan varios expertos del tema.

1.3. Principios básicos de escritura para animación:

Escribir para proyectos audiovisuales animados difiere mucho de la escritura en prosa tradicional, e incluso de la escritura de guiones para cine y televisión de acción real. Al respecto Marx (2007) coloca a los videojuegos, series animadas y comics dentro de una categoría que ella llama “*shorthand writting*”, en esta, ella resalta como mayor diferenciador la longitud, y además recomienda no explayarse en largas tramas, diálogos o descripciones de emociones internas o externas.

Para Wright (2007) la escritura para animación se contrasta con la escritura para acción real en elementos como *casting* versus diseño de personajes, locaciones reales versus diseño de escenarios, actuaciones de acción real versus *lip sync* y grabación de voz.

Así queda ilustrado que los procesos para culminar un producto audiovisual con actores reales son distintos a los que se siguen para obtener uno con figuras animadas. Ambos comienzan con una idea que se cristaliza en un guion, sin embargo, en la animación el guion pasa a los artistas, ilustradores y animadores que lo convierten en storyboards, luego a los actores que hacen las voces, y finalmente se procede al diseño de escenarios y *animatics*, que con la supervisión del director culminan en la cinta animada.

Un *animatic* consiste en la utilización de animaciones precarias en bocetos o ilustraciones poco detalladas para probar la efectividad y posible aplicación de la historia contada. Animatic es: “*a preliminary sequence of shots, images, or sketches that is filmed or arranged usually with a sound track and viewed to determine its effectiveness before being finalized*”⁴ (Merrian Webster, 2017).

El *animatic* no es un paso que se utilice en la producción de cintas de acción real, en estos formatos el guion pasa al director que directamente, con actores, camarógrafos y directores de fotografía, lo convierten en el producto terminado (Scott, 2003).

Debemos recordar que para escribir guiones de animación es imperativo dar primacía al impacto visual, pues esta es la mayor ventaja que tiene la animación frente a la acción real y es lo que la mayoría de los públicos exige. Además, la escritura de animación es por antonomasia más libre.

En los mundos animados se puede ignorar las leyes de la física, usar lenguaje y tonos especiales, crear situaciones, escenarios y personajes extraordinarios. Por lo tanto, la mayor premisa al momento de escribir para animación es “*show, don't tell*”, las producciones animadas deben ser impactantes a la vista, las imágenes son las que deben contar la historia utilizando el diálogo para complementarse (Marx, 2007).

⁴ “Una secuencia preliminar de tomas, imágenes o bocetos que es filmada o armada, usualmente con una pista de sonido, y luego revisada para determinar su efectividad antes de la producción final”

Esto, en gran parte, se debe a que, en los diálogos y monólogos con primeros planos de acción real, los actores interpretan, gesticulan y hacen movimientos que mantienen entretenido al espectador, en cambio un rostro animado es aburrido y demasiado inverosímil. Este efecto puede minimizarse con *lip sync* para sincronizar las voces con gestos animados, sin embargo, este resulta demasiado trabajoso y caro (Marx, 2007).

La animación siempre debe ser escrita pensando en los artistas gráficos porque ellos necesitan una descripción detallada. Esto puede resultar complicado, pues, a diferencia de la acción real, en la animación las descripciones de emociones y diálogos deben ser escuetas, pero las descripciones visuales deben ser completas y minuciosas. Se recomienda incluir tomas, planos, movimientos de cámara y todo lo que pueda aportar para que el artista plasme el guion en imágenes de la manera más persuasiva posible (Scott, 2003).

Sin embargo, Scott (2003) sostiene que no siempre es necesario que un guion de animación tenga descripción de tomas y planos, pues a veces los artistas tienen mejor percepción y sentido de cortes visuales. Ambos autores defienden la libertad de los escritores para usar cualquier método o mezclarlos.

Así podemos concluir que, para escribir en animación, con respecto a los diálogos, se debe aplicar la reflexión que se le atribuye a Thomas Jefferson: “*The most valuable of all talents is that of never using two words when one will do*”⁵, y cuando se trata de impacto visual la de Salman Rushdie: “El lenguaje y la imaginación no pueden ser aprisionados”.

⁵ “El más valioso de todos los talentos es el de nunca usar dos palabras cuando una es suficiente”

Todos estos principios se aplican cuando se procede a escribir un guion, por lo tanto debemos ahondar en los detalles de este elemento fundamental para el cine y la televisión.

1.4 El guion:

Normalmente todo proyecto audiovisual comienza con el desarrollo, que es la etapa donde se conceptualiza una idea para venderla y asignarle un presupuesto. Una vez que se cuenta con un concepto bien trabajado y una Biblia que lo detalle, se puede comenzar con la escritura del guion. El guion es el que delimita y guía toda la producción posterior, con él se hace el casting de actores, con él, el equipo de arte diseña y construye los escenarios, y con él, el director junta todos los equipos y los pone en marcha (Guerrero, 2010).

Para el célebre teórico de cine Syd Field en su manual del guionista (1995) el guion es “una historia contada en imágenes, en diálogos y descripciones, y situada en un contexto de la estructura dramática” (p.23). El guion es el texto que describe todo lo que se verá y se escuchará a través de la pantalla, es un texto que se transformará en un producto visual.

El guion también ha sido definido como la forma escrita de un producto audiovisual, que nace con la idea, como un proyecto visual y no literario, y muere cuando se obtiene el producto audiovisual (Camparato, 2005).

Muchos cineastas y guionistas defienden que no existe una fórmula o un proceso sistemático para crear un buen guion, y que depende del talento, experiencia y trabajo duro.

Sin embargo, para Syd Field (1995) existe una estructura que lo mantiene todo unido y permite moldear al guion con el mayor valor dramático. Una forma que guía los acontecimientos hacia un fin relacionando las partes y sub tramas con la trama principal. También sostiene que hay un paradigma para contar historias que contiene 3 actos: planteamiento, confrontación y resolución, cada uno con sus respectivos puntos de giro.

Por su parte el guionista brasileño Doc Camparato (2005) propone seis pasos para crear un guion: la idea, los conflictos, los personajes, la acción dramática, el tiempo dramático y la unidad dramática.

Por otro lado, Marx (2007) sostiene que debe escribirse de menos a más, cumpliendo 6 etapas distintas. *Springboard, Premise, Outline, First draft, Second draft y Polish*. Siguiendo estas etapas, el guion va evolucionando con la aprobación de los editores de historias, desde una corta descripción con pocas oraciones en el *springboard*, hasta un guion pulido que describe cada escena después del *polish*. Basado en su experiencia personal el ex guionista de producciones de Hanna Barbera Jeffrey Scott (2003), presenta pasos similares, pero en una versión reducida solo a tres: *Premise, outline y script*.

La premisa o *premise* es la etapa donde se cuenta la historia en aproximadamente una página o menos, busca la aprobación de los productores y jefes creativos que darán luz verde al resto de la producción. Para escribir esta parte se debe ser breve y llamativo al describir el inicio, el nudo y el desenlace de la historia, en caso de ser una serie se puede dejar el desenlace como misterio para enganchar a los espectadores y a los productores. La premisa se escribe tratando siempre de ser lo más creativo posible, de que la historia encaje en el concepto planteado y de que pueda generar nexos e identificación con los espectadores para poder despertar emociones en los mismos. (Scott, 2003)

El *outline* es un desarrollo de la historia más detallado que debe ser de más o menos 5 páginas (para un episodio de 21 minutos). Lo importante en el *outline* es que se especifiquen las escenas que tendrá la producción:

“The outline should convey enough information for the story editor and production people to know how many locations there are, how many locations

*are new (requiring new background art), and other production items that may need to be taken into account even before getting to script.”*⁶ (Marx,2007, p.31)

Scott (2003) dice que escribir una historia es como construir una casa y las escenas o *beats* son como los planos de la historia, una vez definidas cuáles serán las escenas de nuestra producción podemos proceder a detallarlas y construir una historia sólida. Adicionalmente recomienda tener siempre una historia A y una historia B, la historia A es la principal línea argumental que se expresó en la premisa, pero se requiere una historia B que complique más la historia A. “*A B story is a sub story that is usually character driven and complicates o places a barrier in the way of the A story*”⁷, la historia B puede traer nuevos personajes o desarrollar tramas secundarias de la historia y relacionarlas con la principal.

Finalmente viene la escritura del guion que tiene un formato propio aceptado por la mayoría de productoras y cineastas del mundo. Los guiones ya sean de animación o acción real deben estar escritos en hojas blancas de 8,5 por 11 pulgadas con tres perforaciones. La fuente es Courier de 12 puntos y el número normal de líneas es de 52 por página (Wright, 2005).

El guion debe contar con una página con el título centrado, el autor por debajo y la información de contacto, con las páginas numeradas en la parte inferior (excepto la primera), “más” y “continua” en diálogos que ocupan más de una página, y además, debe utilizar los siguientes elementos (Moreno & Tuxfor, s.f):

Encabezado: Descripción de una línea de la locación y la hora del día de la escena, siempre debe ir en mayúsculas.

⁶ “El *outline* debe transmitir suficiente información para que el editor de historia y los miembros de producción sepan cuántas locaciones hay, cuántas locaciones son nuevas (que requieran nuevo fondo artístico), y otros elementos de producción que deberían ser tomados en cuenta antes de iniciar el guion”

⁷ “Una historia B es una sub historia que usualmente es dirigida por un personaje y complica o pone una barrera en el camino de la historia A”

Acción: La descripción narrativa de los eventos de una escena, solo las cosas que se pueden ver y escuchar son descritas aquí, además debe escribirse en tiempo presente.

Personaje: El nombre de los personajes siempre va con mayúsculas y en su primera aparición se lo debe describir, también deben ir centrados y arriba de las líneas de sus diálogos.

Diálogo: Las líneas de lo que los personajes dicen (o piensan y se debe escuchar en la cinta), van con minúsculas.

Paréntesis: Deben ir entre paréntesis aclaraciones de cómo ocurre una acción o las instrucciones para el personaje (acciones o gestos que realiza).

Transiciones: Indican acciones de cámara para cambiar de escenas y secuencias, son instrucciones para la edición del film como disolver a, cortar a, fundir, aparecer, desvanecer, etc. Deben ir con mayúsculas.

Toma: Instrucciones sobre planos y tomas, esto es más común en los guiones de animación.

Existen softwares para la escritura de guiones que acomodan automáticamente los elementos al formato apropiado.

Un buen método para comenzar a escribir el guion puede ser copiar y pegar el *outline* para adecuarlo al formato de guion y extenderlo con diálogos y descripciones. También se aconseja estimar la extensión del guion para no trabajar más o menos de lo que se necesita, para esto se considera que aproximadamente 35 páginas de guion equivalen a 21 minutos de animación o filmación (obviamente esto dependerá del tipo de descripciones que se realicen) (Scott, 2003).

Jean Ann Wright (2005) habla sobre la fluidez para escribir el guion, ella dice que se debe hacer un primer borrador de corrido, para luego concentrarse en una etapa de edición y no hacerlas simultáneamente. También recomienda ser prácticos y tratar de aportar la mayor cantidad de elementos que ayuden a la producción y contribuyan con el

desarrollo de la historia, como efectos especiales, efectos de sonido y recomendaciones de cámara y estética.

Entre los *tips* básicos para escribir un guion de animación están: usar verbos cortos, que cada línea sea necesaria para desarrollar el argumento, hacer escenas breves y como se dijo antes, siempre dar primacía a lo visual (Wright, 2005).

Ahora, después de conocer los principios básicos de escritura de animación, de profundizar en el formato de los guiones y de contrastar los enfoques y consejos de diferentes autores podemos proceder a un análisis de contexto y tendencias para finalmente pasar a la escritura en sí y comenzar con la preproducción de la serie.

1.5 Análisis de situación actual y tendencias:

La situación actual del mundo, y uno de los sentimientos de la sociedad contemporánea se refleja en este pensamiento de Urbanczyk, Hernández y Uribe Reyes (2011):

“El audiovisual es el medio de expresión que tenemos nosotros ahora. Casi que somos seres completamente audiovisuales. Crecemos viendo la televisión, crecemos viendo el cine. Nuestro medio de expresión artística es ese. Lo que sentimos, de lo que queremos hablar, las ideas que se nos ocurren, como vemos el mundo, la moral, en que pensamos la religión, en que pensamos el amor. El medio que tenemos y que se acerca más a nosotros es el audiovisual. Para mí es el cine, netamente el cine, las películas, los largometrajes. El audiovisual es nuestro medio de expresión, nuestra forma de contar” (p. 269).

Como parte de estos acontecimientos audiovisuales de los que hablan Urbanczyk, Hernández y Uribe Reyes (2011), se encuentran las series de televisión y su apogeo. En el 2010, Carrasco Campos conceptualizó a la serie de televisión o tele-serie como “un subgénero televisivo de ficción de claro propósito comercial destinado al entretenimiento, consistente en relatos inventados y estructurados en capítulos, cuya

duración viene definida por la propia estructura de la parrilla de la cadena y los hábitos de consumo de los espectadores” (p. 183).

La definición anterior contempla de manera holística el concepto que se manejará en este proyecto. Además, y como ya se refirió Ramos en el 2013, nos encontramos en una eclosión de la ficción seriada que ha conseguido abarcar la mayor parte de las parrillas de televisión, convirtiéndose en la marca de calidad de las cadenas, las cuales luchan de forma despiadada para alcanzar una audiencia fiel.

Ramos (2013) cree que en la actualidad la mayoría de programadores televisivos entendieron las preferencias que tiene la audiencia sobre las series de ficción, por lo que las convirtieron en uno de sus motores principales en programación. Con esto aseguraban un lugar en el *prime-time* que se reflejaba en el aumento del share.

Aparte de la fortaleza que muestran las series de ficción como forma de producir dinero para los canales de televisión; estas además, sirven para transmitir valores culturales y vender a los países como marcas. La idea anteriormente establecida se refleja en Pons (2013) cuando ejemplifica ciertos casos y dice:

“*Wallace & Gromit* sirve de aproximación a la idiosincrasia del pueblo británico, donde personajes y decorados transmiten características culturales y costumbres anglosajonas (la hora del té), del paisaje y arquitectura (casas señoriales inglesas y de estilo victoriano), del humor británico de corte serio que busca el absurdo. *The Wild* transmite rasgos de cultura estadounidense con valores como la libertad, el consumismo, la pertenencia al grupo social, la amistad o la hegemonía americana.” (p. 80)

En el caso de Latinoamérica, las películas o series de ficción no sólo refuerzan los valores culturales de cada país, sino que usan estas manifestaciones como una nueva cosmovisión acerca de la praxis estética, empezando a orientar a las obras hacia un rol de concientización, y en los casos más radicales, de intervención política (Flores, 2013).

Sin embargo, y asentando la producción audiovisual a lo que compete a este proyecto, nos centraremos en la actualidad de la animación. Como apunta el director, animador y dibujante de cómics Antonio Navarro leído en Martínez Barnuevo (2009):

“La animación no es un género, es una técnica. La expresión a la que se puede llegar con una película de animación es tan amplia que abarca todos los géneros. La animación no es un tipo de películas o un tipo de historias (comedia, drama, western...), es una «manera», dibujada o modelada, de hacer películas y de contar historias” (p. 494).

Latinoamérica no se ha caracterizado por tener una gran producción audiovisual de animación. En la reseña histórica que realiza Wright (2005) se puede apreciar la poca producción de este formato, con algunas excepciones como México y Brasil. En Brasil ya se realizó animación en 1917, en 1953 se hizo el primer largometraje, y luego varios cineastas se juntaron y crearon el Centro Experimental de Animación que fue muy prolifero en filmes galardonados en festivales internacionales (Butruce, 2014).

A pesar de la escasez en la producción audiovisual de animación en la región, las tendencias en los temas son bastante similares. En un estudio realizado en universidades de Colombia se comprobó que los productores creaban historias con contenidos muy parecidos. Siendo los temas más tratados la desigualdad, los conflictos armados, la identidad, el consumismo, la realidad cultural y los sentimientos (Urbanczyk, Hernández y Uribe Reyes; 2011).

En Ecuador la producción audiovisual, particularmente después de la aplicación de la Ley Orgánica de Comunicación (LOC), se ha caracterizado por su gran cantidad de contenido educativo con una alta participación del Estado. La producción nacional, en cuanto a la oferta de géneros televisivos, se ha enfocado en su mayor parte a contenidos de ficción (Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva, 2016).

La exhibición de ficciones en la televisión ecuatoriana subió de 109 títulos presentados en 2014 a 112 en 2015. Incluyendo 21 títulos de producción nacional en los que se destacan "Escenas de matrimonio" y "Los hijos de Don Juan". Sin embargo, el aporte de lo producido dentro de suelo ecuatoriano al género de ficción sigue siendo limitado y no cumple con el 60% establecido por la LOC (Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva, 2016).

En lo que tiene que ver con tendencias de producción audiovisual la generación de contenidos en línea se va consolidando cada vez más dentro del Ecuador. Los *youtubers* y los sitios VoD (Videos bajo demanda) aprovechan de las redes sociales para promocionar sus contenidos. Por tanto, el favorecimiento de estas tecnologías y la apertura de la LOC ha logrado fortalecer a la producción independiente (Observatorio Iberoamericano de la Ficción Televisiva, 2016).

Como se explica en el párrafo anterior, los productores y animadores ecuatorianos aprovechan de las facilidades que el internet les otorga para la difusión de sus productos audiovisuales. González y Subías en el 2010 expresaron:

“La accesibilidad de la red, los reducidos costes de producción y el nulo coste marginal propician que Internet se haya convertido en la plataforma idónea para la difusión de contenidos audiovisuales de creación propia. La propia naturaleza de la red hace que las posibilidades de creatividad encuentren muy pocas barreras” (p.334).

En este primer capítulo hemos revisado antecedentes históricos, además de definir conceptos, analizar referencias y desglosar teorías que sirvieron para tener un vasto conocimiento de lo que se necesita para realizar un proyecto audiovisual. Repasamos distintas técnicas de animación, al igual que momentos históricos en dicho campo. Profundizamos en los elementos que conforman una Biblia, y además examinamos el proceso de escritura para el formato de animación. También se le dio

vital importancia al subtema del guion, todo esto para contar con recursos suficientes y así lograr un producto final de calidad.

El desarrollo de este capítulo implicó un entendimiento holístico de los elementos que necesitábamos para la consecución de la tesis, así como, un mayor entendimiento de la situación actual de la industria audiovisual, sus tendencias y oportunidades a futuro.

Con todo este análisis pudimos concluir que ya contábamos con un sustento teórico que abale la conceptualización y preproducción de nuestra propia serie animada.

CAPÍTULO DOS

2. PRE PRODUCCIÓN

2.1. Conceptualización:

Como se mencionó en la sección anterior, para comenzar el proyecto de una serie animada el proceso de conceptualización es el primer paso. El concepto de esta tesis surgió de varias reuniones entre los autores, en las cuales se realizaban lluvias de ideas para posibles historias. Para buscar inspiración acudimos a nuestra propia imaginación, a nuestro fanatismo hacia la cultura popular y a referencias encontradas en diversos productos audiovisuales de distintas épocas.

En las reuniones desarrollamos un método de tres pasos que nos resultó efectivo. Primero lanzamos cualquier idea que se nos ocurría en términos muy generales, no eran necesarias más de 10 palabras para explicar la idea, si es que era secundada por el otro miembro, se escribía así, tal cual, en una lista. Obtuvimos una extensa lista de ideas poco desarrolladas, cuando se acabaron las ideas fuimos al segundo paso, que fue repasar una por una las ideas en la lista, imaginándonos cómo sería la serie, considerando personajes, tramas, escenarios, e incluso el desenlace. Con esto, la lista se acertó bastante, finalmente realizamos el paso final en el que mostramos la lista a personas cercanas, explicamos la trama y escuchamos las críticas y sugerencias.

Después de este proceso logramos conseguir seis conceptos diferentes para la que sería nuestra serie animada, redactada en una mezcla entre sinopsis y *premise*. Todos nos parecieron buenos y no pudimos elegir uno arbitrariamente, por lo que decidimos realizar un grupo focal, para enriquecer las historias, ver cuál tendría mayor acogida y decidir.

Grupo focal: Para realizar el grupo focal se reunió a 5 personas, 3 hombres y 2 mujeres, de estrato socioeconómico medio alto, con edades comprendidas entre los 18 y 23 años, la muestra se seleccionó con el método de conveniencia. El estilo de serie

animada que queremos realizar apunta en su mayoría a hombres que con frecuencia consumen comics, videojuegos, anime y otras series, por lo que se invitó a individuos con dichos intereses. Sin embargo, consideramos que el punto de vista femenino también podía aportar interesantes criterios a las historias. El grupo focal tuvo lugar el día 4 de junio del 2017 a las 18:00h en un domicilio previsto para el efecto, se leyó en voz alta cada sinopsis a los miembros del grupo, y se analizó y criticó cada una con las opiniones de los mismos.

Resultados del grupo focal: Para estudiar los resultados del grupo focal presentamos cada historia de la misma manera que se mostró en el grupo, y luego analizamos las frases, los aportes, críticas e ideas que sumaron más a la sesión, y por lo tanto a nuestro proyecto:

Concepto uno:

“Las deidades han caminado entre los hombres desde siempre, el tiempo, el amor, el odio, la vida y la muerte estuvieron desde el inicio para delimitar el sentido de nuestro universo. Tomaron diferentes personificaciones para observar y definir el destino de la raza humana, observaron, hirieron y ayudaron, cada uno a su particular manera fueron enternecidos por afinidades, enfurecidos por afrentas, o simplemente movidos por sus propios caprichos.

La muerte no quería su destino de asesina ¿quién puede desear ser el fin de todo? Sin embargo, no podía hacer más. Su mera existencia implicaba ser odiada, temida y rechazada por todos. Atormentada de dolor, odio y soledad, descubrió un nuevo alcance de su poder, la muerte no puede dejar de matar, pero si puede matar a otras deidades y convertirse en la única, para ser adorada y venerada por todos.

Así que un día lo hizo, convirtió a todas las deidades en mortales, ahora ella podía estar encima de todas, o por lo menos así lo creyó. Pero hubo un problema, algo fuera de sus cálculos, el universo es uno solo, el tiempo, la muerte y el amor son hermanos, partes de un todo, si uno es infinito, todos lo son, si uno es mortal, todos podrán morir.

Las deidades, conscientes del peligro de su mortalidad, entran en conflicto. Alianzas, traiciones e intereses se enfrentan en su relación, no obstante, el objetivo general es vengarse y matar a la muerte.

Algunos humanos se enteran de esta situación y también entran en el juego, quieren el poder de las deidades para controlarlo todo, e intentan cazarlas. La muerte es el blanco de todos, tiene que vivir en fuga de sus enemigos y encontrar una manera de devolver las cosas a la normalidad, la única opción es encontrar al dios, energía, demiurgo o sentido que dio inicio a todo.

La historia transcurre con esta búsqueda y los bandos de deidades y humanos luchando por sus propios intereses. El final es una reflexión sobre la importancia de la muerte como un ente organizador de todo, y la necesidad de que las cosas tengan un fin para poder progresar. La muerte no es mala y debe ser salvada y apoyada por todos para regresar las cosas a la normalidad.”

Aportes grupo focal: Esta historia emocionó a los presentes por ser la primera que se expuso, fue la que hizo que el grupo se torne dinámico, “me parece *full* bacán que personalicen a la muerte”, fue una de las primeras frases que se escuchó después de leer la historia. Con los primeros aportes de Francisco Ramírez, que además es diseñador gráfico, los miembros del grupo focal comenzaron a participar activamente.

La historia tuvo buena acogida y los miembros aportaron muchas ideas que enriquecieron la historia. Se planteó que la muerte se alíe con un humano para enfrentarse a las otras deidades y que luego este “se hace el señor de la muerte”, robándole el poder al personaje y traicionándolo, así la muerte debía reclutar a los que ella misma atacó en un principio y volver las cosas a la normalidad.

También recomendaron poner un límite de tiempo para el desarrollo de las acciones, que “los manes tengan presión para llegar dónde este mal”. Otro aporte fue que cada deidad sea trabajada a fondo con diferentes habilidades y personalidades, sosteniendo que “en los dioses griegos vas a tener muchísima referencia de eso”. Lo que más atrajo fue la reflexión final sobre la importancia de la muerte, se dijo: “hay leyes de

la vida que uno no puede cambiar (...) me parece bacán que por este conflicto la gente llegue a darse cuenta de esto”.

Las mayores críticas consistieron en que el hecho de que la muerte se pueda matar es ilógico y confuso: “no entiendo todos querían matarle a la muerte, pero ¿la muerte era la única que no moría?”; y que “es un poco cliché (...) va a ser la típica”.

Concepto dos:

“Revoluciones, líderes, guerras y todos los procesos que marcaron la historia moderna de la humanidad fueron manipulados por las ambiciones de un muy reducido grupo conformado con las personas más ricas del mundo. Ellos estuvieron por encima de la democracia, de la justicia y de cualquier frontera que pueda trazarse.

Desde las sombras, manejaron los hilos para asegurarse su posición y saciar su adicción al poder. Cuando las cosas no salían acorde a sus deseos, tomaban acciones a través de un antiguo grupo de sicarios que solo existe para servirles, los cuervos rojos.

Un día un joven hacker descubre evidencia de la existencia de este grupo y de los alcances de sus acciones. Así comienza su carrera como activista y líder en la que será una guerra por la verdadera autonomía y libertad de las personas. Él debe desenmascarar a los verdaderos patrones del mundo, exponerlos y armar levantamiento en su contra.

El joven hacker inventa un alter ego para protegerse y con sus habilidades de informática comienza su lucha. Poco a poco va develando los misterios de quiénes son los miembros del grupo y lo que han hecho. Conforme va sacando cosas a la luz gana adeptos, y su influencia crece, por lo que los cuervos rojos comienzan a buscarlo.

Verdades son expuestas, atrocidades se cometen, personas mueren, los bandos se extienden y parece que una guerra pronto estallará.”

Aportes grupo focal: Cuando se presentó esta historia se mencionaron nombres de otras obras y personajes, “*Watchmen*, *Assasins Creed*, Julian Assange”, “lo primero que me viene con eso es los Iluminati”. Sin embargo, los propios miembros del grupo recalcaron que estas similitudes resultan atractivas y que las diferencias permitirán realizar una buena historia original.

Juan Sebastián Valdez, estudiante de comunicación social, sugirió insertar ficción en eventos históricos reales: “Lo que es bacán es meterse con hechos reales de historia”. Se habló de mostrar que el grupo y los Cuervos Rojos hayan sido los responsables de atrocidades que realmente hayan sucedido en la historia universal.

Luego la atención se centró en el personaje principal y en los escenarios. Al grupo le parecía pertinente que el protagonista sea misterioso hasta el final, que no se conozca su verdadera identidad hasta la conclusión y que la historia tome lugar en “el año 2030, en una metrópolis, todo gris”.

Ahí surgió uno de los mayores aportes del grupo focal, se planteó que en vez de una máscara para el alter ego, se utilice un rostro real, que con la tecnología del escenario planteado sea posible usar otras caras como máscaras, y que todos los seguidores del protagonista utilicen su rostro para ocultarse en manifestaciones y enfrentamientos: “Va haciendo que este ejército sea él mismo (...) con su misma cara todos”. Con esto podría revelarse al final que el mismo rostro del protagonista también fue una máscara, por eso los Cuervos Rojos no pudieron rastrearlo.

Las mujeres participaron más en el desarrollo de esta historia, Rocío Arias, graduada de marketing, dijo: “Ponte eso sí me interesaría a mí, más que lo otro, para mí es muy fantasioso”. Dijeron que la serie sería más realista y atractiva, que el factor sombrío es interesante y una gran idea, y que el protagonista al final “puede ser una mujer”.

Esta historia no recibió críticas negativas, solo se pidió cuidado al momento de crear a la protagonista para hacerla muy humana, no “hacerle invencible” y darle una historia anterior que despierte motivación para sus actos.

Concepto tres:

“En una aislada y tranquila aldea de tinte medieval las personas comienzan a desaparecer, de diferentes edades, géneros y estratos. El único patrón es que ocurre exactamente cada 50 días sin falta. Los aldeanos intentaron todo y sin embargo no pudieron evitar la desaparición de las personas, no entendían cómo, pero seguía sucediendo.

La tensión se siente en la aldea, las personas no saben qué hacer, el poblado es lo único que conocen y no tienen a dónde huir ¿quién será el siguiente? Crean comisiones a para descubrir qué es lo que sucede y para intentar protegerse.

Un niño muy pequeño tiene recurrentes pesadillas que parecen estar relacionadas con las desapariciones, y con su familia y un grupo de aldeanos que supo creer en él poco a poco van encontrando pistas para descubrir el misterio.

La historia es un thriller tipo policíaco, en donde al final se revelará que la aldea no es más que un criadero de personas para que seres humanos avanzados puedan absorber la vida de los aldeanos y prolonguen su inmortalidad.”

Aportes grupo focal: Después de escuchar la historia número 3 los integrantes no pudieron evitar señalar lo similar que era a otras franquicias: “plagista”, “estilo La Isla”. Nos dimos cuenta de que es posible que el condumio de esta historia sea algo que ya se ha hecho varias veces.

En cuanto a la historia, les pareció que no estaba muy bien estructurada, criticaron el recurso de las pesadillas como “muy típico”, y quisieron aportar con puntos para darle más sentido al concepto. Hicieron la propuesta de que el protagonista que tiene la clave para resolver el misterio sea “un man adulto respetado dentro de la aldea y después se da cuenta que es él”. Que esta persona, sin saber cómo, guíe a los aldeanos a descubrir la verdad, y al final comprenda que él mismo fue parte de las desapariciones, “puedes ponerle doble personalidad”.

La sesión continuó y la atención en la historia se dispersó porque los miembros del grupo comenzaron a recomendar opciones para la realización de la tesis. Francisco

Ramírez dijo: “lo más fácil es hacer la intro de su serie, un capítulo es demasiado”, “la intro es algo que ocuparías en todos los capítulos”. Quisimos explicar que podía realizarse el capítulo con la técnica de *animatic*, pero igualmente el grupo apoyó la idea de hacer algo más corto porque “el *animatic* se ve como un producto incompleto” y ejemplificaron como en otras producciones “para hacer un capítulo se demoran 3 meses”.

Concepto cuatro:

“El universo es un ser, un individuo en el que de cierto modo vivimos todos, tiene su propia edad, personalidad, intereses deseos y miedos. Es una persona con libre albedrío, y no es el único, existen universos jóvenes, maduros, ancianos, inteligentes, torpes, masculinos, femeninos, bondadosos y mezquinos.

Cada uno organiza la realidad existente en su interior a su propia manera, si el universo es un niño, influye en la realidad a través de sus juguetes, si es un anciano a través de libros. La realidad de los universos depende de la personalidad de cada uno, así puede haber realidades influidas por instrumentos científicos o musicales, por tableros de ajedrez, por drogas, por cartas, por videojuegos y por todo tipo de objetos propios de los intereses de cada ser.

En un mundo extremadamente futurístico la raza humana avanzó demasiado, superaron todos los problemas y limitaciones imaginables, para convertirse en pseudo dioses, para ellos nada es imposible.

Lograron descubrir la realidad de los universos personificados, y naturalmente su ambición asomó, el ego de los humanos no les permitía vivir a merced de los deseos de otro ente, o no ser los que sometían a todos los demás. Se propusieron encontrar maneras de robar los objetos de los universos, o de controlarlos, para así manejar su propia realidad o todas las que puedan existir.

Lo que ignoran es mucho más que lo que conocen, no saben quiénes son los universos, ni las razas que pueden habitar en ellos, desconocen los objetos que

pueden encontrar y cómo obtenerlos, pero están empeñados en conseguir lo que buscan.

¿Los humanos podrán ser finalmente sus propios dioses? o ¿su arrogancia los llevará a la extinción?”

Aportes grupo focal: Esta fue la historia más criticada de todas, las primeras reacciones fueron: “es cagado”, “esa no me gustó”, “no cacho bien la idea”, “va a estar jodidazo”, “¿cómo van a dominar si estás dentro de eso?” y “es una idea demasiado compleja”.

La historia resultó confusa para los miembros del grupo. Pero cuando (con dificultad) les explicamos cómo funciona la lógica de la historia, y que nos queríamos basar en el ego humano y en los objetos que poseen los universos personificados para ordenar cada realidad, pudieron comprender mejor la idea. Después de una breve explicación compartieron pensamientos que exigían reconstruir la historia de manera más sólida.

Un ejemplo gráfico de Mateo Balseca, estudiante de derecho, ayudó a ilustrar mejor la historia. Explicó que es similar a cuando “del universo te vas alejando y alejando y es la pupila de un ojo”. Pocos aportes se dieron, pero entre los más importantes están: “Si fuera un universo más violento debería ser un preadolescente”, “los humanos deben tener una finalidad, si destruyen a su propio universo deben apuntar a algo mucho mayor que ya conozcan” y “quieren transmutar de alguna manera a otro universo”.

Así concluimos que la historia aún está incompleta, y que en caso de realizarse debe manejarse la idea de que los humanos creen su propio universo perfecto, que quieran de alguna manera independizarse del que actualmente habitan para dominar a todos los demás. También deben llenarse los vacíos de cómo los humanos pueden viajar fuera de su universo y cómo pueden interactuar y amenazar a un ser en el que ellos habitan.

Como lo indicaron en el grupo focal, en esta historia se puede entrar en los conflictos del “libre albedrío y el destino”.

Concepto cinco “*Backtriper*”:

“Una comedia irreverente y psicodélica. En un mundo donde los humanos conviven con miles de alienígenas diferentes, un joven decide dejar su brillante futuro como catedrático de antropología, para conocer la verdadera naturaleza humana comparándola con las diversas formas de vida del universo.

Emprende un viaje de mochilero por distintos planetas, cada uno con escenarios, personajes e historias completamente distintas que le enseñarán lo absurdo de la raza humana y de la existencia misma.”

Aportes grupo focal: En este concepto quisimos transmitir humor, sin embargo, la redacción con la que presentamos no transmitió eso desde un principio, por lo que tuvimos que relacionar al concepto con otras series de humor adulto como Rick y Morty o Futurama.

Los miembros del grupo rápidamente comprendieron la historia y se la describió como “humor tostado, tipo Adult Swim”. Las ideas comenzaron a surgir, “que tenga relaciones sexuales con extraterrestres”, “la serie al final es dos tipos pensando para su tesis” o simplemente, como dijo Andrea Mejía “esas series son feas”.

Por la libertad que brinda este género la historia no necesitó describirse tan detalladamente, y el grupo tampoco se concentró en eso, entre las escasas recomendaciones estuvo “llenar el hueco de la motivación del man (...) que el man se plantee una pregunta tan heavy que tenga que irse”.

Para ellos lo más importante es “ser un payaso” y manejar el humor correctamente con bromas irreverentes e insolentes que puedan dar al espectador un momento para relajarse, para “ver saliendo del trabajo”. Empresa que muchos miembros consideraron, sería difícil de realizar para los autores de esta tesis, debido a que no consideraron que tenemos facilidad de hacer reír a la gente, “en esta no me parece que les fuera muy bien”.

Concepto seis:

“La sociedad global se dividió en dos, la democracia de las naciones se define por la fuerza de las religiones. Completamente alienadas las personas caminan por este mundo sin saber que son manejados descaradamente por los líderes religiosos. La lógica no tiene lugar cuando “dios” manda a “realizar su obra” y donde los medios no importan con tal de imponer sus principios ante los paganos.

La incoherencia no tiene límites, un líder importante de la religión de occidente comete pecado cuando descaradamente y en terreno enemigo hace unas alegaciones desprestigiando al “dios” y a las creencias de la otra cultura. El resultado es claro y escandaloso, el asesinato público a sangre fría del blasfemo.

Indignados por las imágenes de violencia y por su condición de “salvadores del pecado”, deciden utilizar todos sus recursos para la aniquilación de los no creyentes, es impensado dar un paso atrás. La creación de un nuevo mártir motiva a las personas de occidente a sumarse a la causa, mientras que la “palabra santa” es lo que impulsa a la gente de oriente a no dar un paso atrás. La aniquilación del mundo se hace cada vez más palpable cuando las distintas religiones se enfrentan en esta matanza.”

Aportes grupo focal: La última historia presentada resultó ser controversial, “no te metas con la religión” fue una de las primeras recomendaciones, el grupo focal coincidió que tratar un tema de esta naturaleza en formato de animación sería complicado “para hacerle animación eso... no sé”. También dijeron que entrar en temas religiosos es muy delicado.

Además, recalcaron que para sacar adelante un proyecto con esta idea nos faltaba desarrollarla mucho. Pues no entregamos nada más que la idea general, que no entramos en personajes, conflictos o escenarios, “no me están diciendo nada” y pensamientos similares fueron expresados más de una vez.

Aparte de esto no hubo ningún aporte al concepto planteado. Al contrario, surgieron ideas para conceptos anteriores: “Porque no le llamas al man de los Cuervos Rojos, El Mártir” y “la que más se puede vender es backtripper o la segunda”.

Conclusiones Grupo Focal: La realización del grupo focal sirvió mucho para exponer nuestras ideas a críticas de terceros, con los participantes pudimos comprender cuáles son las fortalezas y debilidades de los conceptos, sus vacíos o exageraciones, si son atractivos o no, si tienen lógica, o si podrían ser comercializados. También sirvió mucho para enriquecer las historias con personajes, aristas o tramas que no habíamos pensado.

Después de mostrar los seis conceptos a los miembros del grupo focal les dijimos que elijan un favorito y el que consideran que sería el mejor para la realización de esta tesis, el resultado fue contundente, la historia número dos con los cuervos rojos y el grupo de poderosos se llevó cinco de los seis votos.

El objetivo del grupo focal se cumplió, se llegó al concepto creativo de esta tesis que se convertirá en biblia, guion y el *animatic* del tráiler de la serie. Lo siguiente fue analizar productos similares para enriquecer el nuestro.

2.2. Análisis de referentes:

Para el análisis de referentes de la serie animada nos enfocamos en películas, comics, series de televisión y juegos de video que manejan conceptos similares tanto gráficos como narrativos, con la finalidad de enriquecer al producto final. Cada uno de estos productos audiovisuales contribuyó al momento de conceptualizar y pre producir la serie.

2.2.1 Análisis de referentes por su contenido narrativo:

Watch Dogs: El primer referente, y tal vez el más importante por su contenido es el videojuego creado por *Ubisoft*, *Watch Dogs*. Este videojuego narra las aventuras del hacker Aiden Pearce en un Chicago futurista. *Watch Dogs* ilustra la gran relevancia de la tecnología en la sociedad. Toda la ciudad funciona como una máquina bajo un mecanismo de algoritmos, así el protagonista puede utilizarla como arma para su

objetivo de brindar lo que él considera justicia real. La muerte de su sobrina motiva a Aiden a buscar venganza y a enfrentarse a todos aquellos que estuvieron implicados en su asesinato.

Esta historia que compagina de gran manera con el concepto de nuestra serie. El uso de factores narrativos como el de una sociedad urbana futurista y la ciudad como arma, nos ayudan para asentar la trama de la serie en un escenario concreto. Además de que personifica en Aiden Pearce las características de un hacker del futuro, lo que servirá para la creación de nuestro protagonista.

Figura 1



Code Geass: El anime japonés dirigido por Goro Taniguchi, narra la historia de Lelouch y su revolución en contra del Imperio de Britannia. El antiguo miembro de la realeza de Britannia, busca venganza por el asesinato de su madre y el deseo de crear un mundo mejor para su pequeña hermana inválida. Su lucha se ve favorecida cuando recibe un poder llamado “Geass” que le da la capacidad de manipular el pensamiento de las personas. Con él, Lelouch se apodera de la revolución y de los movimientos rebeldes en contra del Imperio de Britannia, el imperio de su padre. Crea “la Orden de los Caballeros Negros” convirtiéndose en su líder con el alter ego de Zero. La capacidad

estratégica y el poder del “Geass” que tiene Lelouch serán las claves para la creación del futuro que tanto anhela.

Code Geass se caracteriza por lo impredecible que puede llegar a ser. Retiene la atención de los espectadores con una excelente historia, además de la complejidad de sus personajes, y el desenvolvimiento de los mismos en distintas situaciones, lo que mantiene expectante al observador. Este anime es un referente clave para nuestro proyecto ya que, además de la creación de un alter ego como se plantea en nuestra serie, existe una profundidad en los elementos narrativos que captan la atención de la audiencia. En este producto audiovisual encontramos acción, drama, romance, tragedia, pensamiento estratégico, comedia, etc. Puntos que hay que tenerlos en consideración para hacer una serie animada exitosa.

Figura 2



V de Vendetta: Es uno de los comics más enigmáticos del guionista inglés Alan Moore, la historia está ambientada en una Inglaterra de un futuro próximo; dicho país se ha convertido en un estado totalitario, fascista y extremadamente conservador. Evey, una chica trabajadora de clase media es rescatada por un hombre enmascarado que se hace llamar V. Evey descubre en el protagonista de esta historia un personaje complejo, instruido, intelectual y extravagante que busca liberar al pueblo británico de la tiranía de su gobierno. Cuando Evey descubre la verdad acerca del misterioso pasado de V,

también descubre su propia verdad, y se convierte en su leal aliada para ejecutar un plan que llama a la revolución, a la libertad y la justicia.

La complejidad de los personajes, la figura de un antihéroe, y la manera simbólica de llevar a cabo una revolución, son atributos claves a imitar de la película. La concepción de una revolución planeada desde la venganza puede ser el fundamento clave para la creación del conflicto en la serie. Además, que nos ayudará en el desarrollo de los antagonistas.

Figura 3



Mr. Robot: La serie de *USA Network* sigue la historia de Elliot Alderson, un joven hacker sumamente introvertido con malas habilidades sociales que trabaja como ingeniero de seguridad informática en la compañía de defensa *Allsafe*. Existe un grupo de activistas revolucionarios llamado *fsociety* que se dedica a desenmascarar y destruir transnacionales, su líder, *Mr. Robot*, se contacta con Elliot para reclutarlo.

El mayor aporte que puede dar esta serie a nuestro proyecto es el de la lucha abierta contra poderes económicos y políticos establecidos, en el caso de *Mr Robot* esta se desarrolla de manera realista, ambientándola en el mundo actual. Además, ilustra

cómo funciona la lucha de un hacker en la práctica, es decir, en qué consisten las actividades que pueden realizar para lograr sus objetivos.

Figura 4.



Los elementos antes mencionados fueron tomados en cuenta y sirvieron para la elaboración del concepto de este proyecto, la trama se enriqueció mucho. Sin embargo, para mostrarlo de manera óptima es necesario encontrar la aplicación gráfica ideal, un estilo que apoye la narración de la historia, que sea atractivo para el público objetivo, y que sea realizable para los autores de este proyecto, por lo que se procedió a un análisis gráfico de referentes.

2.2.2 Análisis de referentes gráficos:

Estilo Genndy Tartakovsky: Genndy es un animador ruso, creador de series tan icónicas como *Samurai Jack*, *Star Wars Clone Wars* y el laboratorio de Dexter. La estructura de sus personajes está basada en figuras geométricas con trazos no muy orgánicos sino rectos, lo que culmina en un estilo bastante caricaturesco, original y atractivo (Figura 5).

Sus animaciones son frescas, dinámicas y atractivas, se dice que hace honor a las ilustraciones rusas, conservando la limpieza en los movimientos de sus personajes.

También podemos observar que sus animaciones no presentan sombras complejas, lo que las hace más sencillas, pero atractivas (Figura 6).

Figura 5

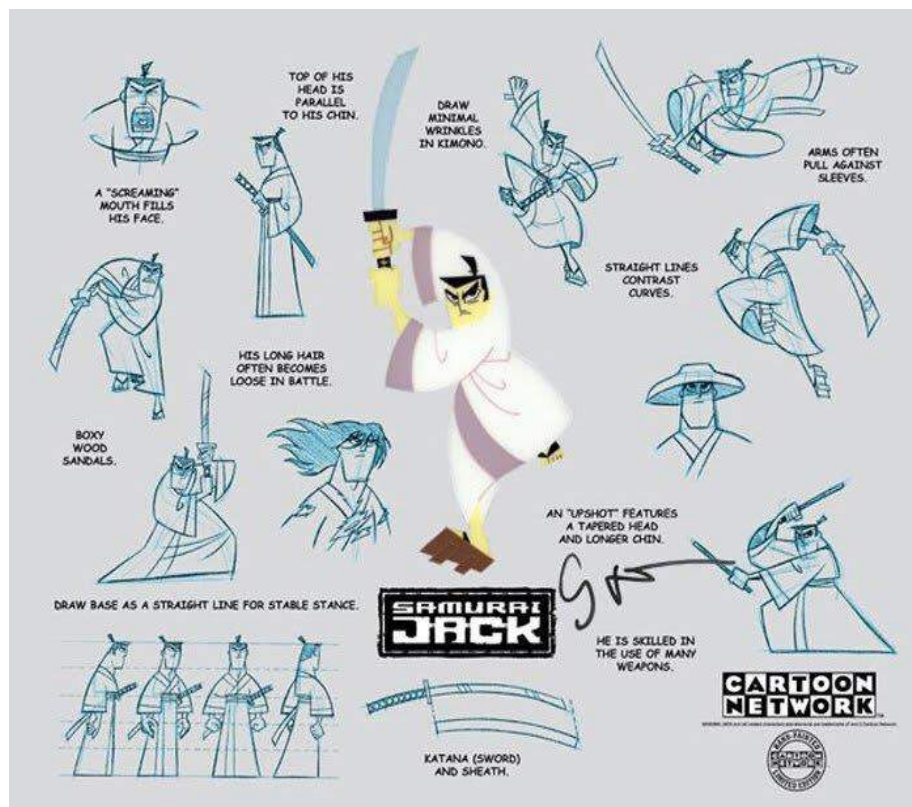


Figura 6



La simplicidad y originalidad de Genndy Tartakovsky, hace que su estilo sea un referente gráfico clave para la producción de este proyecto.

Estilo Bruce Timm Además de ser reconocido como productor de comics, Bruce Walter Timm, ha realizado muchos trabajos para *DC Comics* con las series animadas de *Batman Beyond*, *Liga de la Justicia* y *Fenomenoide*.

Tiene un estilo minimalista y angular, propio de los comics de los años sesenta. Los personajes están dibujados con proporciones exageradas. Los personajes son dibujados con rasgos de líneas rectas en lugar de curvas, y suelen mostrar un torso con gran masa y piernas angostas (Figura 7).

Figura 7



Este estilo tiende a ser utilizado en series de acción, por lo que los escenarios y personajes se pintan con sólo unos pocos colores, sombreado simple y texturas mínimas para que sean más fáciles de animar (Figura 8).

Consideramos a Bruce Timm un referente principalmente por sus características minimalistas de sombreado y texturas. Ya que por nuestras capacidades limitadas como ilustradores nos será de gran utilidad el uso de colores planos.

Figura 8



Waltz With Bashir: Es una película de origen israelí, dirigida y escrita por el documentalista Ari Folman. Es un largometraje documental de animación que narra los sucesos de la guerra de Líbano. Ari Folman decide llevar una historia sumamente cruda al campo de la animación por su capacidad para el surrealismo, además según el autor, era la forma idónea de expresar su experiencia. La película combina la música clásica con música de los años 80, y gráficos realistas con escenas surrealistas, y además ilustraciones similares a los cómics (Figura 9).

Figura 9



La animación, única con sus tonos oscuros que representan el sentir general de la película, utiliza un estilo original inventado por Yoni Goodman en Israel. La técnica usada a menudo se confunde con la rotoscopia, pero en realidad se trata de una combinación de flash, cortes clásicos de animación y 3D (Figura 10).

Figura 10



Es un excelente referente por el estilo de historia que queremos contar, ya que buscamos un toque realista a nuestra producción.

Afro Samurai: Es un anime producido por Samuel L. Jackson, sitúa su acción en un escenario feudal donde los asesinos compiten entre ellos por poseer la cinta número uno que les otorgará el estatus del más fuerte. La base del estilo gráfico de este mini anime son las sombras, son fundamentales para ilustrar expresiones, movimientos y espacios.

Figura 11



La sombra se combina con texturas y brillo para crear una serie oscura, emplea colores opacos en la mayoría de personajes y escenarios (Figura 11 y 12), pero cuando desean resaltar algo, los contrastan fuertemente con colores brillantes (Figura 13). La serie refleja una personalidad tenebrosa y sádica, los dibujos se dispersan exageradamente para garantizar dinamismo y movimiento (Figura 12), y manejan muchos detalles como líneas de expresión, arrugas y formas irreales para crear su estilo característico (Figura 13).

Figura 12



Figura 13



Con el análisis de estos referentes gráficos concluimos que nuestro concepto debía asemejarse más a Afro Samurai y Waltz with Bashir, debido a que queríamos

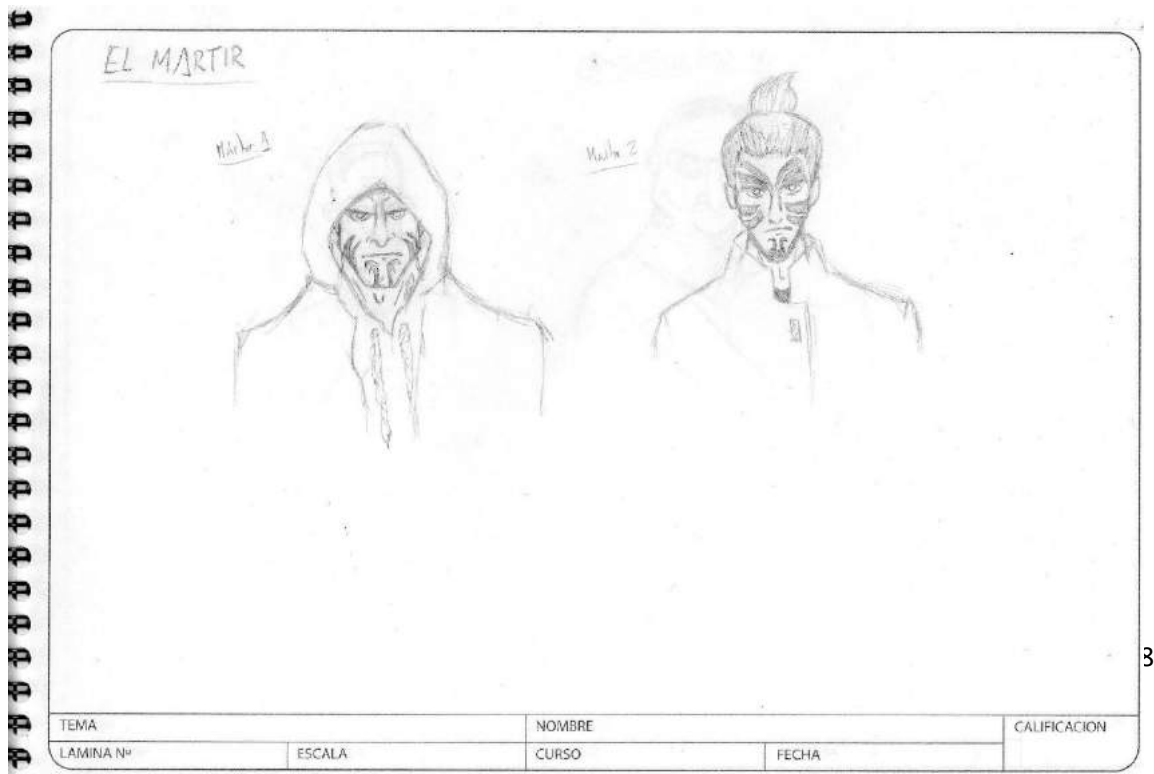
contar una historia seria, oscura y violenta, que se aleje de lo infantil como el estilo de Timm Bruce o Tartakovsky.

Para eso decidimos utilizar un estilo marcado por detalles fuertes, abundantes sombras, rostros realistas, tonos oscuros, escenarios con volumen y textura, y ciertas formas exageradas. El estilo de nuestra serie debía combinar a los dos últimos referentes y adaptarse al concepto anteriormente definido. Con este precepto procedimos al proceso de bocetación para llegar al estilo final.

2.3. Producción de bocetos hasta llegar al estilo final.

Para tener un mayor control sobre los trazos y poder realizar varias propuestas distintas, los primeros bocetos para la serie fueron realizados a mano. Utilizamos al Mártir, el que sería el personaje principal de la serie, como modelo principal para el desarrollo de un estilo gráfico, basados en las conclusiones del análisis de referentes realizado con anterioridad, queríamos lograr un personaje que retrate la personalidad de la historia ya descrita en la conceptualización. En el caso del Mártir, buscamos que sea una figura corpulenta, con rasgos toscos y un aire temerario, el resultado de los primeros dos bocetos puede apreciarse en la figura 14.

Figura 14



No nos sentimos satisfechos con el resultado y pensamos que los bocetos no se asemejaban al estilo gráfico que definimos, que sería muy complejo realizarlos nosotros mismos, por lo tanto, fue pertinente contratar a un ilustrador gráfico para desarrollar un estilo final de calidad.

Investigamos cuáles serían las personas más adecuadas para apoyar este producto, los contactamos, negociamos cuestiones presupuestarias y de tiempo, y finalmente realizamos un contrato con Isaac Cordero Flores. Le expusimos el proyecto, le presentamos la historia y los personajes, y le explicamos la estética que buscábamos, mostrándole los referentes gráficos, este fue el primer resultado (figura 15):

Figura 15



Con este boceto logramos establecer características bases que delimitarán nuestro estilo gráfico y que se utilizarán en la mayoría de personajes, estas características son: la extensión prolongada de las extremidades, manos y pies grandes, torso curvo, rostro detallado y contextura alargada con la cabeza pequeña en comparación al resto del cuerpo.

Posteriormente le expusimos nuestras observaciones y recomendaciones al ilustrador, le pedimos que cambie la ropa del protagonista, que mejore los tatuajes y que resalte más su rudeza utilizando el estilo de *Afro Samurai* (figura 16).

Figura 16



El siguiente paso fue darle color, para esto, los autores de este proyecto utilizamos el programa *Adobe Photoshop* y con las herramientas del pincel y el bote de color se pintó al personaje (figura17).

Figura 17



Este dibujo ilustra perfectamente el estilo gráfico que se utilizará en nuestra serie animada, con esto ya sabíamos cómo se vería nuestro proyecto audiovisual, lo sucesivo fue la confección de la Biblia para saber todo lo que contaría y cómo lo haría.

2.4. Biblia:

El primer paso para la realización de la Biblia de nuestra serie animada fue decidir cuáles serían las partes que incluiría. Para esta decisión se tomó en cuenta el primer capítulo de este proyecto, en el apartado de Biblia se citó a Devesa (2010), Marx (2007), Wright (2005) y Chalaby (2015), cada autor proponía diferentes secciones para la Biblia. Sin embargo, nos basamos principalmente en las recomendaciones de Wright, por lo que incluimos la primera sección con el título y el logo, una descripción de los escenarios y la biografía de los personajes. De igual manera, de Marx obtuvimos la idea de incluir la sección del concepto o enganche, y de Devesa la sección de información general.

Definimos realizar la Biblia más cercana a los parámetros establecidos por Marx (2007) y su "*Serie Bible*", ya que, además del objetivo de comercializar la serie, buscamos que los guionistas tengan la información necesaria para desarrollar la historia.

Por lo tanto, siguiendo las recomendaciones de expertos, nuestra Biblia, en un principio planteó condensar a toda la serie en 5 secciones:

2.4.1 Presentación de la serie:

Título: Para la realización de la primera sección necesitábamos un nombre, consideramos que antes de bautizar al proyecto era pertinente desarrollar a fondo el concepto, desglosarlo en su totalidad, y de ahí obtener títulos. Se procedió a conceptualizar toda la historia, se pensó una línea argumental con todos los acontecimientos claves para el desarrollo de la acción, y luego se la redactó a modo de resumen. Aquí fue donde realmente nació la serie, todo el contenido de la historia se entrelazó con sentido en este punto.

Una vez hecho este resumen, las ideas de nombres surgieron con naturalidad, queríamos que el título resumiera el contenido y a su vez llamara la atención, que sea abierto a interpretación y un poco abstracto. Creímos que la misión del protagonista y la relación con la cultura maorí (elementos claves que incluimos en el momento de realizar la línea argumental) podían darnos el título y el efecto buscado. Nombres como “El reino de la luz”, “Guerra de sombras” y “La venganza del Mártir” fueron los primeros

en considerarse. Después se aceptó la posibilidad de nombres anglosajones para su internacionalización por lo que se sugirió “*Tane’s Kingdom*” y “*Hack Wars*”.

Finalmente decidimos combinar ambos idiomas y llamarla “*The Light of Tane: La Historia de un Mártir*”, porque consideramos llamaba la atención, tiene musicalidad, y de cierto modo puede resumir la historia.

Logo: El logo tenía que ser congruente con el nombre de la serie y los elementos resaltados, por lo que debíamos incluir a la cultura maorí con diseños relacionados al dios Tane, al árbol Tane Mahuta, al dibujo tribal o a la luz.

Decidimos que sería interesante utilizar un símbolo que fuese el emblema de nuestro personaje principal y su revolución dentro de la serie, para esto quisimos juntar conceptos futuristas con los elementos representativos de la cultura maorí. Pensamos en un parche que estaría en la ropa de los seguidores del protagonista y que representase la luz del dios Tane. Se tomaron los siguientes elementos como referentes gráficos:

Figura 18

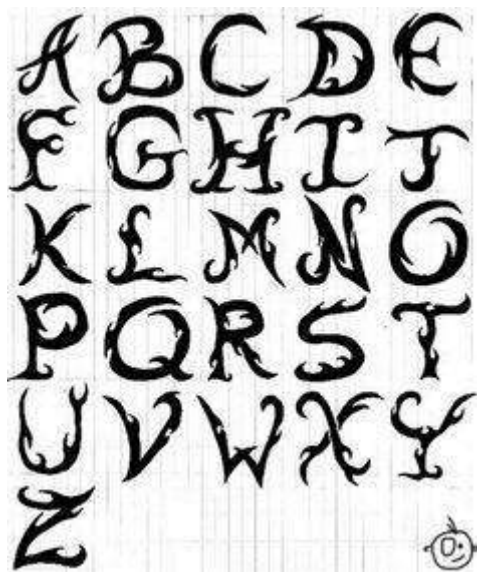


Figura 19



Figura 20

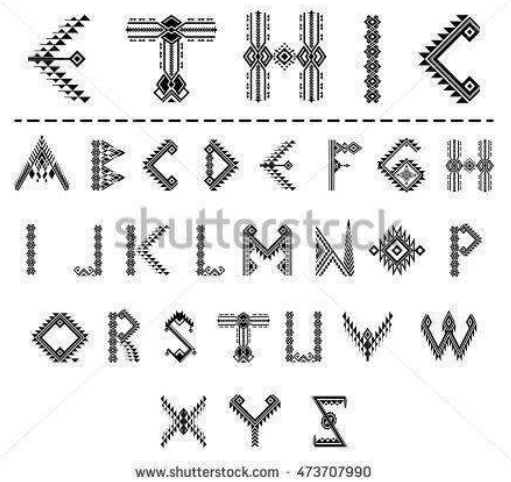


Figura 21



Figura 22



Figura 23



Figura 24

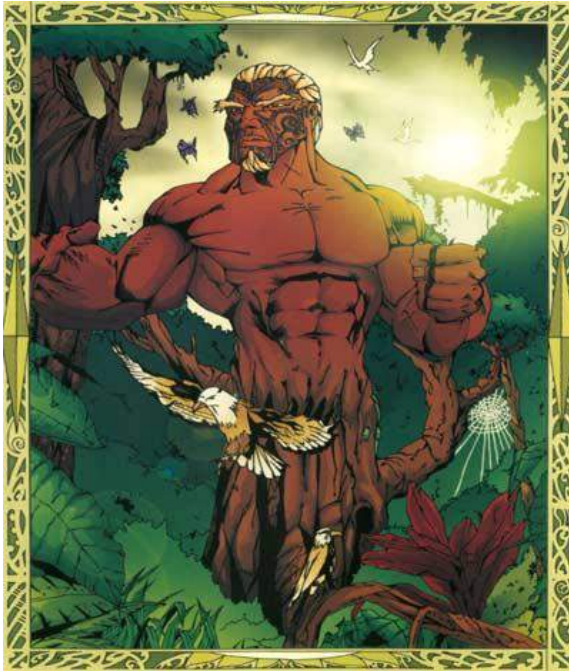


Figura 25



Figura 26



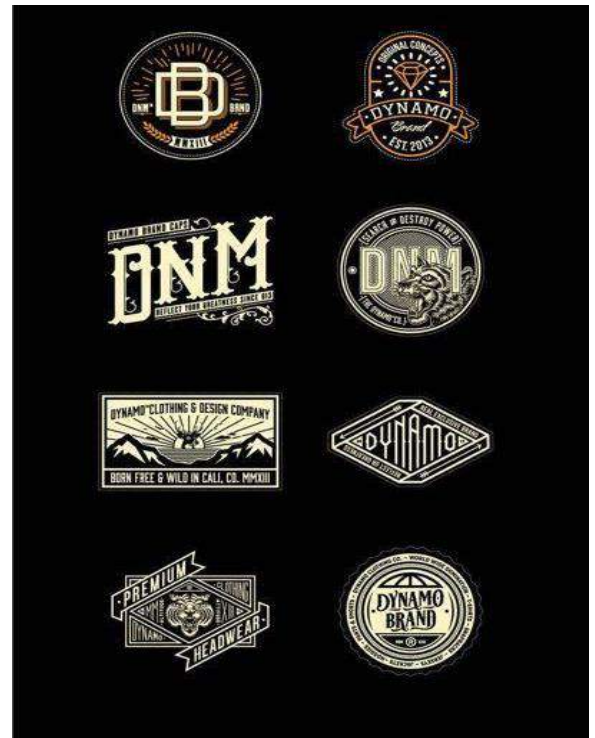
Figura 27



Figura 28



Figura 29



Así surgió la primera propuesta (figura 30), en esta los principales elementos a resaltar fueron la luz, que se ilustra con los triángulos al interior del círculo, el Dios Tane, que lo representamos con la forma de su pecho (figura 24 y 25), y el estilo de parche que se puede apreciar en las figuras 26, 28 y 29.

Figura 30



Nos dimos cuenta de que este boceto luce más como una cara o como una ilustración del sol, por lo que procedimos a realizar una segunda propuesta completamente diferente:

Figura 31



Figura 32



La segunda propuesta es un diseño mucho más complejo, aquí quisimos juntar el concepto futurista con los elementos maoríes. Implementamos edificios para representar a la sociedad del escenario que creamos, un árbol como los de las figuras 21 y 27 para representar a la leyenda maorí que fue inspiración central de la serie, y los triángulos de luz; además, incluimos una trama maorí inspirada en las figuras 18, 22 y 23 que va desde los edificios hacia el cielo, y un título con tipografía *Ostrich Sans Inline*.

Después de analizar estos diseños concluimos que la segunda propuesta es demasiado trabajada y compleja como para ser un símbolo efectivo para nuestro protagonista y su revolución, por lo que procedimos a una tercera propuesta:

Figura 33



Para la tercera propuesta juntamos los elementos que más nos gustaron de las dos primeras, resaltando el árbol, la luz, un toque suave de tribales, el título y la forma circular para poder convertirlo en parche. Además usamos la tipografía *sf movie poster* en el título y subtítulo, para facilitar su lectura.

Esta fue la propuesta elegida porque creímos da un mensaje sutil, llama la atención, es fácil de asimilar y utiliza elementos representativos de la historia. Además, utilizamos este logo para diseñar una portada para todo el documento de la Biblia (Anexo 1).

2.4.2 Concepto/ Enganche:

Para la realización de este apartado acatamos las recomendaciones de los expertos, en su mayoría de Wright (2005), por lo que establecimos brevemente el funcionamiento del universo de la serie, los escenarios y el conflicto central, tratamos de llamar la atención con un avance de los acontecimientos de la historia, y todo esto en menos de 15 líneas. Este fue el resultado:

“The Light of Tane: La historia de un Mártir” con intensas escenas de acción y adictivas tramas narra la historia de “El Mártir”, un misterioso revolucionario que, a través de sus conocimientos informáticos y elaborados planes, orquesta una furtiva guerra contra un régimen que ha manipulado y oprimido a toda la humanidad desde las sombras durante siglos. La ficción se desarrolla en nuestro mundo imaginado 50 años en el futuro, aquí el personaje central, catalogado como terrorista, encuentra en la tecnología medios con los cuales expone la corrupción, el sadismo y la avaricia con los que un grupo de repulsivos magnates adictos al poder, llamado el Credo de las Sombras manejó el devenir de la humanidad. Inspirado por antiguas leyendas maoríes sueña con darle el poder y conocimiento a la gente para formar una sociedad más justa que él llama “El Reino de la Luz”. Para lograrlo dirige golpes contra los estandartes del poder de sus declarados enemigos, ciberataques en cumbres de conocimiento, explosiones en medios de

comunicación, asesinatos en sedes de la ONU y dos bandos con fuertes motivaciones intrínsecas definirán el futuro de la humanidad.

2.4.3 Línea argumental:

Agregamos esta sección durante el proceso, sin planeación previa y por iniciativa propia, pues la mayoría de autores incluyen contenidos similares como sinopsis de los episodios, o varias tramas y subtramas explicadas brevemente. Sin embargo, nosotros deliberamos que un resumen de toda la historia y sus acontecimientos claves sería más práctico y atractivo, por lo que incluimos en nuestra Biblia la línea argumental a modo de resumen que se conceptualizó previamente para obtener el título y el logo.

Para la creación de la historia el punto de partida fue el concepto número dos presentes en el apartado 2.1 de esta tesis, el que fue planteado al grupo focal. Ese concepto era muy breve y lleno de huecos argumentales, por lo que pasamos varios días imaginando cómo sería la serie y cómo tendría que irse desarrollando para llegar a una gran conclusión. Así obtuvimos una historia sólida con unidad argumental, puntos de giro, personajes aún incipientes y una estructura dramática inspirada en las recomendaciones Syd Field (1995).

Después se procedió a redactarla, este punto resultó desafiante, pues fue complejo contar una trama tan larga en tan poco espacio y sin perder el sentido. El resultado fue una historia desarrollada en 5 planas, de manera dinámica, con vocabulario accesible, pocas pausas y redactada con la intención de enganchar. Puede revisarse en apartado tres de la Biblia (Anexo 1).

2.4.4 Personajes:

La creación de personajes fue un paso fundamental para dotar de personalidad a la historia, la mayor inspiración y guía que tuvimos durante este proceso puede resumirse con la frase anteriormente citada: “Un buen personaje es el corazón, el alma y el sistema nervioso de un guion. Los espectadores experimentan las emociones a través de los personajes, se sienten conmovidos a través de ellos.” (Field, 1995, p,41).

Pensamos los personajes según su necesidad para el desarrollo de la historia, y a cada uno le dimos una característica particular, una obsesión, tic, motivación o diversas peculiaridades que dotaban de fuerza e independencia a cada uno de ellos. Creímos que era necesario desarrollar con la mayor profundidad posible a cada personaje y plasmar personalidad, historia, apariencia y todo tipo de detalles que permitan a los espectadores despertar verdaderas emociones hacia ellos.

Para esto nos basamos en ejemplos de Biblias conseguidos en la investigación del primer capítulo, obtuvimos los documentos base de series como *The Wire* de David Simon, *The fury* de Sergio González Retamero, *Adventure Time* de Pendleton Ward y *Batman* de Bruce Timm, Paul Dini y Mitch Brian. En estos se construían personajes con descripciones que iban desde la voz que tendrían hasta su apariencia y gustos personales.

Por lo tanto, nosotros decidimos seguir el modelo de *The Fury* para subdividir la descripción de cada personaje en diferentes subtítulos, y lo combinamos con elementos que se trabajaron en el desarrollo de personajes de otras series como sentimientos, obsesiones y personalidad, así cada personaje de *The Light of Tane* se construyó con descripciones de: nombre, edad, perfil, voz, historia y motivación.

Wright (2005) recomienda que se describan solo los personajes principales (aproximadamente 6) y trabajarlos a fondo; por otro lado, Marx (2007) sugiere que se desarrollen el mayor número de personajes sin aburrir al lector. Por lo tanto trabajamos todos los que creímos eran fundamentales para la serie, y le darían su propio sello y espíritu para distinguirse de otras producciones.

Describimos al protagonista y a sus seguidores más allegados, a los antagonistas principales junto con partícipes secundarios pero necesarios, y a personajes llamativos, fuertes o especiales. Al final obtuvimos 16 personajes, varios de ellos inspirados en figuras históricas, artistas, tradiciones religiosas, políticos, criminales y elementos de las referencias mencionadas en el apartado 2.1.

Para el diseño de los personajes consideramos los principios del estilo gráfico definido en el apartado 2.2 y 2.3, dígase ojos, sombra, trazos, forma de los cuerpos, etc. Nuevamente acudimos al ilustrador cuencano Isaac Flores Cordero, le entregamos la sección de personajes con la respectiva descripción de físico y le dimos nombres de personas reales a las que queríamos que se parezcan los personajes.

Por cuestiones presupuestarias le pedimos que únicamente nos entregue los bocetos en blanco y negro, la primera etapa del trabajo de diseño de personajes.

Figura 34



Los demás personajes pueden apreciarse en la sección cuatro de la Biblia de *The Light of Tane* (Anexo 1).

2.4.5 Escenarios y artículos especiales:

Después de haber desarrollado toda la historia, la creación de escenarios fue sencilla. El primer paso fue definirlos en textos cortos, pensamos en todos los lugares necesarios para que los acontecimientos tomen lugar y tratamos de describirlos con una tónica acorde al concepto y estilo que se quería manejar.

Los escenarios generales debían utilizar una estética unificada de oscuridad y ser congruentes con la época futurista en la que se desarrollará la historia; los escenarios propios de la serie debían reflejar la personalidad de los personajes que los frecuentarían. De esta manera, describimos los escenarios pensando en los colores, espacios, objetos y locaciones, en textos de no más de cinco líneas por escenario. Como parte del apartado escenarios, se incluyeron lugares icónicos del mundo para ubicar geográficamente en donde acontecen las escenas.

Posteriormente procedimos a su ilustración, para esto acudimos al mismo experto en ilustración que apoyó toda esta tesis. Le solicitamos que, al igual que los personajes, nos entregue el boceto en blanco y negro (con poco detalle) de un escenario, lo que creímos sería suficiente para que la Biblia diera una idea general de los lugares en los que se desarrollaría *The Light of Tane*.

Figura 35



En cuanto a los artículos especiales pensamos en todos los objetos que hacen que las acciones transcurridas en la historia sean posibles, objetos tecnológicos, armas, máscaras, vehículos y demás.

Describimos el funcionamiento y aspecto de estos objetos, y para complementar la descripción, utilizamos elementos visuales, insertamos ilustraciones que se asemejaban a lo que aparecería en *The Light of Tane*, referencias obtenidas de otras series o de diversos ilustradores en páginas como *Pinterest* e *Instagram*.

Este apartado también se hizo pensando en lo que dijo Marx (2007), esta es la sección ideal para incluir objetos que podrían servir para explotación comercial, por lo tanto, incluimos artículos que podrían convertirse en *merchandising*.

Todos los escenarios y artículos especiales se encuentran descritos e ilustrados en el apartado cinco de la Biblia (Anexo 1).

2.4.6 Información General:

Este fue el último apartado del que consta la Biblia, aquí seguimos las directrices de Devesa (2010), describiendo el tipo de animación, estética, género, tono, duración, público objetivo, formato y por último los datos de contacto.

En cuanto al tipo de animación se decidió realizar animación digital 3D, con estilo *cell shading* también conocido como *toon shading*. Esto, por las facilidades que brindan los nuevos programas de animación con una reducción en los tiempos de entrega y un producto audiovisual de alta calidad.

La estética la especificamos en base a la línea argumental de la serie, al ser una serie realista, la estética debe ser oscura y visualmente cruda, con detalles marcados y movimientos dinámicos y fluidos.

Una vez finalizada la estética, definimos el género y tono, ya que sería de características similares. Decidimos que el género conductor de nuestra serie sería la acción, mezclada con momentos dramáticos y de suspenso para mantener pendiente al espectador.

La duración y el formato fueron delimitados por las tendencias actuales de series de este estilo, *The Light of Tane* tendrá una duración de 22 minutos por episodio para dar apertura a espacios publicitarios. La serie contará con 40 episodios repartidos en dos temporadas.

Al momento de definir nuestro público objetivo, solo tuvimos que reiterar lo que ya habíamos establecido desde el inicio, que sería una serie para un público adulto y mayormente masculino, debido a la complejidad narrativa, la crudeza de los eventos y los conflictos que se presentan en la línea argumental.

Con la realización de la Biblia y el estilo gráfico definido, ya teníamos la serie conceptualizada en su totalidad, conocíamos a los personajes, objetos e historia, sabíamos cómo debía verse y desarrollarse, lo que quedaba por hacer era plasmar todo eso en un solo producto audiovisual que sirva como presentación para todo el proyecto.

Concluimos que el *animatic* de un tráiler sería suficiente para presentar el proyecto a posibles inversionistas y patrocinadores, debido a que se puede mostrar toda la historia y a que la realización de un producto animado final resultaba demasiado extensa y complicada.

CAPÍTULO TRES

3. PRODUCCIÓN DEL *ANIMATIC* DEL TRAILER

3.1 Guion:

Una vez que contábamos con toda la información y conocimiento de la obra, era necesario contextualizar, en base al tiempo limitado que ofrece un tráiler, las escenas, diálogos y estructura que se debía plasmar para que la historia se muestre atractiva y con sentido en tiempo aproximado de 2 minutos.

Para lograr esto, como indica (Lyons, s.f), hicimos una lista con todos los hitos y acontecimientos importantes de la historia y marcamos únicamente los fundamentales para entender y exponer el conflicto (Anexo 2). Luego los ordenamos en una escaleta que permitiría contar la historia a través de estos sucesos, junto con anotaciones sobre lo que podría aparecer (Anexo 3). Finalmente definimos qué escena podría describir cada hito, es decir qué parte, qué cuadros y conversaciones deberíamos mostrar para que se entienda dicho acontecimiento y lo redactamos a manera de anotaciones sueltas (Anexo 4), el resultado obtenido fue similar al *outline* de Marx (2007).

Una vez obtenido esto el siguiente paso fue juntar estas escenas en una especie de guion técnico general (sin entrar en descripciones minuciosas de tomas y diálogos) para poder planear el orden de las imágenes junto con su respectivo audio y duración en pantalla. Conseguimos un documento que ya nos daba la estructura que tendría guion y por lo tanto del tráiler (Anexo 5).

Lo siguiente fue redactar el guion en sí, utilizamos la plataforma *online* Celtx para que se mantenga en el formato internacional y cumpla todas las especificaciones descritas por Moreno y Tuxfor en el capítulo 1, dígase la tipografía, mayúsculas, alineación, numeración, lenguaje, etc.

Las anotaciones del paso anterior se desarrollaron a modo de conversaciones, descripciones visuales de escenarios y acciones basadas en lo especificado en la Biblia,

de este modo, la actitud de los personajes, la descripción de los escenarios y los objetos que aparecieron en el guion dependieron directamente de lo descrito en el documento base.

Además, el guion fue escrito con las recomendaciones de Marx (2007) y Scott (2003) como directriz general, dando primacía a lo visual, no exagerando en los diálogos o emociones y dando pequeñas recomendaciones de tomas y manejo de cámara (Anexo 6).

El primer guion realizado resultó demasiado largo, cometimos el error de plantear escenas y diálogos que ocuparían más espacio en la pantalla del que creíamos, y no eran adecuados para un tráiler. Por lo tanto, hicimos una edición en la que cortamos, reordenamos, eliminamos y cambiamos varias escenas, el guion final para el tráiler puede leerse en el Anexo 7 de esta tesis.

Con el guion realizado, ya sabíamos todo lo que necesitábamos que se vea y escuche en el tráiler, lo siguiente fue proceder a la elaboración de un *storyboard* que nos ayude a previsualizar las escenas y tomas que conformarían el producto audiovisual.

3.2 Storyboard:

El *storyboard* (figura 38) surgió del guion final, según lo que se describió en él se dibujaron planos para resumir cada escena, los dibujos fueron realizados a mano de manera poco detallada, pero respetando las bases del estilo gráfico ya definido (figura 36), y luego repasados en *Adobe Photoshop* (figura 37). Cada dibujo se realizó de tal manera que plasme inicialmente el guion, para así apreciar cómo se verían estas escenas y qué haría falta para llevarlas a cabo en su totalidad.

Figura 36



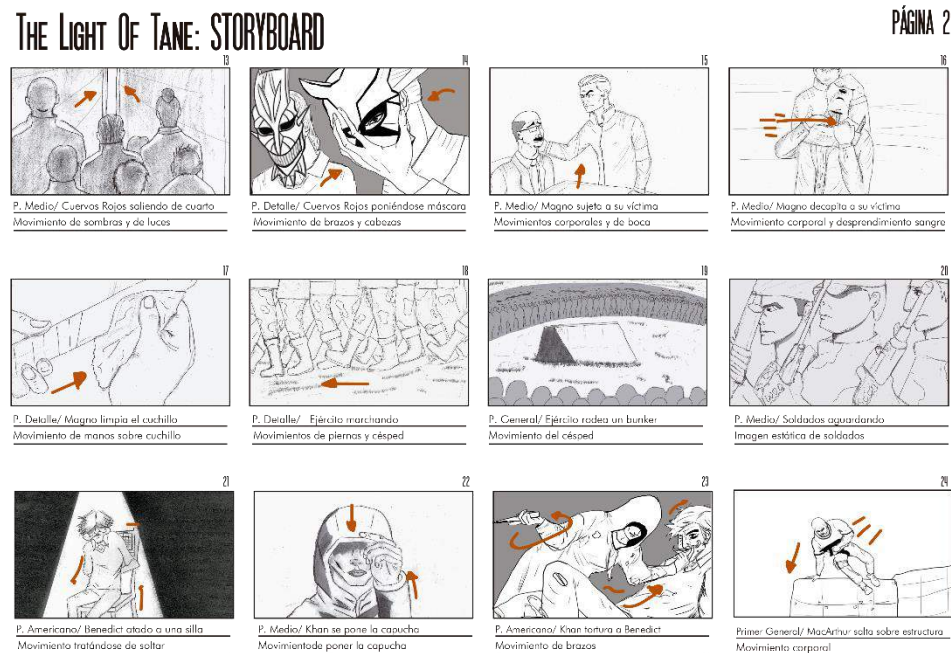
Figura 37



Además, debajo de cada escena se colocaron algunas instrucciones acerca de acciones que sucederían y cómo debían ser encuadradas. Obtuvimos 48 dibujos que consideramos resumían el guion en su totalidad y los colocamos uno tras otro en una plantilla diseñada en *Adobe Illustrator* (Figura 37), junto con una pequeña descripción

de lo que se vería en imagen. Con este ejercicio pudimos observar por primera vez secuencialidad y unicidad gráfica en lo que sería el tráiler.

Figura 38



3.3 Cuadros (Frames):

Así procedimos con la realización de todas las imágenes (cuadros o *frames*) que conformarían el tráiler, consideramos que, como se expresó con anterioridad (Merrian Webster, 2017), el *animatic* se basa en bocetos y dibujos rudimentarios, es un *storyboard* animado, por lo que empleamos la misma técnica utilizada en el paso anterior, junto con *rotoscopia* para algunos cuadros, al final obtuvimos 72 *frames*.

Este y el anterior paso se realizaron sin la ayuda del ilustrador gráfico, ya que el objetivo principal era mostrar únicamente la esencia de la serie, gráfica y narrativamente, no un producto terminado (Figura 39).

Figura 39



3.4 Producción Audiovisual:

Después de obtener todos los cuadros digitalizados procedimos a montarlos en lo que ya sería el *animatic* final. Para esto los importamos todos al programa *Adobe After Effects* y *Adobe Premiere*, aquí los colocamos uno tras otro en el orden que indicaba el guion, los intercalamos con las transiciones indicadas en el guion como “*FADE IN*”, “*FUNDIR A NEGRO*” y “*CORTAR A*”, y realizamos dinamismo a los movimientos de plano como *TRAVELING*, *ACERCAMIENTO* Y *PANEO* con las funciones de escala y posición.

Para una mejor comprensión del tráiler fue necesario darles voces a los personajes, ya que no se entendía la historia solo con la animación. Para esto y por cuestiones presupuestarias decidimos buscar ayuda en compañeros de clases con capacidades teatrales, de expresión y desenvolvimiento frente al micrófono. Los electos para esta tarea fueron Elvis Vanegas para ser la voz del protagonista de la serie, y entre Juan José Paredes, Juan Sebastián Valdez, Fabián Abril, Damaris Ávila y José David

Valdez se repartirían el resto de personajes que aparecen el tráiler. Se grabaron las voces el día 4 de diciembre del 2017 en las cabinas de radio de la Universidad del Azuay, para después ser modificadas con el programa *Adobe Audition*.

Una vez que contamos con todas las voces grabadas y modificadas digitalmente, se las adaptó al *animatic* en *Adobe Premiere*, con esto garantizamos una mayor comprensión de la historia por parte de los espectadores. Además para que el proyecto sea más vistoso incluimos algunos efectos de sonido obtenidos de una base de datos de la BBC y de *youtube* como copas cayéndose, puertas abriéndose, disparos, espadas y otros.

También agregamos música para aumentar el dramatismo y complementar el tráiler, buscamos y probamos varias canciones en las plataformas *shutterstock* y *youtube*, no consideramos los derechos de autor de los temas, pues al ser nuestro tráiler un prototipo no comercial podíamos utilizarlos libremente. Finalmente escogimos la pista llamada *Hybrid core music + sound* de *The Eclipse*, tema que sirvió para musicalizar el tráiler del videojuego *Shadow of War*, la canción puede encontrarse en: <https://www.youtube.com/watch?v=P872yk8LbQQ>.

Decidimos que este tema sería el más adecuado para complementar el tráiler porque la música aumentaba y disminuía lo más acorde posible al desarrollo de nuestro producto, dándole más dinamismo, y además por la estructura de la canción fue posible alargarla y disminuirla a placer.

Finalmente obtuvimos un video con todos los cuadros montados uno tras otro, con movimiento de cámara, efectos de sonido y música de fondo. Sin embargo, aun parecía insuficiente, por lo que decidimos aumentar escenas que contengan únicamente textos que ayuden a hilvanar las ideas, textos como “En una revolución global” y similares.

Después de perfeccionar los últimos detalles exportamos el video en *HD* (1280 x720) y lo subimos a *youtube* y otras redes sociales. El *animatic* del tráiler de *The Light of Tane* puede verse en:

<https://www.youtube.com/watch?v=sdANjWnK9TQ&feature=youtu.be>

CAPÍTULO CUATRO

4. CONCLUSIONES:

- La producción audiovisual es indudablemente un arte, por lo que para realizar una obra de esta magnitud tuvimos que considerar varios aspectos como temáticas, estilos gráficos, géneros narrativos, métodos de animación, entre otros, que permitieron generar una coherencia argumental y estética para que el espectador se apropie de la historia. Uno de los desafíos que encontramos en la realización de este proyecto es que se necesita una comprensión holística de tu proyecto y empatía con tu audiencia, para poder plasmar un producto complejo pero entendible.
- Además, consideramos como arte a la producción audiovisual por la capacidad de conjugar música, artes dramáticas, literatura, dibujo, diseño y otras actividades que requieren la explotación de las más altas facultades humanas, reflejadas en un producto de alta calidad. El reto en esta tesis fue encontrar las fortalezas de los miembros del grupo para potenciarlas al servicio del proyecto, y en las debilidades recurrir a terceros que faciliten estas actividades.
- La producción audiovisual, ya sea cinematográfica, publicitaria, digital, experimental o televisiva, va mucho más allá del montaje de imágenes o grabación y edición. Existe un complejo proceso literario narrativo donde nace la idea, toma forma y sentido con personajes, escenarios y demás, y se conceptualiza la manera en la que deberá ser presentado a través de imágenes y diálogos. Este proceso es la columna vertebral para toda la producción, mientras más detalle se le dé, mejor será el resultado final.
- La animación es una industria sumamente costosa y compleja, para que sea posible ver solo un segundo de animación es necesario que un enorme equipo de directores, escritores, actores, ilustradores y diferentes artistas trabajen durante horas. Los estudiantes de Comunicación Social que quieran hacer un trabajo de similares características, deben tener presente la necesidad de contratar a terceros; en nuestro caso por las escasas habilidades gráficas de los miembros del grupo tuvimos que contratar a un ilustrador gráfico para la creación de

personajes y escenarios. Lo importante es saber destinar sabiamente los limitados recursos para satisfacer las necesidades más urgentes. Otro aspecto importante a considerar es el tiempo para un proyecto de esta magnitud, este definirá el nivel de detalle que se puede entregar en el producto final.

- Es posible crear productos de calidad independientemente del género al que pertenezcan, se pueden narrar contenidos adultos a través de animación y se pueden narrar contenidos infantiles a través de acción real. Lo importante es mantener un condumio diferenciado que se aleje de lo burdo y ordinario, presentar ideas bien trabajadas adecuándolas a cada público.
- Para laborar en esta industria es necesaria una formación especializada, escribir guiones, conceptualizar tomas, realizar ilustraciones o animar, son empresas complejas que responden a diversas ramas del conocimiento. Si bien esta tesis es atípica a la carrera de Comunicación Social en la UDA, este centro educativo sí nos brindó herramientas útiles para la elaboración de este proyecto. Sin embargo, tuvimos que ser autodidactas para potenciar dichas herramientas aprendidas y solventar falencias encontradas.

5. BIBLIOGRAFÍA:

- Antúnez del Cerro, N., & Castro, J. (2010). Mupai animado: propuestas educativas para adolescentes sobre técnicas de animación en la creación audiovisual. *Arte, Individuo y Sociedad*, 22(2), 91-102.
- Butrue, D. (2014). El desarrollo del cine de animación en Brasil y la creación del Centro Técnico Audiovisual. *History*.
- Blaas, R. (2014). *Estados Unidos, un modelo que se abastece de otros países*. Academia, 58.
- Carrasco Campos, Á. (2010). Teleseries: géneros y formatos. Ensayo de definiciones. *Miguel Hernández Communication Journal*, 174-200.
- Camparato, D. (2005). *De la creación al guión: arte y técnica de escribir para cine y televisión*. Buenos Aires: La crujía.
- Chalaby, J. K. (2015). Drama without Drama: The Late Rise of Scripted TV Formats . *Television & New Media* , 1-18. DOI: 10.1177/1527476414561089
- Deitch, G. (19 de noviembre de 2013). *How to succeed in animation*. Obtenido de Animation World Network: <http://www.awn.com/genedeitch/chapter-two-animation-what-the-heck-is-it>
- Devesa, N. (2010). *Guionización de series de animación*. Barcelona, España : Eureka media.
- Delgado, A. C. (2014). *Desarrollo de un personaje animado 2D a 3D*. Valencia.
- DIRECTV Ecuador. (10 de Febrero de 2017). *DIRECTV group*. Obtenido de DIRECTV : <https://www.directv.com.ec/guia/guia.aspx>
- El Telégrafo. (22 de Abril de 2015). Starbreaker, una serie animada hecha en Ecuador. *El Telégrafo*.
- Field, S. (1995). *El Manual del Guionista*.
- Flores, S. (2013). Fundamentos teóricos y estéticos del Nuevo Cine Latinoamericano. *Em questão*, 42-64.
- González, P. D., & Subías, M. H. (2010). Desarrollo de series online producidas por el usuario final: el caso del videoblog de ficción. *Palabra Clave*, 325-336. doi: 10.5294/pacla.2010.13.2.6
- González Mesa, Y. (15 de Abril de 2011). *Características de un buen título*. Obtenido de Tinta al sol: <http://www.tintaalsol.com/2011/04/caracteristicas-de-un-buen-titulo/>
- Guerrero, E. (2010). *El desarrollo de proyectos audiovisuales: adquisición y creación de formatos de entretenimiento*. Comunicación y sociedad, 18 (1), 237-273.
- Herráiz Zornoza, B. (2 de Abril de 2009). Grafismo Audiovisual: el lenguaje efímero. Recursos y estrategias. Valencia, España. doi:10.4995/Thesis/10251/4333
- Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual. (29 de Septiembre de 2014). *¿Cómo registrar una marca?* Obtenido de Instituto Ecuatoriano de Propiedad Intelectual: <https://www.propiedadintelectual.gob.ec/como-registro-una-marca/>
- Lamarre, T. (2014). From animation to anime: drawing movements to moving drawings. *Japan Forum* . doi: 10.1080/09555800220136400
- López, A. H. (2013). La era digital del anime japonés. *Historia y Comunicación Social* , 18 (Especial Octubre), 687-698.
- López, J. P. (2014). Tendencias actuales en técnicas de animación. *Historia y Comunicación Social* , 19 (Especial Febrero), 173-182.

- Lyons, L. (s.f.). *ehowenespañol*. Obtenido de http://www.ehowenespanol.com/escribir-guion-trailer-pelicula-como_338833/
- Maestri, G. (2002). *Creación digital de personajes animados*. Madrid: Anaya Multimedia.
- Martínez Barnuevo, M. (2009). La animación española de largometraje: pasado, presente y perspectivas de una paradoja. *Latina*, 64, 491-507. doi: 10.4185/RLCS-64-2009-840-491-507
- Marx, C. (2007). *Writing for animation, comics and games*. Focal Press, Elsevier.
- McLuhan, M. (1996). *Comprender los medios de comunicación: las extensiones del ser humano*. Cambridge, Massachusetts.
- Merriam Webster . (2017). *Merriam Webster* . Obtenido de <https://www.merriam-webster.com/dictionary/animatic>
- Moreno, M. O., & Tuxfor, K. (s.f.). *writersstore.com*. Obtenido de <https://www.writersstore.com/how-to-write-a-screenplay-a-guide-to-scriptwriting/>
- Nybergh, T. (3 de Abril de 2015). *whizzpast.com*. Obtenido de <http://www.whizzpast.com/amazing-history-early-cgi-effects-computer-animation/>
- Sartori, G. (1998). *Homo Videns: La sociedad teledirigida*.
- Scott, J. (2003). *How to Write for animation*. New York : The overlook press, Peter Mayer Publishers, Inc.
- Observatorio iberoamericano de la Ficción Televisiva. (2016). *Obitel 2016: (Re)inversión de Géneros y Formatos de la Ficción Televisiva*. Globo.
- Pons, A. A. (2013). El Cine de animación, transmisor de marcas y valores culturales. *Historia y Comunicación Social* .
- Ramos, M. M. (15 de septiembre de 2013). Algunos apuntes sobre la ficción seriada nacional: Tipología y características. *Vivat Academia* (124), 34-50.
- Rincón, O. (2011). Nuevas narrativas televisivas: relajar, entre- tener, contar, ciudadanizar, experimentar. *Comunicar*, 36 (18). DOI:10.3916/C36-2011-02-04
- SUPERCOM. (Junio de 2013). Ley Orgánica de Comunicación. Quito.
- Urbanczyk, M., Hernández, Y., & Uribe Reyes, C. (2011). Prácticas de producción audiovisual universitaria reflejadas en los trabajos presentados en la muestra audiovisual universitaria Ventanas 2005-2009. *Signo y Pensamiento*, XXXI, 264-281.
- Wright, J. A. (2005). *Animation writing and developement from script development to pitch*. Focal Press, Elsevier.

6. ANEXOS:



THE LIGHT OF TANE

LA HISTORIA DE UN MÁRTIR

BIBLE SERIE

—CREATED BY—

DAMIÁN AGUILAR & PABLO LEÓN

ÍNDICE

Concepto.....	2
Línea Argumental.....	3
Personajes.....	9
Esecenarios.....	25
Artículos Especiales.....	27
Información General.....	31



C O N C E P T O

“The light of Tane: la historia de un mártir”, con intensas escenas de acción y adictivas tramas, narra la historia de “El Mártir”, un misterioso revolucionario que, a través de sus conocimientos informáticos y elaborados planes, orchestra una furtiva guerra contra un régimen que ha manipulado y oprimido a toda la humanidad desde las sombras durante siglos. La ficción se desarrolla en nuestro mundo imaginado 50 años en el futuro.

Aquí el personaje central catalogado como terrorista, encuentra en la tecnología medios con los cuales expone la corrupción, el sadismo y la avaricia con los que un grupo de repulsivos magnates adictos al poder, llamado el credo de las sombras, manejó el devenir de la humanidad.

Inspirado por antiguas leyendas maoríes, sueña con darle el poder y conocimiento a la gente para formar una sociedad más justa que él llama “El reino de la luz”. Para lograrlo, dirige golpes contra los estandartes del poder de sus declarados enemigos, ciberataques en cumbres de conocimiento, explosiones en medios de comunicación, asesinatos en sedes de la ONU.

Es ahí, donde dos bandos con fuertes motivaciones, se enfrentan para definir el futuro de la humanidad.



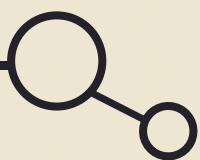
LÍNEA ARGUMENTAL

Es el año 2072, un nuevo cuatro de julio en donde los norteamericanos aún celebran la oficialización de su supuesta independencia, el paisaje es el típico, fuegos artificiales, comida, celebración y algarabía, pero algo extraño se distingue en su insigne estatua. Desde su antorcha algo cuelga, no es una falla estructural, no es ninguna broma u homenaje, es una persona, un cadáver, es Jonah Smith el gobernador del estado Nueva York. El cuerpo se sostiene por una soga atada al cuello, desnudo y cubierto por tatuajes tribales.

La cobertura mediática es enorme, en pleno prime time la señal se corta, las pantallas proyectan a un corpulento individuo con el rostro lleno de los mismos tatuajes del gobernador, se identifica como "El Mártir". El hombre cuenta la historia de un pequeño grupo de sujetos, una logia llamada el Credo de las Sombras que ha manejado a su antojo varios procesos políticos, económicos e ideológicos. Continúa con pregones de revolución y guerra contra esta organización, y anuncia el comienzo del camino hacia la verdadera libertad.

Así inicia una pugna por el destino de la humanidad, el objetivo de El Mártir es exponer y destruir al Credo, y el de ellos identificar al terrorista y acabar con él. Cada bando comienza a movilizarse, los magnates coinciden en que deben acudir a la organización de asesinos que les sirvió durante siglos para no dejar cabos sueltos, los Cuervos Rojos. A lo largo de la historia los Cuervos Rojos siempre se han conformado por 7 asesinos de élite, sanguinarios personajes cuyos nombres clave son: Magno, Shiva, Astar, Khalifa, Salomon, Kuntur y Khan. Guiados por su líder Magno, comienzan investigaciones para revelar la identidad y paradero del revolucionario, pues a pesar de todos los recursos de los que disponen, localizarlo es imposible.





Mientras los sicarios siguen pistas inútiles ocurre el segundo ataque. En una cumbre con presencia de las mejores universidades del mundo en Buenos Aires, llega un mensaje al computador que proyectaba la ponencia, el mensaje se abre automáticamente y de repente en todos los dispositivos móviles del mundo se proyecta el mismo video, al unísono suenan las palabras de El Mártir “el conocimiento es poder y este les ha sido negado”. Con frases similares sostiene que los poderosos privaron de información al mundo, que manipularon la historia, que atrasaron la medicina, y que se guardaron avances científicos. Anuncia que a todos los dispositivos les llegó un archivo con información clasificada que el Credo de las Sombras se guardó para ellos, una especie de base de datos con avances de las más variadas ciencias ahora estaba al alcance de todos, finalmente termina el mensaje pidiendo a las personas que busquen su propia luz.

George Feller y Pavel Koslov, los miembros más poderosos del Credo, se enfurecen con sus sicarios, deciden mover más recursos y tomarse la situación en serio. Salomón, el genio cibernético de los Cuervos Rojos, logra descubrir algo, las palabras que resaltó El Mártir en su último discurso coinciden con las arengas y lemas de un antiguo partido político, además los tatuajes que usa el terrorista como símbolo son de origen maorí, por lo que la búsqueda se reduce a un país, Nueva Zelanda. Salomon, Khalifa y Khan viajan a la isla para rastrear uno a uno a los miembros del partido político, a través de violentos métodos van descartando a personas que pudieran tener relación con El Mártir. Después de varias semanas las investigaciones llevaron a un ex cónsul, un anciano llamado Bennedict Williams.

Mientras tanto, el protagonista comienza a montar las piezas para su próximo ataque. Crea un ejército propio contactándose con individuos que él consideraba dignos para fundar su reino de la luz. Entrega a estos sujetos una tecnología única que él había desarrollado, “el transfigurador”. Un aparato que, a través del torrente sanguíneo, libera nanobots por todo el cuerpo para proyectar hologramas que se materializan y permiten al usuario disfrazarse de cualquier persona.

Con estos dispositivos, organiza a sus seguidores para atacar a los medios de comunicación, pues sabe que desde hace años todos los canales le pertenecen al Credo. Su plan es revelar esta información junto con casos de corrupción y manipulación de información, y también entregar las frecuencias al público por el mayor tiempo posible para que las personas comunes se expresen sin ningún tipo de censura.

Tenía todo preparado, con los transfiguradores y sus seguidores ganó acceso a la matriz de los medios, y justo cuando estaba por cortar la transmisión para dar su mensaje de libertad de expresión, ve que simultáneamente todos los medios muestran a un hombre sentado en un cuarto oscuro.





Es Bennedict Williams y los medios muestran cómo lo torturan brutalmente, en vivo golpean, cortan, electrocutan y queman al anciano, Khalifa, el maestro del disfraz de los cuervos rojos, se hizo pasar por El Mártir para que parezca uno más de sus mensajes y que él es el torturador.

El hombre es asesinado en vivo y El Mártir se enfurece. Guiado por la ira decide cancelar su plan original y destruir la matriz de los medios, volarla. La furia fue tal, que no le importaron los seguidores que estaban dentro del edificio, presionó un botón y explotó todo el lugar. La figura de El Mártir queda completamente desprestigiada, sí resultó ser un terrorista y sí resultó ser un asesino, pierde seguidores y parece que todo terminó.

El personaje principal decide emprender un viaje a Nueva Zelanda, gracias a su tecnología pudo mantenerse oculto con facilidad durante todo el trayecto. Se dirige a la casa de Bennedict Williams donde fuertes recuerdos invaden su mente. Se revela que él fue rescatado por el ex cónsul y que se crió junto con otros huérfanos en esa casa. Durante el viaje recuerda momentos clave de su pasado: Flashbacks de su infancia entre los libros y conocimientos de Bennedict, de su juventud en Oxford y de más detalles de su vida asaltan sus recuerdos. En un árbol que sembró años atrás con Bennedict encuentra una vieja foto y una carta que dejó su tutor, en ella manifiesta que él sabe lo que está haciendo y que está orgulloso. El Mártir decide regresar a la lucha.



Vuelve a una de sus bases y reúne a sus más cercanos seguidores, Frank MacArthur, encargado de la fuerza y la estrategia, y Benjamin Atkins alias Banky, responsable de la propaganda y comunicación, acuden a su llamado. Con ellos comienza la maquinación del siguiente golpe, pero en medio de una de las reuniones, suena la alarma de intrusos, los Cuervos Rojos lograron rastrear el lugar desde donde se había detonado la matriz de los medios de comunicación y pudieron dar con la base de El Mártir.

Un ejército guiado por Shiva marcha contra la base de El Mártir, pronto el escenario se convierte en una masacre, con sofisticadas armas los soldados se abren paso a tiros, asesinan a todo el que encuentran. El protagonista escapa por muy poco gracias al sacrificio de Banky, quien resistió lo que pudo como una distracción, pero finalmente fue asesinado de manera sanguinaria a manos de Khan. Los Cuervos Rojos no están satisfechos, pues su mayor enemigo logró huir.

El revolucionario se mantuvo oculto para sorprender a todos con su nuevo golpe contra El Credo de las Sombras. Se celebraba una cumbre de las Naciones Unidas en Nairobi para tratar sobre las actividades de El Mártir, cuando, en mitad de la sesión se abre de golpe una puerta y entra al centro de la sala El Mártir. Los asistentes se dan cuenta de que toda seguridad fue completamente anulada y de que estaban indefensos ante el terrorista.



El revolucionario comienza a dar un discurso sobre la verdadera historia de la humanidad, sostiene que los hitos que marcaron nuestra historia fueron un espectáculo montado por el Credo de las Sombras, las revoluciones latinoamericanas, las guerras mundiales, la muerte de Kennedy, Hiroshima, Chernóbil y un sinnúmero de acontecimientos obedecieron a los designios del Credo.

El Mártir da su discurso desde el centro de la sala, pero de repente, se levanta un asistente de las filas del medio y muestra que ahora usa el mismo rostro del revolucionario para continuar con el discurso, después intervienen más personas con el mismo rostro por todo el salón. Con los transfiguradores, políticos que se habían aliado a El Mártir hablan sobre la corrupción y mentira que existe en la política internacional, y anuncian que en todos los sitios web gubernamentales del mundo estará la información para saber qué políticos y personalidades son reales y cuáles son solo marionetas del Credo. Los varios mártires advierten que un miembro del Credo se encuentra en ese mismo salón, enseguida se oye un disparo, con un certero tiro en la cabeza cae abatido el príncipe saudí Abdul Azzir, y el resto de asistentes de la asamblea huye despavorido.



Este ataque ocasionó un caos enorme en todo el mundo, la información era demasiado impactante, demasiado exacta, las personas descubrieron que su presidente era un empleado de alguien más, que su clérigo de confianza era un corrupto, que sus luchas nunca fueron tal, pues todo estaba calculado y nunca hubiera pasado nada que el Credo de las Sombras no hubiese aprobado. Por esto, golpes de estado y protestas se disparan en todo el mundo. Para mantener el control, el Credo debe movilizar a su ejército, Pavel Koslov convoca a diversas tropas a nivel mundial, ahora no están más en las sombras, ahora la represión se hizo frontal y la guerra acaba de comenzar.

El Mártir sabe que ahora la confrontación será abierta, es la única manera, por lo que recluta a viejos estrategas militares y políticos para efectuar su último ataque. Ya expuso a miembros del Credo, ya les quitó su conocimiento privado, ya los expulsó del poder político y ya debilitó su industria mediática, ahora tenía que arrebatarles el mayor bastión de su poder, la base de su milicia, de sus políticos corruptos, de su información y de todo lo que podrían hacer, su dinero.

El Mártir prepara todo minuciosamente, en sus cavilaciones aparecen memorias del pasado, recuerda cómo fue que inició su lucha contra el Credo de las Sombras, su preparación y entrenamiento, su vida en la oscuridad, la invención del transfigurador y otros acontecimientos claves.



Además, recuerda la razón que lo llevó a enfrentarse a ellos en un principio. Los ideales de Bennedict le habían marcado mucho, él le inculcó valor para luchar por los más débiles y sospechas sobre la existencia del Credo. El Mártir confirmó estas sospechas, cuando salvó a una chica que había vivido con él y Bennedict de ser violada por Jonah Smith. En este episodio pudo ver una reunión en la que los magnates compraban niñas para saciar sus repugnantes deseos, conoció de frente de lo que son capaces estos individuos, y decidió desenmascararlos y destruirlos.

El plan es quitarle los recursos al credo, su objetivo es realizar un ataque cibernético a las cuentas bancarias de los magnates, y simultáneamente despojarles de las fuentes materiales de ese dinero, todas las minas, petroleras, etc.

Mientras se organiza todo para el último gran golpe, el Credo de las Sombras y los Cuervos Rojos también tienen algo entre manos. El ataque en la ONU fue inaudito, además del caos que ocasionó a nivel mundial, se había burlado de la orden más poderosa del mundo. Esto no podía quedarse así, por lo que mercenarios y fuerzas armadas de todo el mundo responden al llamado del Credo e instauran un régimen despótico global.

Magno encuentra una pista en la base que lograron tomar, la carta y la foto que Bennedict le dejó a El Mártir. En ella encontró citas y frases de poetas y leyendas que hablaban sobre el reino de la luz, así que decide encargar a sus subordinados la búsqueda de más pistas en la antigua casa de Bennedict.

Ya en la casa, Salomón halla varios libros que contaban la leyenda del dios Tane. Según el mito maorí de la creación del mundo, Ranginui el padre cielo y Papatuanuku la madre tierra, se encontraban el uno encima del otro, juntos en un abrazo marital, todo era oscuridad y no existía la luz. Tane, uno de sus hijos, cansado de vivir en la penumbra, decidió separar el abrazo para siempre y levantar a su padre. Ambos amantes lloraron, pero mientras se alejaba el cielo de la tierra, la luz se coló en el mundo, nueva vida explotó a los pies de Tane, y así surgió el reino de la luz. Salomón comprendió cuál era la inspiración de El Mártir y dedujo un lugar dónde podría estar su base.

El momento ha llegado, el último ataque se pone en marcha, la armada de El Mártir planta las distracciones para luego avanzar con la toma de las bóvedas, minas, petroleras y demás fuentes de recursos del credo. Esto mientras El Mártir comienza a hackear las cuentas bancarias. Estallan épicas batallas, la lucha es acérrima en los diferentes frentes, El Mártir controla todo desde su base central, por lo que no advirtió que los Cuervos Rojos se habían infiltrado en la base.

La leyenda de Tane y el reino de la luz fue la clave que los llevó a la ubicación de la base, pues la leyenda se relaciona siempre con un bosque en la Isla Norte de Nueva Zelanda, ahí se encuentra un milenario árbol kauri que se conoce como Tane Mahuta (Señor del Bosque), resultó casi obvio que la base de El Mártir estaría ahí.



Dentro de la base comienza la batalla final entre los Cuervos Rojos y los seguidores de El Mártir. Durante el encarnizado enfrentamiento Frank McArthur le aconseja a El Mártir que interrumpa el golpe y escape, pero el revolucionario decide quedarse y terminar lo que inició. Finalmente logra hackear las cuentas bancarias de los miembros del Credo de las Sombras y distribuir el dinero entre todas las demás cuentas que existen en el mundo. Sin embargo, este acto significó quedarse a enfrentar una muerte segura.

El ejército de los Cuervos Rojos vence, encuentran la habitación donde estaba El Mártir, todos sus seguidores han caído y ya no tiene escapatoria. El Mártir logra derrotar a Khan, pero no es opo-
nente para Magno, después de una filosófica conversación, el líder de los Cuervos decide hacer lo que el consideró un acto de generosidad y le permite “ser realmente un mártir”. Con un veloz corte en el cuello se termina la vida de nuestro protagonista.

La sangre comienza a brotar, el corpulento hombre se desploma en el piso, su túnica se cae y descubre más tatuajes, después del último respiro, un sonido y resplandor extraños envuelven el cuerpo de El Mártir, es como el corte en una señal de televisión. En parpadeos se distingue una figura completamente distinta en el lugar donde debía yacer el cadáver del revolucionario.

Los asesinos ya se habían familiarizado con la tecnología de El Mártir, Magno comprende que es un transfigurador fallando y remueve el dispositivo. Puede ver que su mayor enemigo siempre se ocultó detrás de otro rostro, El Mártir no era un robusto hombre maorí, en realidad, era una pequeña chica de cabello castaño. Era la niña que creció con Bennedict, ella fue la que mantenía las conversaciones con el ex cónsul, ella fue la que estudió en Oxford, la que inventó el transfigurador y la que entrenó por años. Ella fue la chica abusada en la reunión del credo, lo que sucedió es que en realidad nunca nadie la salvó. Como parte del trauma sufrido, Lyana Williams tuvo que inventar un héroe que la rescató, proyectó sus falencias en un revolucionario capaz de protegerla a ella y a todo el mundo del abuso del Credo de las Sombras. Todos los recuerdos y flashbacks de El Mártir, eran realmente los recuerdos de Lyana.

El caos continúa reinando en el mundo, El Mártir y toda su organización han muerto, pero ahora la humanidad sabe toda la verdad y el Credo está muy debilitado, la lucha aún no termina, la sociedad sigue siendo injusta, pero por lo menos las personas ya tienen un mártir que les dio lo necesario para crear el reino de la luz.

FIN





Perfil: El Mártir es el líder revolucionario que comenzó la insurrección en contra del Credo de las Sombras. En sus apariciones muestra que es un hombre imponente en todo sentido, reacio en sus acciones, frío, introvertido y serio. Inspira respeto y temor en los que lo conocen, para lograr sus objetivos tiene que ser sumamente metódico y organizado, trata de que no se le escape ni el más mínimo detalle, y cuando tiene que actuar lo hace con valentía y sin titubeos. Es un orador extraordinario y un hombre sumamente culto. En sus discursos, para inspirar a su público, utiliza referencias a historia, psicología, comunicación, estrategia militar, ciencia y política. Su mayor destreza es el dominio de la informática, por lo que ha logrado desarrollar su propia tecnología con la cual desestabiliza a la organización de los hombres más poderosos del mundo. Es hábil en el manejo de armas de fuego, pero no es un gran peleador cuerpo a cuerpo.

Voz: Su voz es extremadamente masculina, grave y profunda.

Historia: El pasado del mártir se va revelando conforme avanza la serie y se mantiene como un misterio hasta el final. Nunca conoció a sus padres, fue un bebé abandonado que rescató Benedict Williams. Creció en la casa del ex cónsul, en las afueras de Wellington, junto con otros huérfanos, allí destacó por su inteligencia y despertó una temprana pasión por la historia. Fue el niño más cercano a Benedict, por lo que heredó de él la ideología y el espíritu revolucionario. En los años posteriores se mudó a Oxford donde estudió informática e ingeniería electrónica, en esos años se mostró como un joven carismático y extrovertido que tenía muchas amistades. Su primer contacto con el Credo de las Sombras fue fortuito, había escuchado las sospechas que tenía Benedict sobre su existencia, pero los conoció realmente cuando, por casualidad, estuvo presente en el momento en que Jonah Smith trató de abusar sexualmente de una chica, intervino y logró detenerlo. Después de este episodio, dejó la Universidad y dedicó todo su tiempo a prepararse para enfrentar al Credo, se adiestró física y mentalmente durante años antes de comenzar su revolución.

Motivación: Su principal objetivo es destruir al Credo de las Sombras y brindar libertad a las personas, quiere honrar la memoria de su protector Benedict Williams, luchar por los más débiles y vengar a aquellos que han sufrido abusos del credo. Teme no ser lo suficientemente fuerte, cometer errores estúpidos y fallarle a la gente, a Benedict y a sus seguidores.

Perfil: Es una persona ilustrada, ha estudiado y trabajado durante toda su vida, por lo que conoce muchísimo sobre historia y cultura. Aunque no cree en la violencia, siempre fue alguien valiente con un gran corazón y convicciones marcadas, es la personificación de rectitud en la serie. Su personalidad es tranquila, no se altera con facilidad y parece que siempre sabe decir las palabras adecuadas para solucionar cualquier conflicto. Se mantiene pulcro y quisquilloso en todo lo que hace, usa vocabulario elegante y sus maneras son refinadas. Pone a los demás por encima de él mismo, defiende la verdad, la equidad y la redistribución de los recursos mundiales. Es necio de pensamiento, es imposible cambiar su posición ética.

Voz: Tiene un tono de voz bajo y calmo, con rasgos roncos y masculinos.

Historia: Bennedict es oriundo de Wellington, nació en el seno de una tradicional familia aristocrática de Nueva Zelanda. Creció con todas las comodidades posibles, pero bajo una constante presión de sus padres que siempre esperaron mucho de él. Todo su tiempo de infancia y juventud estuvo ocupado por lecciones de piano, mandarín, matemáticas, arte, etc. En la universidad estudió diplomacia y llegó a ser PhD en ciencia política, destacó como cónsul de Nueva Zelanda en diferentes latitudes y representó a su nación en la ONU. Tuvo un solo amor en su vida que lo acompañó siempre hasta que murió en un misterioso accidente automovilístico, después de esta pérdida Bennedict se retiró de la esfera política a una solitaria y tranquila vida en la antigua casa de su familia. Años después por mera casualidad se topó con un niño abandonado, lo acogió en su hogar y lo crió, con el tiempo rescató más niños de la calle y cumplió el sueño de su difunta mujer, formar una familia numerosa.

Motivación: Soñaba con hacer del mundo un lugar mejor, pero la muerte de su esposa lo dejó devastado. Desde ese día perdió la esperanza y se decepcionó de las personas en general, sin embargo, jamás podría abandonar a niños indefensos, que poco a poco le devolvieron la ilusión. Ya no tiene grandes ambiciones solo quiere mejorar un poco la vida de personas que ya han sufrido bastante.



82 años

ARTHUR BENNEDICT WILLIAMS



Perfil: Lyana siempre fue una persona brillante, su inteligencia solo fue opacada por su timidez, es muy callada e insegura. Su personalidad inspira ternura, prefiere estar en silencio la mayoría del tiempo, pero suele tener arrebatos de pasión y testarudez en los que defiende con fervor los temas que domina. Le apasiona la tecnología y la historia, nunca fue muy buena haciendo amigos por lo que prefirió refugiarse en libros, películas y música. Es una geek por excelencia, en sus objetos personales refleja fanatismo por el anime, comics, series y cultura popular. Debajo de su fachada temerosa y débil se esconde una persona con fuertes ideales de igualdad y revolución.

Voz: Tiene la voz ronca y habla muy bajo, casi que susurrando.

Historia: Nunca conoció a sus padres, fue una bebé abandonada que rescató Bennedict Williams. Creció en la casa del ex cónsul junto con otros huérfanos, donde destacó por su inteligencia y despertó una temprana pasión por la historia. Fue la niña más cercana a Bennedict, por lo que heredó de él la ideología y el espíritu revolucionario. En los años posteriores se mudó a Oxford donde estudió informática e ingeniería electrónica, en esos años se mostró como una chica introvertida que nunca destacó en la vida social. Su primer contacto con el Credo de las Sombras fue un evento trágico, una noche mientras caminaba de regreso a su dormitorio, el asesino Khalifa la tomó por la espalda y la drogó con un pañuelo, debido a su belleza y fragilidad fue el blanco perfecto para el negocio de trata de blancas. Lyana comenzó a retomar conciencia cuando se encontraba entre los brazos de Jonah Smith, el político estaba abusando de ella, en medio del terror y sufrimiento Lyana vio que desde las sombras apareció un personaje fornido, que se asemejaba a uno de los niños con los cuales se crió, el hombre noqueó a Smith y le ayudó a escapar, pero a estas alturas ya había visto al Credo de las Sombras en todo su esplendor.

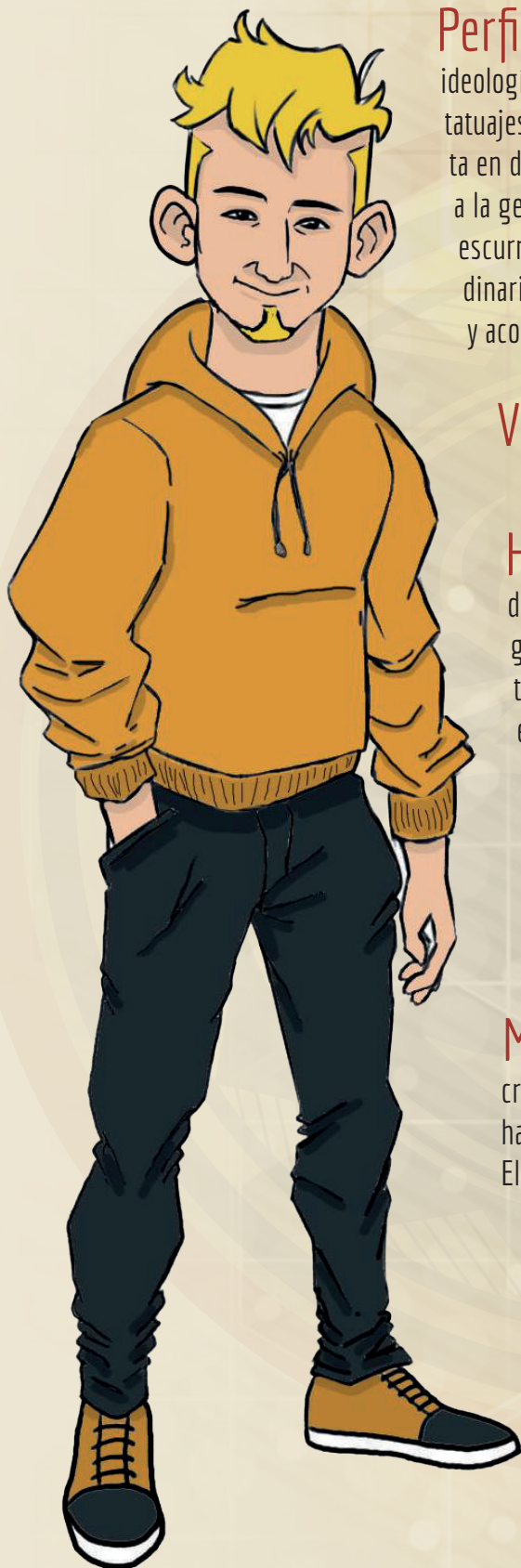
Motivación: Aunque por su formación tiene grandes ideales y sueños de revolución, Lyana nunca quiso mucho, le bastaba con sus libros, música y series, sin embargo, Bennedict, la alentó y hasta presionó para que haga algo grande con su inteligencia. Fue a Oxford con la intención de ser una científica, pero la vida le tenía planes más grandes.



33 años

LYANA WILLIAMS





Perfil: Banky es el jefe de propaganda de El Mártir, él planea cómo vender la ideología revolucionaria y cómo difundirla por el mundo a través del arte. Diseña los tatuajes maoríes en las víctimas del movimiento, y también plasma obras de protesta en diferentes calles del mundo. Es un genio creativo, su carisma le facilita llegar a la gente y parece siempre estar de buen humor. Como artista urbano es astuto y escurridizo, además practica parkour y tiene un poder de convencimiento extraordinario. Es la mano derecha de El Mártir y uno de los pocos que puede persuadirlo y aconsejarlo.

Voz: Tiene una voz en tono normal y relajado.

Historia: Benjamin creció en los barrios pobres de Bristol, Inglaterra, desde pequeño aprendió a defenderse en un entorno hostil. Siempre mostró el genio que solo los que están destinados a crear tienen, su imaginación no tenía límites y en su adolescencia comenzó a incursionar en el dibujo, la escultura y el grafiti. Creció y fue plasmando varias obras en las calles de diferentes ciudades del Reino Unido, ganó reconocimiento como artista por su alto contenido social, sin embargo, él siempre se mantuvo anónimo. Conoció a El Mártir en las afueras de una transnacional corrupta mientras ambos intentaban infiltrarse en sus instalaciones, se identificó con su lucha y se convirtió en su jefe de propaganda y comunicación.

Motivación: Como todo gran artista no puede quedarse callado, Banky cree en la equidad social y encontró en El Mártir una figura digna de seguir hasta las últimas consecuencias. Quiere difundir a todo el mundo los ideales de El Mártir y consolidar su reino de la luz.

55 años

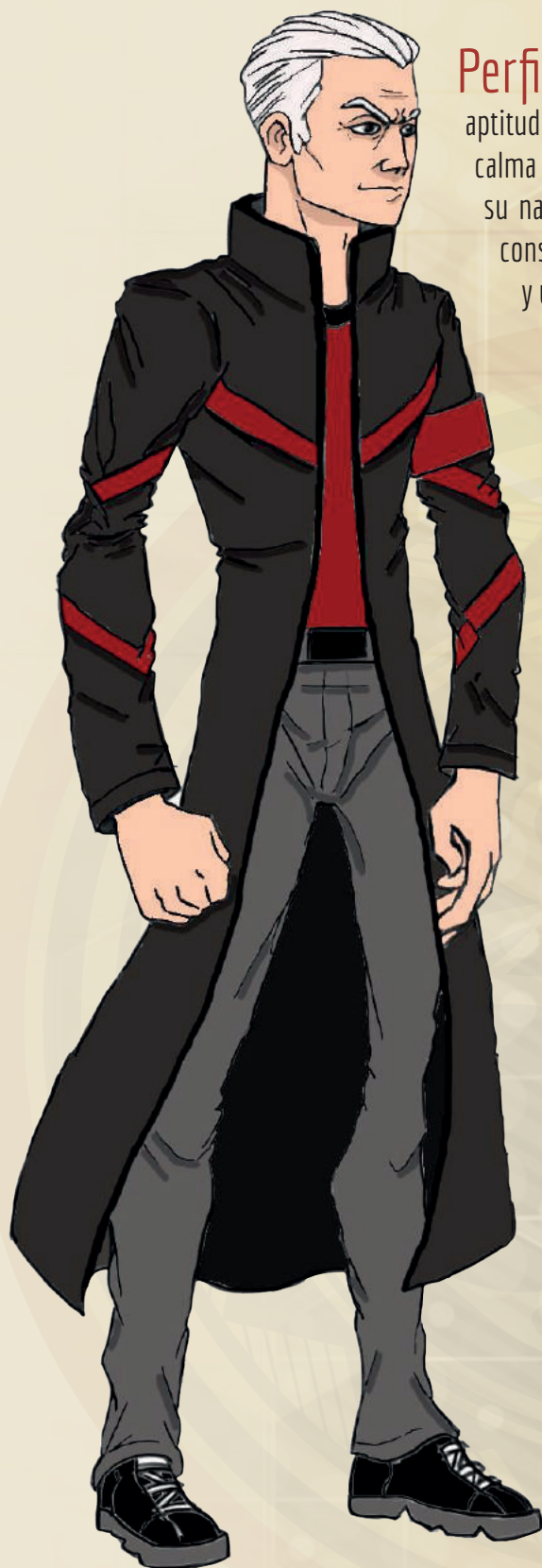


Perfil: MacArthur es un maestro de la estrategia, calculador y frío siempre busca anticiparse a los movimientos de sus enemigos. Conoce a fondo la guerra y toda su crueldad, pues proviene de una familia de tradición militar y su carrera en ese mundo fue muy exitosa. Es una persona ruda y tosca, chapado a la antigua, la disciplina es lo más importante para él, le molesta el desorden y la ociosidad. Debajo de su perfil de desalmado está una persona que se cansó de la crudeza del mundo y quiere paz, por lo que se unió a El Mártir y juega un papel clave. Pone mucho cuidado a su salud, a su aspecto personal y a la cultivación del intelecto, también entrena constantemente para mantenerse en forma, pues es en el mejor luchador y tirador de la organización de El Mártir.

Voz: Fuerte, clara y masculina.

Historia: Franklin es descendiente del legendario general de la Segunda Guerra Mundial Douglas MacArthur, desde esa época todos los miembros de su familia han formado parte del ejército de los Estados Unidos, por lo que su vida se marcó por presiones, entrenamiento, maltrato, disciplina y relaciones frías. MacArthur también tuvo una carrera militar prolifera y dirigió diversas operaciones en el Medio Oriente y Corea del Norte, durante su vida vio e hizo muchas cosas horribles, con el tiempo descubrió la existencia de Credo de las Sombras y fue tal el peso de su conciencia y su sentimiento de impotencia que se cansó y se retiró prematuramente. Después del asesinato de Jonah Drump encontró un poco de esperanza y decidió unirse a El Mártir.

Motivación: Ha vivido en carne propia la crueldad que ejercen los poderosos sobre los débiles, su objetivo es cambiar un poco esta realidad para calmar su conciencia por los horrendos actos que ayudó a perpetuar. El Mártir le dio una oportunidad de reivindicarse y su objetivo es protegerlo a toda costa, garantizarse de que su plan se ejecute de la manera correcta y garantizar el éxito de su revolución.



Perfil: Es el líder de los Cuervos Rojos, tiene prodigiosas aptitudes para la estrategia y asombra su cortesía. Cuando habla transmite una calma apacible, como si todo lo que ocurriese lo hubiera planeado. Sin embargo, en su naturaleza, es un personaje peligroso y manipulador, con su ética retorcida considera que la labor de los Cuervos Rojos es un bien para la sociedad mundial, y utilizará a sus subordinados para cumplir su objetivo. Es un personaje extremadamente cruel, astuto y despiadado. Tiene síndrome obsesivo compulsivo con el orden y la limpieza, no puede matar a alguien sin los guantes puestos y le altera el caos. Es un maestro en el manejo de armas de fuego a distancia y un excelso esgrimista.

Voz: Grave y calmada, su tono denota sabiduría, y habla con pausas largas para ser entendido.

Historia: Al igual que todos los Cuervos Rojos fue criado desde pequeño en las artes de la estrategia, el asesinato y la guerra. Desde un principio mostró las características para ser un Magno, el líder de la orden. Tuvo varias misiones en las que destacó por su capacidad táctica, por su sadismo y por su obediencia ciega.

Motivación: El Credo de las Sombras es lo único que conoce y su razón de vivir. Está convencido de que ellos mantienen alejado el caos del mundo, de que sus actos son benevolentes y necesarios ya que las personas no están listas para ser completamente libres.

52 años

M A G N O



Perfil: Es un prodigio en la tecnología, un hacker brillante, está casi al nivel de El Mártir. Es un sujeto introvertido, descuidado y antisocial, parece corto de intelecto, pero una vez que está inmerso en la computadora se transforma en una persona totalmente activa y alocada. Es inteligente y deductivo. El armamento que utiliza se basa en gadgets que él mismo inventa como bombas, boomerangs, shurikens, etc.

Voz: Habla lentamente, tiene un tono normal. Parece que comunicarse con otras personas le fastidiase.

Historia: Su infancia fue catastrófica, por sus habilidades de hacker descubrió que fue desprendido de su madre durante un conflicto armado en Siria, sin embargo, nunca tuvo rencor hacia los Cuervos Rojos. En su entrenamiento destacó por su afinidad con la tecnología y creció para ser uno de los elementos más importantes de la organización.

Motivación: Todos los Cuervos Rojos desarrollan una fuerte lealtad hacia la orden y el Credo, al final han sido criados para eso. Salomon no tiene ninguna convicción o remordimiento moral, solo hace lo que le enseñaron durante toda su vida, casi siempre con tedio y aburrimiento, sin embargo, cuando se trata de El Mártir le emociona enfrentarse a alguien que está a su mismo nivel.



20 años

SALOMON



Perfil: Es el más retorcido y sanguinario de los Cuervos Rojos, un psicópata completo que disfruta del sufrimiento de sus víctimas. Padece de hematofilia, por lo que la sangre le provoca placer, este fetiche llega a tal punto que se hiere a sí mismo para saciar su deseo. Es cruel y sarcástico, cuando asesina disfruta de darle falsas esperanzas a sus víctimas para que luchen inútilmente por sus vidas. Se distingue como un torturador demente que ama romper huesos uno por uno, desollar, quemar, extirpar y el castigo psicológico. Tiene un sadismo desmedido, pero también una gran inteligencia y aporta con ideas brillantes y despiadadas para los planes de la orden. Le encanta pelear, y lo hace muy bien blandiendo su sierra y disparando armas de fuego.

Voz: Aguda y chillona, es irritante escucharlo hablar.

Historia: Khan es el miembro de los Cuervos Rojos que fue reclutado con mayor edad. Nació en Corea del Norte y desde pequeño mostró mucha crueldad con animales y otros niños, cuando creció se unió al ejército de ese país, y comenzó una prolífera carrera como interrogador, sus métodos eran cuestionables incluso para aquel régimen. Mientras aún era un militar los Cuervos Rojos realizaron una operación en Corea del Norte, ahí él pudo matar al antiguo Khan, Magno vio en este sanguinario hombre lo necesario para ser un extraordinario asesino y lo invitó a unirse a su organización para reemplazar al difunto miembro.

Motivación: Khan simplemente ama la violencia y se quedará donde pueda ejercerla con mayor impunidad. Quiere seguir asesinando hasta que él sea asesinado, no lo admite, pero le tiene pavor a Magno y sueña con matarlo.



Perfil: A pesar de ser un asesino se mantiene tranquilo hasta que el momento demande acción. Respeta mucho a sus compañeros Cuervos y cumple órdenes sin cuestionar. Es aficionado a la calistenia y al deporte, por su complexión física cualquiera pensaría que es una persona tosca, pero no es así, tiene una motricidad fina única, esto lo demuestra cada vez que entra en acción con un dominio impresionante de sus armas pequeñas como cuchillos, navajas y pistolas.

Voz: Grave y ronca.

Historia: A sus cortos 14 años de edad pertenecía a los movimientos bélicos de Uganda, por lo que el dominio de las armas siempre fue necesario para su vida. Se enroló con la organización de asesinos después de que su movimiento fuera masacrado y destruido. Según Astar la debilidad de sus anteriores compañeros fue lo que le llevó a respetar tanto a los Cuervo Rojos.

Motivación: Le encanta sentirse poderoso, por lo que quiere mantener a los Cuervos Rojos y al Credo de las Sombras por encima de todo.

Perfil: Es el médico de los Cuervos Rojos, su conocimiento mezcla medicina moderna y antiguo chamanismo, le apasiona la experimentación con insectos, plantas y animales. Es el asesino más anciano del que se tenga registro dentro de la orden, ha visto pasar a muchos por las filas del Credo y de los Cuervos. Es una persona excéntrica y desaliñada, quién no lo conoce diría que es un anciano loco. Salta, hace gestos extraños, entona antiguos cantos indígenas y suelta carcajadas, sin embargo, es un hombre sabio y brillante. Él se encarga de hacer las medicinas, drogas, venenos o pócimas que sean necesarias para los fines del credo, actualmente no puede participar en las batallas, pero es fundamental para la estrategia y asesinatos encubiertos.

Voz: Su voz es aguda y chillona.

Historia: Kuntur nació y vivió su infancia en la selva colombiana con una tribu indígena. La organización de los cuervos rojos tuvo mucha relevancia en el conflicto armado del país, por lo que secuestraron a varios niños de la zona, entre ellos Kuntur.

Motivación: Kuntur perdió la razón, nadie puede comprender sus objetivos, es probable que haya desarrollado afecto hacia los otros asesinos y se sienta responsable por ellos, o quizás solo se siente cómodo con los Cuervos Rojos y cumple órdenes.



102 años

KUNTUR



Perfil: Es el maestro del disfraz y el engaño, ha pasado varias veces por el quirófano para cambiar su apariencia, no le teme al cambio de género, ni a las deformaciones. Infiltrado y asesino por excelencia, es experto en manipular y leer a la gente, tiene un don increíble para imitar el tono de voz y los modismos de las personas; se introduce tanto en el papel que tiene que jugar que llega a tomar su personalidad. Para cumplir su misión es capaz de llevar operaciones de infiltrado por años. Es el falsificador de los Cuervos Rojos, el más ágil del grupo, asesina de manera sigilosa y sus armas son las menos llamativas, da uso a las pociones, drogas y venenos que hace Kuntur para acabar con sus víctimas. No es muy hábil en el combate abierto. Su físico depende de la misión que tenga, modifica su cuerpo de acuerdo al objetivo que necesita el grupo de él. Durante la serie muestra apariencias distintas, pero mantiene como constante su máscara.

Voz: Adopta diferentes voces dependiendo de su personaje.

Historia: Fue secuestrado a muy temprana edad en un mercado local de Moscú, al igual que el resto de los Cuervos Rojos fue entrenado para ser un asesino de élite.

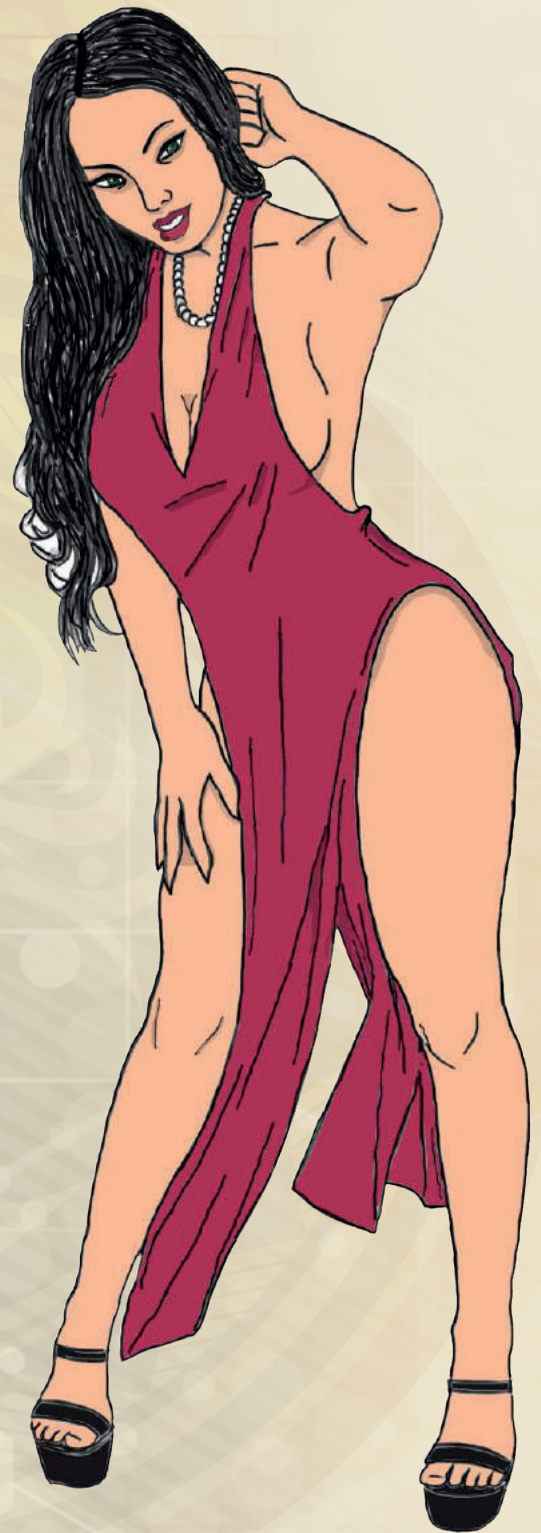
Motivación: Su objetivo es infiltrarse en cualquier lugar que el Credo lo requiera. Uno de sus temores más profundos se hizo realidad, ha tenido que actuar tanto que ya no sabe cómo es en realidad, ahora no es un ser humano normal y se limita a seguir órdenes.

Perfil: Es una excelsa manipuladora y utiliza su seductora apariencia para hacerlo. Es muy leal y está dispuesta a hacer todo por la orden, sobre todo por Magno, de quien está enamorada. No es muy inteligente o paciente, y cuando es presionada o se encuentra en alguna posición que la incómoda se desquicia violentamente. Es una prodigio con las cuchillas y las pistolas de corta distancia, tiene el récord de asesinatos en la organización.

Voz: Aguda y femenina.

Historia: De origen francés, creció en los barrios pobres de París. Fue entrenada personalmente por Magno, lo que marcó su lealtad ciega hacia el líder.

Motivación: Para ella Magno es lo más importante, confía ciegamente y está dispuesta a hacer lo que sea por él, jamás lo traicionaría. Sufre por la indiferencia que recibe de su parte y su mayor temor es verlo morir.



24 años

S H I V A





Perfil: Actualmente es el miembro más poderoso del Credo, y también el más corrupto y depravado. Es avaro y codicioso, aunque ya tiene la fortuna más grande del mundo quiere acrecentarla. Posee una inteligencia formidable por lo que ha preferido mantenerse al margen del ojo público para guardar su verdadera fortuna como un secreto. Disfruta el estar encima de todo, no tiene respeto por la ley, la ética, o la familia, solo sabe dar órdenes, y trata de humillar al resto, de esta manera controla los Cuervos y al Credo. Su ego es enorme y cree ser el dueño del mundo (lo ha sido de cierta manera), pasa de malhumor y es un adicto a los fármacos, posee pastillas con sustancias estimulantes y antidepresivas que solo han sido creadas para él. No tiene el más mínimo reparo moral al momento de matar a miles, violar a menores, robar, o extorsionar. Sus preferencias sexuales y con las drogas son cambiantes y siempre saciadas.

Voz: Nasal y aguda para un hombre.

Historia: Su familia es la más poderosa de los Estados Unidos, y lo ha sido durante siglos, por lo que han pertenecido al Credo de las Sombras desde hace mucho tiempo. George conoce a profundidad la organización y vio cómo su abuelo y luego su padre participaron en ella. Dedicó toda su vida manejar los negocios familiares, hizo cosas espantosas para acrecentar su fortuna y siempre le dio más importancia al trabajo que a la vida personal, por lo que tuvo 4 matrimonios, varios hijos y ningún amigo.

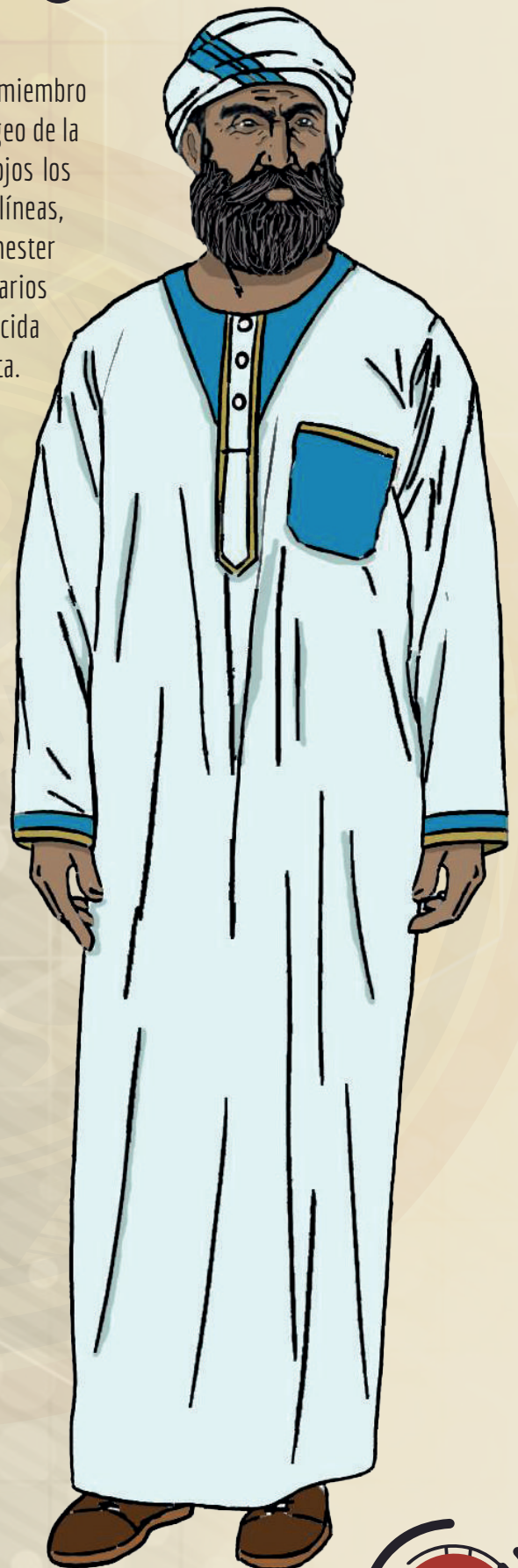
Motivación: Feller es un adicto al poder, nunca tendrá suficiente, su objetivo es mantenerse como el hombre más poderoso del mundo hasta el día de su muerte. No tiene apego hacia ningún otro ser humano, todo lo hace por el mismo. Quiere disfrutar de su posición y romper todos los límites posibles, le da asco la pobreza y siempre sostiene que no le teme a nada ni nadie.

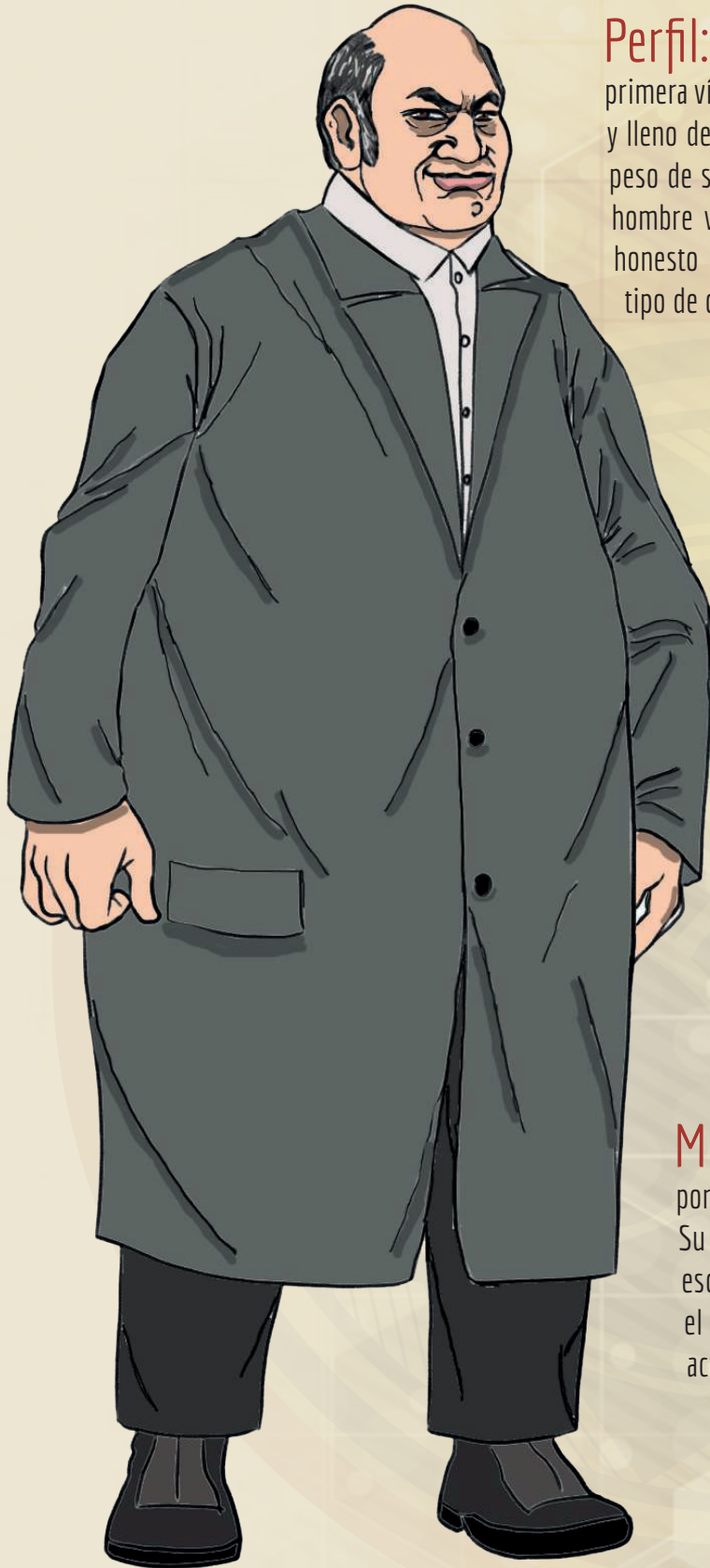
Perfil: Es uno de los empresarios más importantes del mundo y el miembro más reciente del Credo de las Sombras. Su riqueza la adquirió con el apogeo de la industria petrolera de su país, monopolizó con ayuda de los Cuervos Rojos los pozos de crudo en Asia, África y América Latina. Además, posee dos aerolíneas, la cadena hotelera más grande del mundo y un equipo de fútbol, el Manchester City. Es un genio matemático y comercial, maneja a la perfección varios idiomas. Es un psicópata, esconde su verdadera identidad sádica y retorcida bajo la máscara de un hombre culto y respetuoso. Es lujurioso y narcisista.

Voz: Tiene una voz aguda y nasal.

Historia: Comúnmente conocido como el príncipe Azzir, es miembro de la familia Real Saudí.

Motivación: Ingresó al Credo hace poco, por lo que quiere asegurar su posición y la de sus descendientes. Está dispuesto a acatar las órdenes de los otros miembros para irse ganando poco a poco su simpatía. También está interesado en transformar políticamente al Medio Oriente para que su poder se extienda.





Perfil: Miembro importante en el Credo de las Sombras, es la primera víctima de El Mártir y su revolución. Es un personaje pretencioso y lleno de vanidad, es hábil para controlar a masas con su retórica y el peso de su apellido. Pedófilo, adicto y extremadamente corrupto, es un hombre verdaderamente grotesco, pero se vende al público como un honesto y generoso empresario. Tiene muchos vicios, consume todo tipo de drogas, pero su favorita es la cocaína.

Voz: Nasal y aguda.

Historia: Multimillonario por herencia familiar, posee varias compañías mineras y de transporte. La ambición de poder lo llevó a buscar cargos políticos, para esto utilizó a sus fieles subordinados, los Cuervos Rojos. Una vez al mando, sus habilidades de retórica le ayudaron a ocultar todas las barbaries que realizó. Estuvo implicado en asesinatos, violaciones, lavado de dinero, narcotráfico, etc. Uno de los eventos de mayor impacto en la serie, y lo que le llevó a ser la primera víctima de la revolución fue la violación de Lyana Williams.

Motivación: Tiene intrínsecos problemas de autoestima, por lo que su mayor sueño es ser un político adorado por la gente. Su conciencia lo destruye por dentro, pero ha aprendido a vivir con eso y seguir su retorcido camino, por lo que en el fondo le aterra el momento en que tendrá que enfrentar las consecuencias de sus actos. Es un cobarde que quiere mantener el poder y salir impune.

J O N A H S M I T H

63 años

23

Perfil: Antiguo espía de la KGB y actual líder de la milicia del Credo de la Sombras, domina bastantes idiomas y es un experto en defensa personal. Presenta una personalidad que quiere estar por encima del resto, inquebrantable e imposible de dominar. Es corrupto, todos los políticos de su país le obedecen y temen. Insaciable, es conocido como el “señor de la guerra”, vende armamento a todos los bandos con tal de acumular más riquezas.

Voz: Grave y ronca.

Historia: Por herencia familiar recibió varias compañías armamentistas a nivel mundial que jugaron un papel clave en los conflictos armados del siglo XX. Con la instrucción recibida por parte de los otros miembros del Credo y con su brillante pensamiento estratégico militar, se apropió del mercado de armas nucleares y químicas con ayuda de los Cuervos Rojos.

Motivación: Adora las armas y la estrategia militar, sueña con entrenar al mejor ejército que la humanidad haya visto, por lo que le molesta tener que permanecer en las sombras, él es de la idea de dominio y represión frontal. No le gusta ceder en nada por lo que detesta a algunos miembros del Credo que quieren imponerse, cree que es el único capaz para ser el líder del grupo.



55 años

PAVEL KOSLOV



ESCENARIOS

La serie se desarrolla en nuestro mundo con un ambiente futurista, se trata del año 2072. Es un mundo contaminado, la población mundial ha mermado, las diferencias económicas son cada vez más notorias, la brecha que existe entre pobres y ricos no ha disminuido. El avance tecnológico se ha enfocado en artefactos banales, como nuevas redes sociales, nuevos dispositivos móviles, smart-glasses, etc. Las metrópolis mundiales abarcan a los grandes movimientos migratorios de la década del 2030. Las ciudades en su estructura no han cambiado mucho, hay nuevos edificios modernos y minimalistas, pero aún existen edificios icónicos como el Empire State, la Estatua de la Libertad, El Obelisco, etc. Por la contaminación y la pobreza hay un ambiente de suciedad en las calles. El tono que se percibe en esta sociedad es sombrío y gris.

Las ciudades que formarán parte de la serie son: Wellington, Nueva York, Oslo, Buenos Aires, Praga, Tokyo, Nairobi y otras locaciones alrededor del planeta.

Base del credo de las sombras:

Se localiza en el Penthouse del Rockefeller Center, repleta de adornos distintas culturas y obras de arte (se pueden colocar obras de arte reales en un segundo plano). El piso tiene acabados de mármol y cerámica de color negro y rojo, grandes candelabros adornan los techos y hay varias cortinas en vez de puertas. En el salón principal hay una mesa que siempre tiene un festín, alrededor hay trece sillas, pieles de distintos animales tapizan cada una de las sillas, al costado derecho existe un bar con los licores más caros del mundo, así como cigarrillos y drogas. También tienen cuatro pantallas gigantes en cada esquina de la sala, las mismas que son utilizadas para sus reuniones. El tono que se percibe en el cuarto es ostentoso con dorado, rojo, negro y blanco alternándose por toda la habitación.



Base secreta en el Tane Mahuta:

Es el centro de operaciones que creó El Mártir después de que los Cuervos Rojos tomaron su antigua base, es un espacio amplio y en sus diferentes habitaciones puede albergar hasta 50 personas. La base se encuentra bajo la tierra entre las raíces del árbol, para ingresar se debe activar un panel de seguridad, su interior está equipado con artefactos de alta tecnología, en el salón central hay una pequeña mesa de reuniones y una pantalla grande al frente para ver las proyecciones de los planes. Además, cuenta con otras habitaciones para dormir, guardar armas y experimentar con tecnología. Por encontrarse debajo de un árbol sus espacios fueron construidos adaptándose a las raíces y a la tierra, lo que le da un aspecto particular marcado por distintos tonos cafés.



ARTÍCULOS ESPECIALES

Armas de combate cuerpo a cuerpo:

En el escenario que planteamos para la historia, las armas de combate mantienen un formato similar a las que conocemos en la actualidad, pero han evolucionado para ser más letales y sofisticadas, los filos cortopunzantes se han hecho casi indestructibles con aleaciones metálicas nuevas, y también están recubiertos con un campo laser que puede cortar casi cualquier cosa. Estas pueden contraerse y retraerse para guardarse con facilidad o para dar un nuevo recurso de combate, además cuentan con todo tipo de mejoras tecnológicas que pueden permitirles, disparar, desplegar un campo de protección, cambiar su forma, etc. Entre las armas que aparecen en la serie figuran, lanzas, espadas, cuchillos, dagas, hachas, motosierras, escudos, etc.

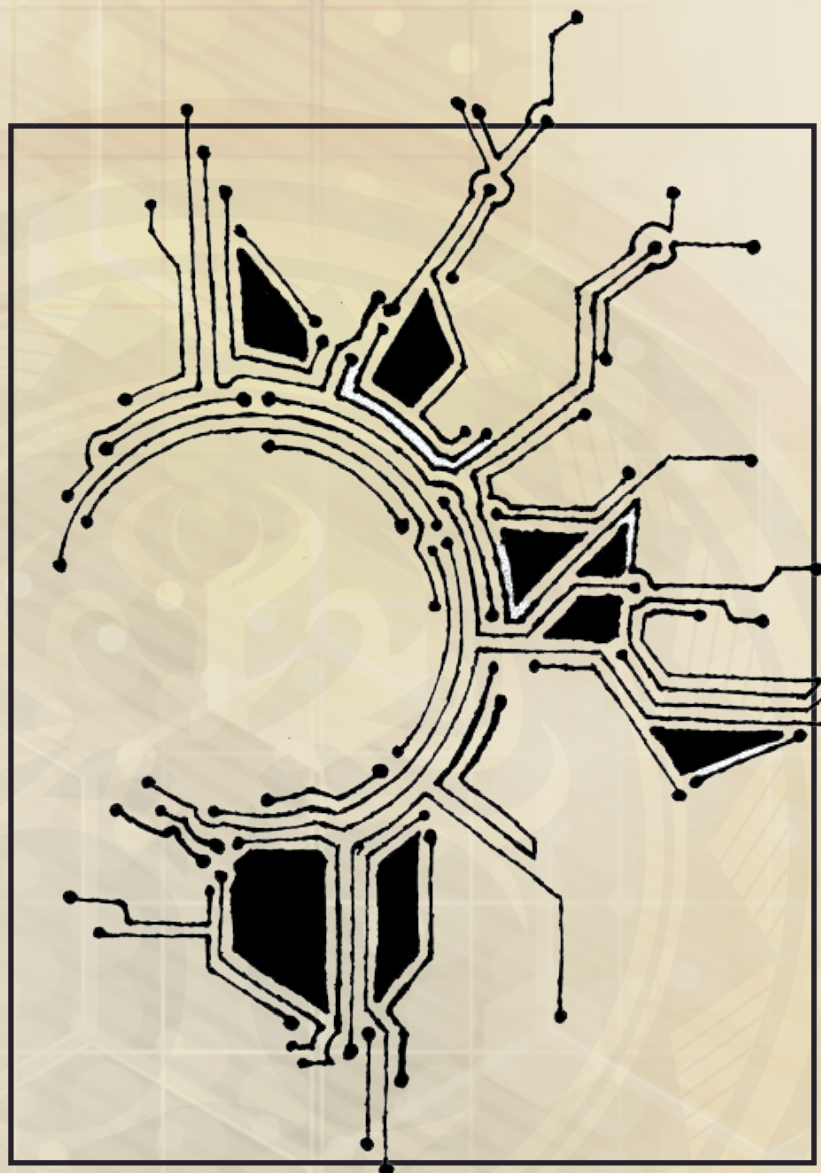


Armas de Fuego: ○

Son los artefactos más utilizados por ambos bandos en la serie, a pesar de su sofisticación, en su forma aerodinámica y en su manera de compactarse para ser llevadas con mayor facilidad, aún mantienen el uso de balas metálicas y a base de pólvora. Sus miras son holográficas, con un zoom casi al detalle del objetivo. Además, tienen la capacidad de cargar municiones con dispositivos tecnológicos, como una bala que permite crear diseños con la sangre en el cuerpo del abatido, chips de hackeo, artefactos que proyectan hologramas anteriormente diseñados sobre cualquier superficie, etc.

Entre las armas que aparecen en la serie tenemos: AK-47, R700, M79PUMP, MP40, Galil, MP44, M16, Spass-12, granadas, entre otras. El arma predilecta del Mártir es la M16.





Transfigurador:

Es el dispositivo secreto creado por El Mártir, cuando no está activo luce como un tatuaje común sobre la clavícula con diseño de circuitos circulares, y cuando se enciende permite al usuario proyectar la imagen de cualquier persona. Funciona a través del torrente sanguíneo, el tatuaje introduce nanobots en la sangre, que al ser activados se dispersan por el cuerpo para proyectar y materializar hologramas que disfrazan perfectamente a quien lo use.

Máscaras Cuervos Rojos:

Todos los asesinos de la orden usan una máscara desde tiempos ancestrales, es parte del esoterismo y tradición de los Cuervos Rojos. Las máscaras son todas de color blanco hueso con diferentes diseños en líneas rojas característicos de cada miembro, las generaciones anteriores de sicarios las utilizaban únicamente para ocultar su identidad, pero han sido mejoradas con tecnología de punta. Las máscaras son a prueba de balas, poseen sistema inteligente con visión nocturna e infrarroja, análisis de entorno, GPS e intercomunicadores.



ASTAR



KHAN



KUNTUR



MAGNO



SALOMON



SHIVA

INFORMACIÓN GENERAL

Tipo de animación: Animación 3D en estilo Cell Shading o Toon Shading, desarrollada en 30 frames por segundo.

Estética de la animación: Serie oscura y visualmente realista, marcada por detalles fuertes, abundantes sombras, escenarios con volumen y textura, rostros elaborados y tonos oscuros. Animada con movimientos dinámicos y fluidos, especialmente en las escenas de acción.

Género: La serie mezclará varios géneros como suspenso, drama y acción. Siendo este último el de mayor importancia.

Tono: The Light of Tane es una serie que manejará un tono oscuro permanente, una sombra de misterio y crudeza cubrirá la totalidad de la producción. La historia se contará de manera muy explícita, los momentos fuertes de la serie buscarán impactar y de cierto modo desesperar, ya sea por la violencia, sadismo, irreverencia o intriga.

Por cuestiones de extensión, no resultó conveniente describir escenas de acción en el apartado de línea argumental, sin embargo, este género será el hilo conductor omnipresente en la totalidad de la serie, centrándose en enfrentamientos con armas de fuego y tecnología fantástica, exagerados luchas con habilidades que bordean lo sobrehumano y manejo irreal de armas cuerpo a cuerpo.

El único tipo de comedia que se manejará, será un sutil humor negro, aparte de eso, la historia usará suspenso y acción. En el transcurso de los episodios la trama se irá desarrollando poco a poco e indirectamente, las motivaciones, historia y conflictos se contarán con la intención de mantener siempre la intriga. Saltos en el tiempo, diálogos esquivos y cortes en momentos de tensión tejerán una compleja red de conflictos y líneas argumentales.

Además, la serie, al ubicarse en un escenario realista, hará constantes referencias a elementos reales de cultura, política, arquitectura, historia, etc.

Duración: 22 minutos por episodio. Aproximadamente 40 episodios, divididos en dos temporadas.

Público Objetivo: Hombres y mujeres de 16 a 30 años de edad que disfruten de series animadas de televisión. Tengan cierta cultura audiovisual y les interese una buena trama narrativa. No se limita a una zona geográfica sino es una serie para una audiencia global.

Formato: Serie para televisión, canales dirigidos a público adolescente y mayor. Full HD 1920 por 1080 progresivo, con píxeles cuadrados.

Contacto:

Damián Aguilar Rodas: e-mail: damian07_a__@hotmail.com cel: +593 995 779 463

Pablo León Ramírez: e-mail: paleonramirez@gmail.com cel: +593 987 687 167



THE LIGHT OF TANE

LA HISTORIA DE UN MÁRTIR

—CREATED BY—

DAMIÁN AGUILAR & PABLO LEÓN

Hitos de The Light of Tane:

- Smith colgado en la estatua de la libertad X
- Primer mensaje del mártir X
- Reunión del Credo para buscar al Mártir X
- Cumbre de Buenos Aires
- Todos los dispositivos proyectan lo mismo X
- Reunión para dar órdenes a los cuervos
- Rastreo de las palabras del último discurso
- Rastreo gente en NZ
- Entrega de transfiguradores
- Invasión a los medios X
- Tortura de Bennedict X
- Explosión en los medios X
- Viaje a NZ
- Flashbacks de la vida del mártir
- Casa de Bennedict y foto
- Asalto a la base del mártir X
- Muerte de Banky
- Escape del Mártir
- Naciones Unidas
- Hablan varios martires sobre información política X
- Mueren dos miembros
- Revoluciones a nivel mundial, movilización de ejércitos X
- Descubrimiento de Tane Mahuta
- Reunion de Credo con trata de blancas y Lyana X
- Hackeo a las cuentas bancarias
- Invasión Tane Mahuta
- Muerte mártir/ Lyana

Escaleta guion:

1. Reunión de Credo con trata de blancas y Lyana.
2. Primer mensaje del mártir.
3. Smith colgado en la estatua de la libertad.
4. **Medios hablando del Mártir como terrorista.**
5. Asalto a la base del mártir.
6. **Escena de acción (Batalla final).**
7. Todos los dispositivos proyectan lo mismo (el conocimiento es poder).
8. Reunión del Credo para buscar al Mártir (tenemos que acudir a ellos).
9. **Aparición máscara Cuervos Rojos.**
10. **Cuervos rojos torturando, investigando.**
11. **Motivación y explicación del Mártir con imágenes diferentes (Vuelve de NZ).**
12. Explosión en los medios.
13. Revoluciones a nivel mundial, movilización de ejércitos.
14. **Cuervos diciendo es imposible de rastrear.**
15. Invasión a los medios (Utilización de transfiguradores).
16. **Muestra de escenarios.**
17. Hablan varios mártires sobre información política (transfigurador).
18. **Escenas de acción, palabras entre Magno y Mártir/ Banky y McArthur.**
19. **Busquen su propia luz.**

SPRINGBOARD TRAILER

1.Reunión del credo con Lyana: (primeros planos drogas, comida, etc) (“pasen las siguientes, están muy viejas”) (glitch en pantallas y reacción de los miembros)

2.Primer mensaje del Mártir: (¿Qué dijeran si es que les contara que todo lo que creen historia no es más que una muy elaborada mentira?) (glitch) (si todas las valiosas revoluciones, guerras, héroes y villanos no son más que piezas en un juego más grande de lo que imaginan) Si todo en lo que creen es manipulado por un muy reducido grupo de individuos

3.Jonah Smith colgado en la estatua de la libertad (paneo)

4.Medios hablando del Mártir (El terrorista que se hace llamar como el mártir, es un asesino despiadado, mató a nuestro querido gobernador, domina la tecnología, busca crear caos, al parecer no trabaja solo)

5.Asalto a la base del Mártir (primeros planos, piernas, armas modernas, etc)

6.Escena de acción (Franklin McArthur vence a varios enemigos unos cuantos estilo lord of the rings)

7.Todos los dispositivos proyectan lo mismo: Alguien activa su celu en la muñeca y se ve la cara del mártir, luego alza la cabeza y las pantallas del Times Square se llenen con la imagen del Mártir (El conocimiento es poder y este les ha sido negado)

8.Reunión del Credo para buscar al Mártir: (Golpe en la mesa, tiemblan copas y comida ostentosa, esto es inaudito, este payaso nos deja en ridículo. No tenemos otra opción es hora de acudir a ellos)

9.Aparición máscara Cuervos Rojos: (resplandor sobre máscara de los cuervos rojos)

10.Cuervos rojos torturando e investigando: Salomon en la compu, Magno cortando el cuello a alguien como si nada. Sale Bennedict sentado en un cuarto con una sola luz arriba, le sacan una funda de la cabeza y se descubre su rostro (Sonrisa sádica de Khalifa, un cuchillo comienza a desollar y se oyen gritos)

11.Motivación y explicación del Mártir: Vuelve el mártir de NZ, en un salón del Búnker habla con Banky, MacArthur y otras figuras (controlan el mundo, son demasiado poderosos no podremos hacerlo. el hambre, la guerra, enfermedades, miles de muertes y dolor durante siglos han sido parte de sus planes, esos cerdos no pueden seguir saliéndose con la suya, la gente tiene que saber la verdad, tiene que ser libre) (Si no lo hacen por mi háganlo por todos los demás)

12.Explosión en los medios

13.Revoluciones a nivel mundial, movilización de ejércitos

14.Cuervos diciendo es imposible de rastrear (Salomon)

15.Invasión a los medios: 5 tipos aplastan el tatuaje en su cuello y se ve cómo el tranasfigurador les cambia de cara y avanzan hacia un edificio con antenas de televisión

16.Muestra de escenarios: Tane Mahuta Panorámico oriental desde sus hojas hasta la base en la raíz. Traveling ciudad futurista

17.Hablan varios mártires sobre información política: Un mártir parado en el centro del salón de las naciones unidas (Esta organización solo sigue órdenes (aparece otro mártir en la sala), la Bomba atómica no fue aprobada por Truman (aparece otro mártir en la sala). Ghandi, Kennedy y Luther King eran demasiado peligrosos y tenían que morir (aparece otro mártir en la sala).

18.Escenas de acción: (Magno versus el mártir, lucha de espadas y golpes). McArthur (esto se termina hoy), Feller y Koslov (ya no tiene sentido seguir ocultos, llega el momento de instaurar un orden de verdad). Magno buscando al mártir escondido (sin autoridad todo es caos, la libertad es una ilusión, mártir salta de por ahí y dice quién eres tú para decidir su futuro, magno dice ¿realmente quieres ser un mártir? Lo serás). Se funde a negro en algún ataque de Magno

19.Busquen su propia luz.

Imágenes/fx	Audio	Duración (aprox)
Habitación oscura donde se reúne el Credo de las Sombras	Ambiente + inicio de música tráiler	5 sg
Planos detalle de cigarrillos, botellas y drogas en mesas	Ambiente + inicio de música tráiler	3 sg
George Feller de espaldas en las sombras	Feller: “Déjenlas pasar”	2 sg
Una chica semidesnuda ingresa a la sala	Ambiente	3 sg
Otro miembro del credo de espaldas, habla y la chica se retira	“Cada vez las traen más viejas”. Ambiente	2 sg
Glitch	Sonido Glitch	1 sg
El Mártir en pantalla	Primer discurso + ambiente	12 sg
Jonah Smith colgando de la estatua de la libertad (traveling y acercamiento)	Ambiente + música tráiler	7 sg
Reportero 1 hablando	“Se hace llamar el mártir...”+ ambiente y música tráiler	3 sg
Reportero 2 hablando	(se superpone al diálogo anterior) “el gobernador ha sido asesinado...”	4 sg
Periodista en noticiero 1	(se superpone al diálogo anterior) Reporte noticia en francés	3 sg
Programa de entrevistas	(se superpone al diálogo anterior) Pregunta y respuesta “es claro que solo es un loco”	5 sg
Reportero 3 con un entrevistado en la calle	(se superpone al diálogo anterior) “Que tal si todo lo que nos dijeron no es cierto?”	4 sg
Fundir a Negro	(se superpone al diálogo anterior) Música trailer	1 sg
Ejercito marchando a la base del mártir (gran plano general, plano detalle piernas y armas)	Música tráiler + ambiente	6 sg
Franklin MacArthur arroja granadas	Ambiente (disparos, explosiones)	3 sg
Franklin MacArthur derriba a dos oponentes y los apuñala	Ambiente (disparos, explosiones)	6 sg
Franklin MacArthur se incorpora y dispara	Ambiente (disparos, explosiones)	3 sg
Multitud en ciudad futurística (gran plano general y acercamiento joven)	Ambiente	3 sg
Joven ve en su brazo la imagen del mártir	Ambiente	3 sg
Joven alza la mirada y el mártir aparece en todas las pantallas	Ambiente + Mártir: “el conocimiento es poder...”	2 sg
Reunión del credo (golpe en la mesa)	George Feller: “cómo es posible que este payaso nos deje en ridículo	3 sg
Cuervos rojos en un ascensor (toma de espaldas, primer plano máscara)	Miembros del credo: “la verdad saldrá a la luz, “	5 sg
Salomón tipeando en cuarto oscuro (traveling y primer plano)	Miembros del credo: “la gente ya no cree lo que les decimos”	3 sg

Magno sentado en un despacho toma a un hombre por el cuello	Miembros del credo: tenemos que acudir a ellos..."	2 sg
Magno se levanta e impávido le corta el cuello a un hombre	Música tráiler	5 sg
Bennedict atado a una silla	Música tráiler	2 sg
Khalifa hunde una estaca en la pierna de Bennedict	Gritos de Bennedict	3 sg
El mártir, Banky y Franklin MacArthur discuten	Mártir: "no soy ningún héroe pero al menos tengo una opción..."	7 sg
Explosión en los medios de comunicación	Efectos de sonido + música tráiler	4 sg
Marcha protesta con la bandera y el logo de The light of tane (gran plano general, acercamiento)	Ambiente + música tráiler	5 sg
Salomón aleja la mirada del computador y dice	"El tipo es irrastreable"	4 sg
Personas con ropa de trabajo están frente a una puerta	Ambiente+ música tráiler	1 sg
Una de las personas acerca su mano a su cuello y presiona un tatuaje con diseño de circuitos	Ambiente+ música tráiler	2 sg
Primer plano del rostro de una de las personas que despliega hologramas y cambia a un nuevo rostro	Ambiente + música tráiler	2 sg
Traveling de árbol gigante (Tane Mahuta)	Música tráiler	3 sg
Traveling ciudad futurística	Música tráiler	3 sg
Plano general y paneo sede ONU	Música tráiler	3 sg
El mártir parado al frente de la sala da discurso	"esta organización está fundada sobre mentiras..."	5 sg
Se levanta en diferentes secciones de la sala otra con la ropa y rostro del mártir	"Kennedy era una amenaza, la bomba atómica fue un plan de ellos..."	7 sg
Fundir a Negro	Dos disparos + fade in música tráiler	1 sg
Khan persiguiendo a Banky	Ambiente + música tráiler	3 sg
Banky desciende niveles con movimientos de parkour	Ambiente + música tráiler	4 sg
Banky deja una bomba en un barandal y la explosión lastima a Khan	Ambiente + música tráiler	4 sg
Khan se levanta, se lame la sangre y sonríe	Ambiente + música tráiler	2 sg
Franklin MacArthur primer plano	"Esto se termina hoy"	2 sg
Pavel Koslov	"Llego la hora de instaurar un verdadero orden"	2 sg
Magno Buscando al mártir	"Nosotros somos la diferencia entre orden y caos..."	5 sg

El mártir salta desde atrás de un mueble y ataca a Magno	“Quiénes son ustedes para decidirlo”	3 sg
Magno rechaza el ataque	“Así que quieres ser un mártir... lo serás”	3 sg
Fundir a Negro y aparece el Logo	El mártir: “busquen su propia luz”	2 sg

1

FIESTA CREDO DE LAS SOMBRAS

INT. PENTHOUSE ROCKEFELLER CENTER / SALÓN DE EXHIBICIONES - NOCHE

FADE IN.

En un cuarto con forma circular, extremadamente oscuro, entre las penumbras de su circunferencia, se aprecian tenues luces que iluminan las siluetas de 7 hombres sentados en grandes sillones con pequeñas mesas al lado. Los sujetos sostienen bebidas y comida en sus manos.

ACERCAMIENTO A MESAS.

PLANOS DETALLE DE CIGARROS, BOTELLAS DE LICOR, COCAÍNA Y BILLETES.

El silencio reina, en el centro de la habitación se focaliza una luz más fuerte.

GEORGE FELLER
(solo se distingue su silueta
desde atras)
Déjalas pasar

Desorbitada y tropezándose, ingresa al centro del salón una chica de unos 25 años. Usando solo la parte de abajo de un bikini dorado, intenta dar una vuelta y hacer una pose de pasarela.

ABDUL AZZIR
(solo se distingue su silueta
desde atrás)
Cada vez las traen más viejas.
¡Manden a la siguiente!

La chica comienza a retirarse del salón y toda la escena muestra "Gltichs" de color rojo, amarillo y negro.

CORTE A:

2

PRIMER MENSAJE DEL MÁRTIR

INT. BASE EL MÁRTIR / CUARTO DE REUNIONES - DÍA

En una pantalla se proyecta la imagen de una habitación con paredes metálicas y un robusto hombre sentado en el medio. El hombre utiliza una túnica negra, con la capucha sobre su cabeza deja ver su rostro que está cubierto por tatuajes de diseño tribal maorí.

EL MÁRTIR

(Con un tono calmo, pero
expresión enojada)

¿Qué tal si todo lo que les han
contado no son más que elaboradas
mentiras?

Glitch rojo, amarillo y negro

EL MÁRTIR

¿Qué dirían si todas sus
valiosas revoluciones, guerras y
luchas; si sus tan aclamados héroes
y odiados villanos, no son más que
minúsculas piezas en un juego del
que no participan?

EL MÁRTIR se inclina hacia adelante y mira fijamente a los
espectadores.

EL MÁRTIR

Si su su religión, su ciencia, su
vida misma, estarían sujetas a los
caprichos de un muy reducido grupo
de individuos

Buenas noches señoras y señores,
pueden llamarme EL MÁRTIR.

Glitch rojo, amarillo y negro.

FUNDIR A NEGRO.

3 JONAH SMITH COLGANDO

EXT. ESTATUA DE LA LIBERTAD - DÍA

FADE IN.

Se vislumbra la estatua de la libertad desde muy lejos, hay algo inusual en su antorcha que no se logra distinguir.

TRAVELING CIRCULAR A ESTATUA DE LA LIBERTAD y ACERCAMIENTO HASTA LA ANTORCHA.

Desde el mango de la antorcha se desprende una soga.

TRAVELING VERTICAL DESDE EL MANGO HASTA EL EXTREMO DE LA SOGA.

Vemos a JONAH SMITH atado desde el cuello, balanceándose a merced del viento. Está desnudo y la totalidad de su cuerpo cubierta por tatuajes de diseños tribal maorí.

CORTAR A:

4

MEDIOS HABLANDO

EXT. CALLES DE NEW YORK - NOCHE

Aparece la imagen de una joven reportera en las calles de New York. La imagen tiene rótulos de noticiero que dicen: "Ataque terrorista en New York", "Gobernador Smith muere brutalmente asesinado".

REPORTERA 1

(acercándose el micrófono a la boca)

El querido gobernador Jonah Smith ha sido asesinado por un terrorista.

CORTAR A:

EXT. LIBERTY ISLAND / JARDÍN - NOCHE

Se ve otro reportero en un jardín de Liberty Island, esta vez el rótulo dicen: "El Mártir y su mensaje de odio"

REPORTERO 1

(acercándose el micrófono a la boca con expresión de preocupación)

Se hace llamar EL MÁRTIR. Con un fuerte mensaje advirtió que habrá nuevos ataques.

CORTAR A:

INT. SET DE NOTICIERO - NOCHE

En el típico set de noticiero, el presentador se muestra seguro al frente con los brazos sobre una mesa, de fondo se pueden ver el logo del canal y pantallas mostrando las imágenes de JONAH SMITH colgando de la estatua.

PRESENTADOR FRANCÉS

Les autorités européennes s'inquiètent d'une attaque imminente.

Aparecen subtítulos que dicen: "Las autoridades europeas se muestran preocupadas frente a un inminente ataque."

CORTAR A:

INT. SET DE PROGRAMA DE ENTREVISTAS - NOCHE

Vemos la habitación de un programa de entrevistas tipo "Talk Show" con dos hombres sentados en sillones.

(CONTINUED)

ENTREVISTADOR 1
¿Que hay de lo que dijo este
individuo? ¿Todo eso del (riéndose
y usando los dedos de ambas manos
para imitar comillas) grupo que lo
controla todo?

ENTREVISTADO 1
(Con palabras entrecortadas
por risas)
Es una ridiculez. Está claro que
solo es un loco que quiere infundir
miedo en la gente.

CORTAR A:

INT. SET PROGRAMA DEBATE 1 - NOCHE

Ahora se puede ver el escenario de un programa de debates,
detrás de una mesa grande se sientan 5 invitados.

ENTREVISTADO 2
Adesso possiamo solo cercare di
localizzare questo martire, prima
che sia troppo tardi.

Aparecen subtítulos que dicen: "Ahora solo podemos tratar de
localizar a este mártir antes de que sea demasiado tarde."

CORTAR A:

EXT. CALLES DE LONDRES - DÍA

En una calle londinense vemos a un joven de tez morena con
un reportero, el reportero le acerca el micrófono al joven y
este mira fijamente a la cámara.

ENTREVISTADA 2
¿Realmente nunca han sentido que
hay muchas cosas que no nos dicen?

FUNDIR A NEGRO.

5 EJERCITO MARCHANDO A LA BASE DEL MÁRTIR
EXT. BASE EL MÁRTIR / LLANURA EXTERIOR - DÍA

FADE IN.

En una zona de tinte rural vemos un ejercito en formación circular. Están perfectamente sincronizados, el sonido de los pies avanzando retumba al unísono en todo el lugar. Unos 500 soldados con uniformes rojos han rodeado la zona de un búnker subterráneo y avanzan poco a poco haciendo el círculo cada vez más pequeño.

PLANO GENERAL DE LA MULTITUD.

PLANO DETALLE DE PÍES MARCHANDO.

TRAVELING Y ACERCAMIENTO AL EJERCITO MIENTRAS AVANZA.

PLANO DETALLE DE MANOS SOSTENIENDO ARMAS DE FUEGO FUTURISTAS.

PLANO DETALLE DE ARMAS DE COMBATE CUERPO A CUERPO FUTURISTAS COLGANDO DE LA ESPALDA DE LOS SOLDADOS.

CORTAR A:

6 FRANKLIN MACARTHUR LUCHANDO

INT. BASE TANE MAHUTA / HANGAR DE VEHÍCULOS - DÍA

FRANKLIN MACARTHUR está en una habitación subterránea construida entre las raíces de un árbol. Allí se desarrolla una atroz batalla, se encuentra cubierto tras una caja metálica.

FRANKLIN MACARTHUR
A este paso no aguantaremos mucho
más.

MACARTHUR saca de su cinturón tres esferas metálicas del tamaño de monedas, presiona botones de sus circunferencias y las arroja sin descubrirse. La estridencia de tres explosiones es tal que resalta en un ambiente de gritos, disparos y golpes.

FRANKLIN MACARTHUR
Tenemos que darle más tiempo.

El humo se esparce por la habitación, FRANKLIN MACARTHUR salta por encima de la caja metálica, toma velocidad corriendo y se desliza por el piso con la pierna hacia adelante. Con su barrida tumba a dos enemigos, desde el piso saca dos navajas y las hunde en el pecho de los caídos, inmediatamente arranca una de las navajas de los cuerpos, se da la vuelta y la lanza contra un soldado que lo apuntaba con una ametralladora.

Igualmente desde el piso, toma el rifle de asalto de uno de los hombres que había matado y con un ágil movimiento se balancea sobre su espalda, se eleva y cae sobre sus pies para comenzar a disparar a más enemigos.

CORTAR A:

7 EL MÁRTIR EN TODAS LAS PANTALLAS

EXT. TOKIO / ZONA TURÍSTICA - DÍA

Vemos la zona turística de un Japón futurista, calles llenas de publicidad exterior en forma de hologramas, enormes anuncios, luces y gigantes multitudes saturan el lugar.

ACERCAMIENTO A UN JOVEN EN MEDIO DE LA MULTITUD.

Se escucha el tono de alerta de un celular, el joven saca la mano derecha de su bolsillo, y con la palma hacia adentro la acerca a su cara.

PLANO DETALLE BRAZO JOVEN.

En el antebrazo del joven se proyecta una pantalla holográfica. Parece que hay interferencia y el aparato no responde a los comandos gestuales, la imagen se distorsiona por varios glitches y aparece la imagen del MÁRTIR. El joven asombrado se da cuenta de que varias personas alrededor hacen lo mismo, alza la mirada y ve que la imagen del MÁRTIR se aparece una a una en todos los enormes hologramas publicitarios.

Las palabras del MÁRTIR resuenan al unísono y se cambia a la imagen de una sola pantalla.

EL MÁRTIR

El conocimiento es poder y este les
ha sido negado durante siglos. Los
poderosos se lo guardaron, pero
ahora será devuelto a dónde
pertenece, con la gente.

CORTAR A:

8 MIEMBROS DEL CREDO FURIOSOS

INT. PENTHOUSE ROCKEFELLER CENTER / COMEDOR - NOCHE

En un lujoso comedor de tonos dorados y rojos, con una enorme mesa ostentosa, candelabros, adornos extravagantes y un festín, una mano gorda llena de anillos golpea con fuerza la mesa, se derrama vino y comida.

GEORGE FELLER

¡Esto es inaudito! ¿Cómo es posible que este payaso nos deje en ridículo?

ABDUL AZZIR

Sus pruebas son cada vez más contundentes. Si sigue así, todo saldrá a la luz.

XAO CHEN YU

La gente comienza a dudar de lo que les decimos.

GEORGE FELLER

Tenemos que hacer algo al respecto o las cosas pueden salirse de control.

PAVEL KOSLOV

No nos queda opción, tenemos que acudir a ellos.

CORTAR A:

9 APARICIÓN CUERVOS ROJOS

INT. NIDO DE LOS CUERVOS / ASCENSOR - NOCHE

Una escena extremadamente oscura en el interior de un ascensor, casi no puede distinguirse nada.

TOMA DE ESPALDAS DE CUERVOS ROJOS.

Vemos seis siluetas de hombres y una de mujer. Comienzan a abrirse las puertas del ascensor. La luz ingresa de golpe y las figuras comienzan a avanzar.

PRIMER PLANO Y TOMA CONJUNTO DE LAS MÁSCARAS DE LOS CUERVOS ROJOS.

Un resplandor descubre que las 7 personas en el ascensor llevaban máscaras blancas con diseños en rojo. Los individuos avanzan y el ascensor queda vacío.

CORTAR A:

10

CUERVOS ROJOS EN ACCIÓN

INT. NIDO DE LOS CUERVOS / SALA DE OPERACIONES - NOCHE

PLANO DETALLE DE DEDOS TIPEANDO EN UN TECLADO HOLOGRÁFICO

En una especie de computador holográfico, un joven de unos 18 años tipea frenéticamente. La habitación es muy oscura, el rostro del joven y su computador son lo único iluminado.

TRAVELING VERTICAL DESDE PARTE POSTERIOR DE LA PANTALLA
HASTA EL ROSTRO DE SALOMON.

CORTAR A:

INT. UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES / DESPACHO DECANO - DÍA

En un sofisticado estudio con repisas llenas de libros, mesas elegantes y obras de arte ornamentales, dos hombres sentados hablan el uno frente al otro con un escritorio de por miedo.

MAGNO

Hicieron enojar a gente muy
poderosa.

MAGNO se incorpora lentamente, bordea el escritorio sujetando sus manos atrás de la espalda y se aproxima al DECANO. El DECANO se levanta molesto y temeroso.

DECANO

¿A quién me dijo que representaba?
¡Llamaré a los de seguridad!

Se disponía a correr, pero MAGNO se puso detrás de él con un movimiento demasiado veloz, casi imperceptible, lo sujetó por la frente y el cuello.

MAGNO

Al orden en un mundo de caos. No lo
conocerá jamás.

Le cortó la yugular con un rápido tajo, se mantuvo impávido, su rostro no hizo ninguna expresión mientras el DECANO se sacudía y atragantaba con su propia sangre. Una vez muerto el hombre, lo dejó caer en el piso, sacó un pañuelo de su bolsillo y minuciosamente limpió su cara y manos, su cuello, su abrigo y su navaja, repitió el proceso varias veces, arrugó el pañuelo y lo dejó caer al lado del cuerpo.

CORTAR A:

11 BENNEDICT SIENDO TORTURADO

INT. NIDO DE LOS CUERVOS / BODEGA - NOCHE

Un solo foco colgante ilumina la escena, vemos a BENNEDICT WILLIAMS, un hombre mayor, amarrado de pies y manos a una silla. Tiene la cabeza caída y está empapado en sudor y sangre.

PRIMER PLANO DE KHALIFA PONIENDOSE LA CAPUCHA PARA CUBRIR SU ROSTRO.

KHALIFA cargando un maletín se aproxima a BENNEDICT, lo rodea pasando su mano por los brazos y cabeza del anciano, se coloca detrás de él y asienta el maletín en el piso, se incorpora nuevamente, le sujeta la cabeza y la alza, coloca una correa en su cuello y lo amarra con fuerza a la silla. Saca un cuchillo y lo pasa delicadamente por el cuello de BENNEDICT, sin lastimarlo.

PLANO DETALLE DEL CUCHILLO PASANDO.

Rápidamente KHALIFA levanta el cuchillo, lo gira con velocidad en el aire y lo clava en el muslo de BENNEDICT, el anciano grita desesperadamente y se retuerce amarrado a la silla.

CORTAR A:

12 DISCUSIÓN EN BASE DEL MÁRTIR

INT. BASE MÁRTIR / SALA DE REUNIONES - DÍA

En una habitación con paredes metálicas, pantallas, maquinaria holográfica y una gran mesa oscura en el medio tres hombres discuten.

FRANKLIN MACARTHUR
(Iracundo y haciendo bruscos
movimientos de sus manos)
¡Ahora solo nos temen! Todo porque
pusiste tus emociones sobre la vida
de cientos.

EL MÁRTIR
¿Crees que no lo sé? Yo no soy
ningún héroe, no soy un redentor o
salvador, nadie lo es. Pero por lo
menos puedo decidirlo, tengo la
elección.

BANKY
(Lo que dice es casi
inaudible, habla para si
mismo)
Si enfocamos la atención en otro
lado, si les damos más razones para
creer...

EL MÁRTIR
¿Cuánta gente no la ha tenido
jamás? Guerras, hambre,
enfermedades, todo ha sido parte de
sus caprichos durante siglos.

BANKY
¡Tenemos que hacerlo por todos!

CORTAR A:

13 EXPLOSIÓN EN LOS MEDIOS DE COMUNICACIÓN

EXT. MATRIZ MEDIOS DE COMUNICACIÓN - DÍA

Vemos un complejo de edificios medianos rodeado por cercas metálicas, antenas alargadas y enormes parabólicas. En su fachada un holograma con el logo del medio de comunicación parpadea, súbitamente se oye una explosión a lo lejos, luego el sonido se repite y comienza a hacerse secuencial. Las explosiones una tras otra retumban en el interior de los edificios hasta que comienzan a desplomarse, en media caída, una enorme explosión de fuego se extiende por todo el complejo y la zona aledaña.

CORTAR A:

14

REVOLUCIONES

EXT. CALLES DE CIUDAD ASIÁTICA - DÍA

Una gigantesca multitud cantando arengas, alzando los puños, ondeando banderas y mostrando letreros inunda una gran avenida.

PLANO DETALLE DE BANDERA ONDEANDO CON EL LOGO DE THE LIGHT OF TANE.

GRAN PLANO GENERAL Y TOMA AÉREA DE LA MULTITUD.

Cientos de policías anti disturbios con uniformes rojos corren por la avenida y forman una barrera para enfrentar a los manifestantes. La multitud comienza a acelerar su paso hasta correr, se abalanzan contra la barrera de policías.

CORTAR A:

15 "IRRASTREABLE"

INT. NIDO DE LOS CUERVOS / SALA DE OPERACIONES - NOCHE

SALOMON está en la sala de operaciones, mirando consternado a su computador holográfico. Alza la mirada.

SALOMON

(Con una expresión y tono de voz preocupado)

No tengo nada, el tipo es un fantasma, es imposible de rastrear.

CORTAR A:

16 "TRANSFIGURADOR"

INT. MATRIZ MEDIOS DE COMUNICACIÓN / DÍA

Tres hombres y una mujer vestidos de traje están ante una puerta doble.

TOMA DE ESPALDAS DEL GRUPO

SEGUIDOR 1

¡Ha comenzado!

Los individuos aproximan sus manos a la parte lateral de sus cuellos.

PLANO DETALLE AL CUELLO DEL SEGUIDOR 1.

En el cuello del SEGUIDOR 1 vemos un tatuaje de forma circular compuesto únicamente por líneas negras, el diseño se asemeja a circuitos. El SEGUIDOR 1 presiona el centro del diseño con su índice y dedo del medio.

PLANO CONJUNTO DE LOS ROSTROS DE LOS SEGUIDORES

Desde el cuello hasta la coronilla, se van desplegando en forma de hologramas rostros diferentes sobre los que vimos anteriormente.

CORTAR A.

17 PANORÁMICAS ESCENARIOS

EXT. ÁRBOL TANE MAHUTA - DÍA

TRAVELING VERTICAL DE ABAJO ARRIBA DE TANE MAHUTA

Desde sus raíces arraigándose a la tierra, pasando por un exageradamente grueso tronco, hasta la más alta de sus copas, vemos un gigantesco árbol que se alza imponente entre los demás elementos de una zona forestal.

GRAN PLANO GENERAL DEL BOSQUE

CORTAR A:

EXT. CIUDAD FUTURÍSTICA - DÍA

Es una metropolis, enormes edificios modernos con vidrios reflectivos, luminosas vallas holográficas y un aire contaminado conforman un paisaje de tonalidad metálica y oscura.

TRAVELING HORIZONTAL DE CIUDAD FUTURÍSTICA.

CORTAR A:

18

CUMBRE EN LAS NACIONES UNIDAS

INT. SEDE ONU NAIROBI / SALA DE CONFERENCIAS - DÍA

Es un gran salón con forma semicircular, el techo es redondo y está decorado por una obra de arte de estilo expresionista abstracto. En el centro de la parte recta de la sala hay una mesa grande rectangular con 6 personas sentadas, detrás resalta el logo de la ONU y su bandera. Frente a la mesa se despliegan varios escritorios curvos en filas que se adaptan a la forma de la habitación, políticos de todo el mundo ocupan estos escritorios, el cuarto es de piso empinado para que los escritorios de atrás estén a un nivel superior y tengan una visión directa a la mesa central.

PLANO GENERAL y PANEÓ HORIZONTAL INTERIOR SEDE ONU

En este escenario EL MÁRTIR está parado frente a la mesa central y dirige palabras a todos los asistentes.

EL MÁRTIR

Han asesinado, manipulado y robado,
han hecho fraude, han iniciado
guerras y pandemias. ¡Todas sus
naciones y esta organización misma
están fundadas sobre mentiras!

TOMA DE ESPALDAS DE EL MÁRTIR DANDO SU DISCURSO

PANEÓ HORIZONTAL ASISTENTES A CUMBRE

Mientras EL MÁRTIR seguía hablando, se levanta uno de los asistentes del fondo, tiene el rostro y vestimenta del MÁRTIR.

ASISTENTE 1

La bomba atómica no fue una orden
de Truman. La guerra fría, solo una
fachada.

Ahora se levanta uno de los asistentes de las filas del medio, también tiene el rostro y vestimenta del MÁRTIR.

ASISTENTE 2

Ghandi, Kennedy y Guevara
representaban una amenaza demasiado
grande.

Otro asistente disfrazado del MÁRTIR se incorpora.

ASISTENTE 3

¡Varios de sus líderes solo siguen
órdenes! No vivimos en democracia,
(MORE)

(CONTINUED)

CONTINUED:

20.

ASISTENTE 3 (cont'd)
no tenemos libertad. La verdad debe
saberse.

FUNDIR A NEGRO.

Se oyen dos disparos.

19

BANKY LUCHANDO

INT. BASE MÁRTIR - DÍA

KHAN, cargando una sierra en una mano y una ametralladora pequeña en la otra, persigue frenéticamente a BANKY. Dispara en ráfagas con la intención de acertar algún disparo, y cuando se aproxima más a su oponente intenta alcanzarlo con un movimiento de su sierra, sin embargo Banky es demasiado ágil. Ambos corren a toda velocidad, salen a la zona de las escaleras, BANKY hace una pirueta encima del barandal y comienza a descender los pisos saltando entre borde y borde, KHAN hace un proceso similar con más dificultad y logra no perderlo. En el piso inferior la persecución continua con acrobáticos movimientos, BANKY gira a un pasillo y apoya su mano contra la pared.

PLANO DETALLE MANO TOCANDO LA PARED Y LEVANTÁDOSE

Cuando la mano se levanta de la pared queda pegado un sello con un dibujo infantil de una bomba. KHAN pasa por ahí y el sello explota, el asesino vuela contra la pared y queda sentado en el piso, pasa la mano por su boca, ve que está sangrando, se lame la sangre y muestra una macabra sonrisa.

CORTAR A:

20

CONVERSACIONES PARA ACCIÓN

INT. BASE TANE MAHUTA / PASILLO - DÍA

PRIMER PLANO FRANKLIN MACARTHUR

FRANKLIN MACARTHUR
¡Esto se termina hoy!

INT. PENTHOUSE ROCKEFELLER CENTER / COMEDOR - NOCHE

PRIMER PLANO PAVEL KOSLOV

PAVEL KOSLOV
¡No tiene sentido permanecer
ocultos, llegó la hora de instaurar
un verdadero orden!

CORTAR A:

21 MAGNO VS EL MÁRTIR

INT. BASE TANE MAHUTA - DÍA

Vemos a MAGNO con su espada en la mano caminando lentamente e inspeccionando una habitación, intenta encontrar al MÁRTIR.

MAGNO
Nosotros somos la diferencia entre
caos y armonía. Somos
indispensables.

MAGNO percibe un movimiento a sus espaldas, voltea rápidamente, saca su arma de mano y dispara, el tiro solo destruye un trozo de pared.

MAGNO
La libertad es solo una ilusión,
nadie es realmente libre, ni
debería serlo.

MAGNO continúa su búsqueda, cuando de repente, el MÁRTIR salta desde detrás de un mueble y ataca con una espada a su oponente, MAGNO logra bloquear el ataque y las dos espadas chocan.

EL MÁRTIR
(haciendo un esfuerzo para
romper la guardia de su
oponente)
¿Y quién eres tú para decidir eso?

MAGNO
Los más aptos somos los que debemos
elegir... ¿Así que realmente
quieres ser un mártir?

MAGNO logra empujar la espada de su oponente, alejarlo y dejarlo desequilibrado.

MAGNO
¡Entonces debes morir!

MAGNO se lanza a un nuevo ataque de espada.

FUNDIR A NEGRO

22 LOGO

FADE IN LOGO DE THE LIGHT OF TANE.

GLITCH.

EL MÁRTIR
Busquen su propia luz.

FIN

1

JONAH SMITH

EXT. PLAZA DE NEW YORK - DÍA

Vemos a Jonah Smith tras un estandarte para discursos.

JONAH SMITH
El cambio comienza hoy

CORTAR A:

ext. estatua de la libertad - día

Se vislumbra la estatua de la libertad desde muy lejos, hay algo inusual en su antorcha que no se logra distinguir.

CORTAR A:

JONAH SMITH está dando un mitin frente a una gran multitud.

JONAH SMITH
Barreremos con los corruptos

CORTAR A:

Desde el mango de la antorcha de la estatua de la libertad se desprende una soga, se oyen helicópteros y sirenas.

TRAVELING VERTICAL DESDE EL MANGO HASTA EL EXTREMO DE LA SOGA.

CORTAR A:

JONAH SMITH continúa dando el discurso.

JONAH SMITH
Y haremos un mejor país para todos.

CORTAR A:

Vemos a JONAH SMITH atado desde el cuello, balanceándose a merced del viento. Está desnudo y la totalidad de su cuerpo cubierta por tatuajes de diseños tribal maorí.

FUNDIR A NEGRO.

EXT. CALLES DE NEW YORK - NOCHE

Aparece la imagen de una joven reportera en las calles de New York. La imagen tiene rótulos de noticiero que dicen: "Ataque terrorista en New York", "Gobernador Smith muere brutalmente asesinado".

(CONTINUED)

REPORTERA 1

(acercándose el micrófono a la boca)

El querido gobernador Jonah Smith
ha sido asesinado por un
terrorista.

2

PRIMER MENSAJE DEL MÁRTIR

INT. BASE EL MÁRTIR / CUARTO DE REUNIONES - DÍA

EL MÁRTIR

(Con un tono calmo, pero
expresión enojada)(O.S.)¿Qué tal si todo lo que les han
contado no son más que mentiras?

En una pantalla se proyecta la imagen de una habitación con paredes metálicas y un robusto hombre sentado en el medio. El hombre utiliza una túnica negra, con la capucha sobre su cabeza deja ver su rostro que está cubierto por tatuajes de diseño tribal maorí.

EL MÁRTIR

¿Qué si todas sus revoluciones y
luchas; sus héroes y villanos, no
son más que piezas en un juego del
que ustedes no participan?

EL MÁRTIR se inclina hacia adelante y mira fijamente a los espectadores.

EL MÁRTIR

Si su su religión, su ciencia, su
vida misma, estarían sujetas a los
caprichos de un muy reducido grupo
de individuos

3 MEDIOS HABLANDO

CORTAR A:

EXT. LIBERTY ISLAND / JARDÍN - NOCHE

Se ve otro reportero en un jardín de Liberty Island, esta vez el rótulo dicen: "El Mártir y su mensaje de odio"

REPORTERO 1
(acercándose el micrófono a la boca
con expresión de preocupación)

Se hace llamar EL MÁRTIR y advirtió
que habrá nuevos ataques.

CORTAR A:

INT. SET DE NOTICIERO - NOCHE

En el típico set de noticiero, el presentador se muestra seguro al frente con los brazos sobre una mesa, de fondo se pueden ver el logo del canal y pantallas mostrando las imágenes de JONAH SMITH colgando de la estatua.

PRESENTADOR FRANCÉS
Les autorités européennes
s'inquiètent d'une attaque
imminente.

CORTAR A:

INT. SET DE PROGRAMA DE ENTREVISTAS - NOCHE

Vemos la habitación de un programa de entrevistas tipo "Talk Show" con dos hombres sentados en sillones.

ENTREVISTADOR 1
¿Existe este (riéndose y usando los
dedos de ambas manos para imitar
comillas) credo todopoderoso?

ENTREVISTADO 1
(Con palabras entrecortadas
por risas)
Está claro que solo es un loco.

CORTAR A:

EXT. CALLES DE LONDRES - DÍA

En una calle londinense vemos a un joven de tez morena con un reportero, el reportero le acerca el micrófono al joven y este mira fijamente a la cámara.

(CONTINUED)

CONTINUED:

5.

ENTREVISTADO 3

¿No han sentido que hay cosas que
no nos están diciendo?

FUNDIR A NEGRO.

4 MIEMBROS DEL CREDO FURIOSOS Y APARICIÓN DE LOS CUERVOS

FADE IN.

INT. PENTHOUSE ROCKEFELLER CENTER / SALÓN DE EXHIBICIONES - NOCHE

En un cuarto con forma circular, extremadamente oscuro, entre las penumbras de su circunferencia, se aprecian tenues luces que iluminan las siluetas de 7 hombres sentados en grandes sillones con pequeñas mesas al lado. Los sujetos sostienen bebidas y comida en sus manos.

ACERCAMIENTO A MESAS.

PLANOS DETALLE DE CIGARROS, BOTELLAS DE LICOR, COCAÍNA Y BILLETES.

Se enfoca desde atrás a un hombre sentado.

ABDUL AZZIR

¿Así que Smith ha muerto? Si sigue así, todo saldrá a la luz.

Se enfoca a otro hombre sentado de la misma manera y sosteniendo un vaso de whisky.

GEORGE FELLER

¡Esto es inaudito! ¿Cómo es posible que este payaso nos deje en ridículo?

El centro del salón, entre los dos hombres, hay una chica de unos 17 años. Está sumamente desorbitada, usa solo la parte de abajo de un bikini dorado e intenta bailar para los hombres.

Una mano llena de anillos golpea una mesa y derrama una copa de vino.

PLANO DETALLE MANO Y COPA

PAVEL KOSLOV

(O.S.)

No nos queda opción, tenemos que acudir a ellos.

INT. NIDO DE LOS CUERVOS / ASCENSOR - NOCHE

Una escena extremadamente oscura en el interior de un ascensor, casi no puede distinguirse nada.

(CONTINUED)

CONTINUED:

7.

TOMA DE ESPALDAS DE CUERVOS ROJOS.

Vemos seis siluetas de hombres y una de mujer. Comienzan a abrirse las puertas del ascensor. La luz ingresa de golpe y las figuras comienzan a avanzar.

PRIMER PLANO Y TOMA CONJUNTO DE LAS MÁSCARAS DE LOS CUERVOS ROJOS.

FUNDIR A NEGRO:

5 MAGNO MATA AL DECANO

INT. UNIVERSIDAD DE BUENOS AIRES / DESPACHO DECANO - DÍA

En un sofisticado estudio con repisas llenas de libros, mesas elegantes y obras de arte ornamentales, dos hombres sentados hablan el uno frente al otro con un escritorio de por medio. MAGNO se incorpora lentamente, bordea el escritorio y, con un movimiento veloz, casi imperceptible, sujetó al DECANO por la frente y el cuello.

MAGNO
Hicieron enojar a gente muy
poderosa ¿lo sabía?

MAGNO le corta la yugular con un rápido tajo, se mantiene impávido, su rostro no hace ninguna expresión mientras el DECANO se sacude y atraganta con su propia sangre. Una vez muerto el hombre, lo deja caer en el piso, saca un pañuelo de su bolsillo y minuciosamente limpia su cara y manos, su cuello, su abrigo y su navaja. Finalmente arruga el pañuelo y lo deja caer al lado del cuerpo.

FUNDIR A NEGRO.

6 EJERCITO MARCHANDO A LA BASE DEL MÁRTIR
EXT. BASE EL MÁRTIR / LLANURA EXTERIOR - DÍA

FADE IN.

En una zona de tinte rural vemos un ejercito en formación circular. Están perfectamente sincronizados, el sonido de los pies avanzando retumba al unísono en todo el lugar. Unos 500 soldados con uniformes rojos han rodeado la zona de un búnker subterráneo y avanzan poco a poco haciendo el círculo cada vez más pequeño.

PLANO DETALLE DE PIES MARCHANDO.

PLANO DETALLE DE MANOS SOSTENIENDO ARMAS DE FUEGO FUTURISTAS.

TRAVELING Y ACERCAMIENTO AL EJÉRCITO MIENTRAS AVANZA.

FUNDIR A NEGRO.

7

BENNEDICT SIENDO TORTURADO

INT. NIDO DE LOS CUERVOS / BODEGA - NOCHE

Un solo foco colgante ilumina la escena, vemos a BENNEDICT WILLIAMS, un hombre mayor, amarrado de pies y manos a una silla. Tiene la cabeza caída y está empapado en sudor y sangre.

PRIMER PLANO DE KHALIFA PONIENDOSE LA CAPUCHA PARA CUBRIR SU ROSTRO.

KHALIFA cargando una estaca de acero se aproxima a la espalda de BENNEDICT, pasa la mano por la cabeza del anciano y lo rodea. Se coloca frente a él, con una mano sujeta a BENNEDICT por la quijada para alzar su cabeza, con la otra juega girando la estaca.

KHALIFA
¿Estás listo viejo?

FUNDIR A NEGRO.

8 FRANKLIN MACARTHUR LUCHANDO

INT. BASE TANE MAHUTA / HANGAR DE VEHÍCULOS - DÍA

FRANKLIN MACARTHUR está en una habitación subterránea. Allí se desarrolla una atroz batalla, se encuentra cubierto tras una caja metálica sosteniendo su rifle.

Se escucha un ambiente de gritos, disparos y golpes, FRANKLIN MACARTHUR salta por encima de la caja que lo cubría, toma velocidad corriendo y se desliza por el piso con la pierna hacia adelante. Mientras se desliza, dos enemigos asustados disparan en ráfaga sus ametralladoras, no logran acertarle. MACARTHUR, desde el piso dispara a sus dos enemigos y les destruye la cabeza.

FUNDIR A NEGRO.

9

EXPLOSIÓN EN MEDIOS DE COMUNICACIÓN

INT. BASE MÁRTIR / SALA DE REUNIONES - DÍA

En una habitación con paredes metálicas, pantallas, maquinaria holográfica y una gran mesa oscura en el medio tres hombres discuten.

FRANKLIN MACARTHUR
¡Ahora solo nos temen!

CORTAR A:

EXT. MATRIZ MEDIOS DE COMUNICACIÓN - DÍA

Vemos un complejo de edificios medianos rodeado por cercas metálicas, antenas alargadas y enormes parabólicas. En su fachada un holograma con el logo del medio de comunicación parpadea.

EL MÁRTIR
(O.S.)
No somos héroes, no somos
salvadores, pero podemos elegirlo.

Súbitamente estalla una enorme explosión en mitad del complejo.

CORTAR A:

EXT. CALLES DE CIUDAD ASIÁTICA - DÍA

Una gigantesca multitud cantando arengas, alzando los puños, ondeando banderas y mostrando letreros inunda una gran avenida.

GRAN PLANO GENERAL Y TOMA AÉREA DE LA MULTITUD.

EL MÁRTIR
(O.S.)
Somos libres. Tenemos que darles
esa opción.

Cientos de policías anti disturbios con uniformes rojos corren por la avenida y forman una barrera para enfrentar a los manifestantes. La multitud comienza a acelerar su paso hasta correr y abalanzarse contra la barrera de policías.

FUNDIR A NEGRO.

10

EL MÁRTIR EN TODAS LAS PANTALLAS

EXT. TOKIO / ZONA TURÍSTICA - DÍA

Vemos la zona turística de un Japón futurista, calles llenas de publicidad exterior en forma de hologramas, enormes anuncios, luces y gigantes multitudes saturan el lugar.

ACERCAMIENTO A UN JOVEN EN MEDIO DE LA MULTITUD.

Se escucha el tono de alerta de un celular, el joven saca la mano derecha de su bolsillo, y con la palma hacia adentro la acerca a su cara.

PLANO DETALLE BRAZO JOVEN.

En el antebrazo del joven se proyecta una pantalla holográfica. Parece que hay interferencia y el aparato no responde a los comandos gestuales, la imagen se distorsiona por varios glitches y aparece la imagen del MÁRTIR.

SALOMON

(O.S.)

El tipo está apoderándose de la red mundial, está en todos lados

El joven asombrado se da cuenta de que varias personas alrededor hacen lo mismo, alza la mirada y ve que la imagen del MÁRTIR se aparece una a una en todos los enormes hologramas publicitarios.

CORTAR A.

INT. NIDO DE LOS CUERVOS / SALA DE OPERACIONES - NOCHE

PLANO DETALLE DE DEDOS TIPEANDO EN UN TECLADO HOLOGRÁFICO

SALOMON

(O.S.)

¡Todos lo conocen, y aún así es imposible de rastrear!

En una especie de computador holográfico, un joven de unos 18 años tipea frenéticamente. La habitación es muy oscura, el rostro del joven y su computador son lo único iluminado.

TRAVELING VERTICAL DESDE PARTE POSTERIOR DE LA PANTALLA HASTA EL ROSTRO DE SALOMON.

FUNDIR A NEGRO.

11 "TRANSFIGURADOR"

INT. MATRIZ MEDIOS DE COMUNICACIÓN / DÍA

Tres hombres y una mujer vestidos de traje están ante una puerta doble.

TOMA DE ESPALDAS DEL GRUPO

FRANKLIN MACARTHUR

(O.S.)

Con su tecnología puedes estar en
más de una lugar a la vez.

Los individuos aproximan sus manos a la parte lateral de sus cuellos.

PLANO DETALLE AL CUELLO DEL SEGUIDOR 1.

FRANKLIN MACARTHUR

Ir donde sea, sorprender a
cualquiera. Ser quien tú quieras.

En el cuello del SEGUIDOR 1 vemos un tatuaje de forma circular compuesto únicamente por líneas negras, el diseño se asemeja a circuitos. El SEGUIDOR 1 presiona el centro del diseño con su índice y dedo del medio.

PLANO CONJUNTO DE LOS ROSTROS DE LOS SEGUIDORES

Desde el cuello hasta la coronilla, se van desplegando en forma de hologramas rostros diferentes sobre los que vimos anteriormente.

CORTAR A.

12

CUMBRE EN LAS NACIONES UNIDAS

INT. SEDE ONU NAIROBI / SALA DE CONFERENCIAS - DÍA

Es un gran salón con forma semicircular, el techo es redondo y está decorado por una obra de arte de estilo expresionista abstracto. En el centro de la parte recta de la sala hay una mesa grande rectangular con 6 personas sentadas, detrás resalta el logo de la ONU y dos pantallas. Frente a la mesa se despliegan varios escritorios curvos en filas que se adaptan a la forma de la habitación, políticos de todo el mundo ocupan estos escritorios, el cuarto es de piso empinado para que los escritorios de atrás estén a un nivel superior y tengan una visión directa a la mesa central.

PLANO GENERAL y PANEÓ HORIZONTAL INTERIOR SEDE ONU

En este escenario EL MÁRTIR está parado frente a la mesa central y dirige palabras a todos los asistentes.

EL MÁRTIR

¡Todas sus naciones y esta
organización misma están fundadas
sobre mentiras!

TOMA DE ESPALDAS DE EL MÁRTIR DANDO SU DISCURSO

Mientras EL MÁRTIR seguía hablando, se levanta uno de los asistentes del fondo, tiene el rostro y vestimenta del MÁRTIR.

ASISTENTE 1

Ghandi, Kennedy y Guevara
representaban una amenaza demasiado
grande.

Ahora se levanta uno de los asistentes de las filas del medio, también tiene el rostro y vestimenta del MÁRTIR.

ASISTENTE 2

¡Sus líderes solo siguen órdenes!
No son libres.

FUNDIR A NEGRO.

Se oye un disparo.

13 MAGNO VS. EL MÁRTIR

INT. BASE TANE MAHUTA - DÍA

Vemos a MAGNO con su espada en la mano caminando lentamente e inspeccionando una habitación, intenta encontrar al MÁRTIR.

MAGNO
Nosotros somos los más aptos somos
los que debemos elegir...

MAGNO continúa su búsqueda, cuando de repente, EL MÁRTIR salta desde detrás de un mueble y ataca con una espada a su oponente, MAGNO logra bloquear el ataque y las dos espadas chocan.

EL MÁRTIR
(haciendo un esfuerzo para
romper la guardia de su
oponente)
¿Y quién eres tú para decidir eso?

MAGNO
¿Así que realmente quieres ser un
mártir?

MAGNO logra empujar la espada de su oponente, alejarlo y dejarlo desequilibrado.

MAGNO
¡Entonces lo serás!

FUNDIR A NEGRO

14

LOGO

FADE IN LOGO DE THE LIGHT OF TANE.

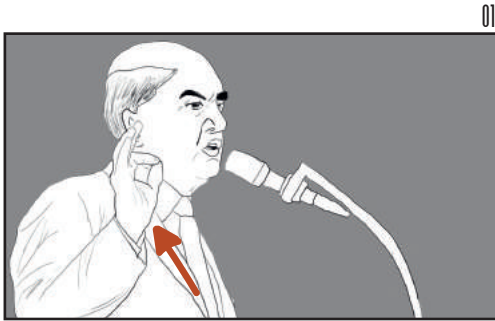
GLITCH.

EL MÁRTIR
Busquen su propia luz.

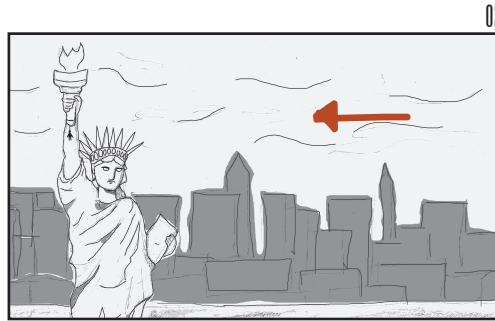
FIN

THE LIGHT OF TANE: STORYBOARD

PÁGINA 1



P. Medio/ Jonah Smith frente al micrófono
Mueve la mano desde abajo hacia arriba



P. General/ Estatua de la Libertad
Travelling Horizontal



P. Americano/ Jonah Smith hablando a multitud
Movimientos corporales



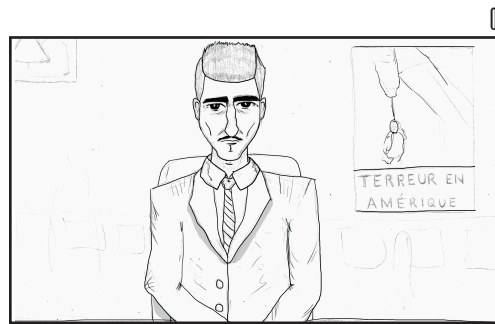
P. Americano/ Jonah Smith colgado de la Estatua
Movimientos de las nubes y de las aves



P. Medio/ Reportera con micrófono
Movimiento de labios



P. Medio/ El Mártir
Movimientos corporales, de labios y de cámara



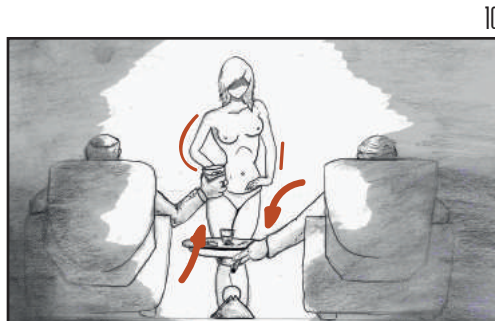
P. Medio/ Reporteros de medios aparecen(Sec.)
Movimientos de labios



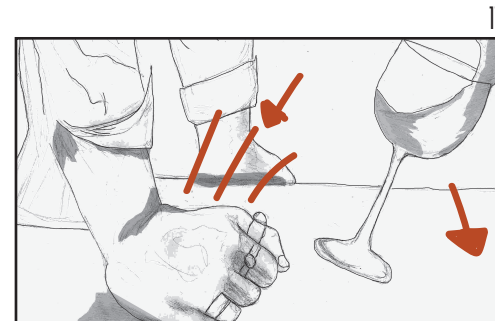
P. Medio/ Reporteros de medios aparecen(Sec.)
Movimientos de labios y brazo



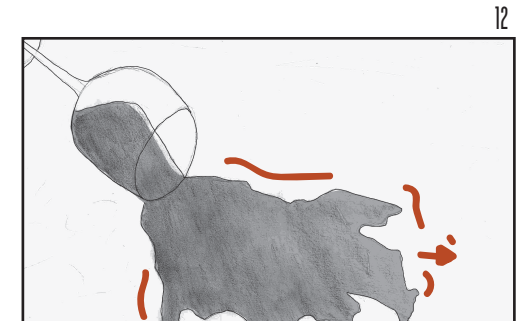
Primer Plano/ Mesas llenas de trago, cocaína, etc.
Paneo Horizontal



P.General/ Reunión del credo
Movimiento de brazos y corporal de la chica



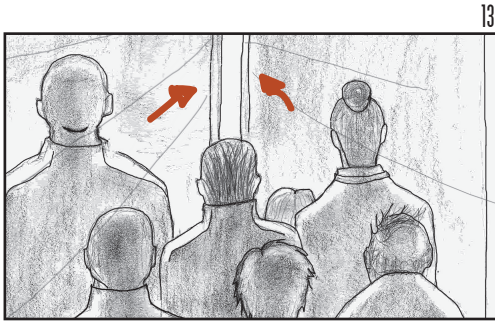
P. Detalle/ Golpe de puño sobre mesa
Movimiento de golpe y caída de copa con vino



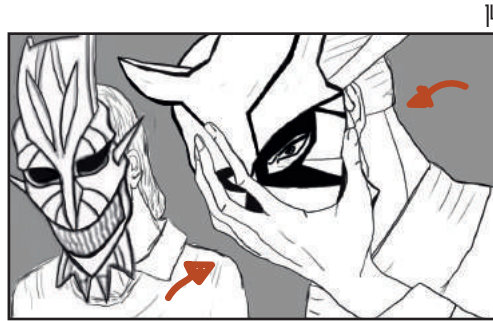
P. Detalle/ Vino derramado
Movimiento del vino esparciéndose

THE LIGHT OF TANE: STORYBOARD

PÁGINA 2



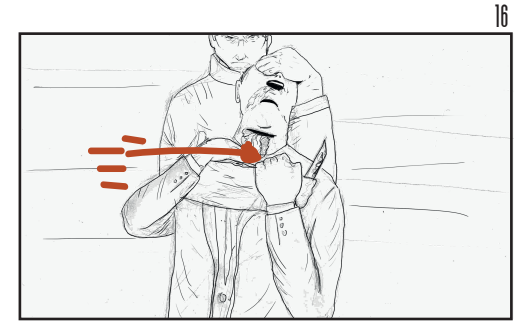
P. Medio/ Cuervos Rojos saliendo de cuarto
Movimiento de sombras y de luces



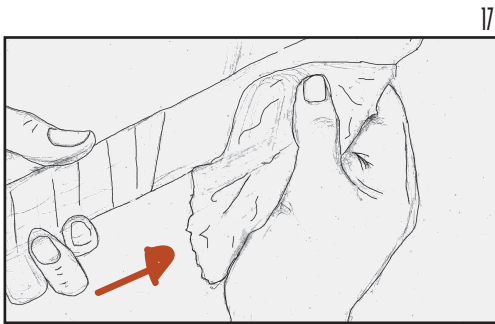
P. Detalle/ Cuervos Rojos poniéndose máscara
Movimiento de brazos y cabezas



P. Medio/ Magno sujeta a su víctima
Movimientos corporales y de boca



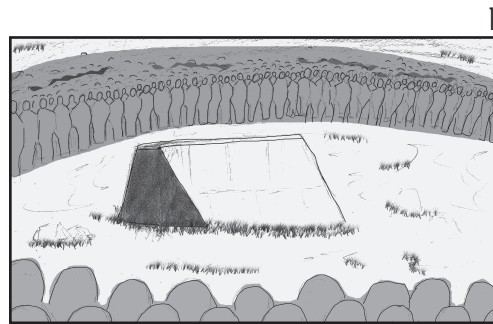
P. Medio/ Magno decapita a su víctima
Movimiento corporal y desprendimiento sangre



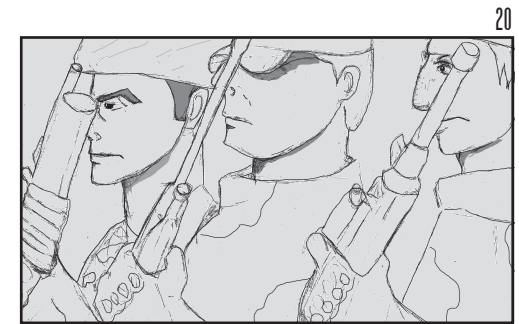
P. Detalle/ Magno limpia el cuchillo
Movimiento de manos sobre cuchillo



P. Detalle/ Ejército marchando
Movimientos de piernas y césped



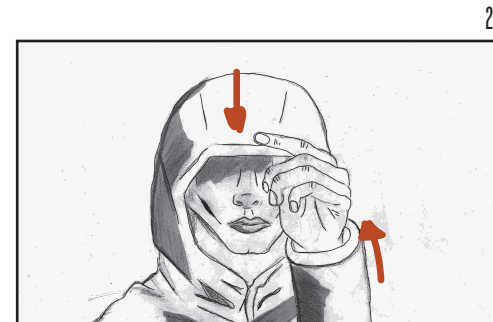
P. General/ Ejército rodea un bunker
Movimiento del césped



P. Medio/ Soldados aguardando
Imagen estática de soldados



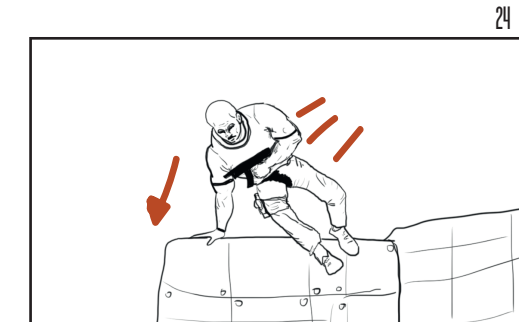
P. Americano/ Benedict atado a una silla
Movimiento tratándose de soltar



P. Medio/ Khan se pone la capucha
Movimiento de poner la capucha



P. Americano/ Khan tortura a Benedict
Movimiento de brazos



Primer General/ MacArthur salta sobre estructura
Movimiento corporal

THE LIGHT OF TANE: STORYBOARD

PÁGINA 3

25



P.Americano/ MacArthur corre esquivando balas
Movimiento corporal

26



P. Medio/ Soldados disparando balas
Movimiento corporal

27



P. Medio/ MacArthur disparando mientras grita
Movimiento corporal

16



P. Medio/ Soldados con la cabeza destruido
Movimiento de sombras y de luces

29



P. Americano/ Reunión del Mártir con seguidores
Movimiento de labios

30



P. General/ Edificios de Medios
Imagen Estática

31



P. General/ Explosión en los medios
Movimiento de humo y fuego

32



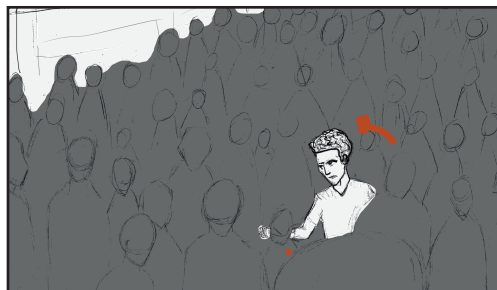
P. Conjunto/ Policías deteniendo huelguistas
Movimientos corporales

33



Primer Conjunto/ Huelguistas gritando
Movimiento corporal

34



P.General/ Persona viendo a su brazo entre multitud
Movimiento de la gente, del brazo y la cabeza

35



P. Detalle/ Brazo con un holograma del Mártir
Movimiento del holograma

36



P. General/ Personas viendo a las proyecciones
Movimiento de personas y proyecciones

THE LIGHT OF TANE: STORYBOARD

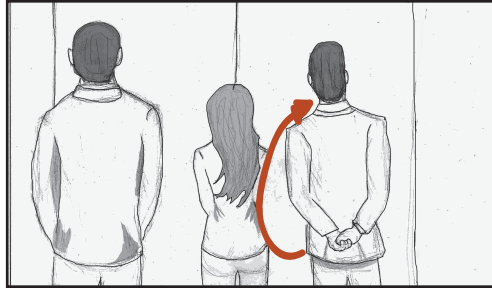
PÁGINA 4

37



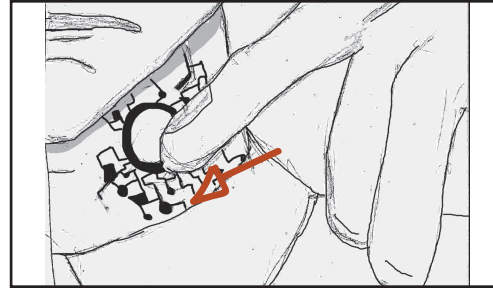
P.Medio/ Salomon frente a la computadora
Movimiento facial

38



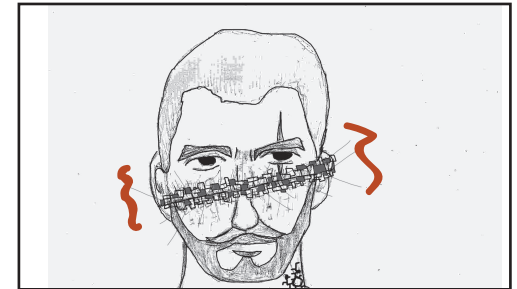
P. Americano/ Seguidores parados frente a puerta
Movimiento de brazo

39



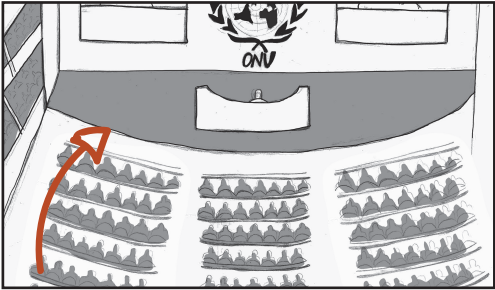
P. Detalle/ Seguidor toca transfigurator
Movimiento de mano

40



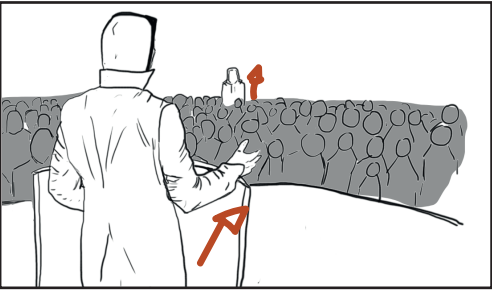
Primer P. /Cambio facial
Movimiento de rostro

41



P. General/ Mártir en sesión de la ONU
Travelling Vertical

42



P. Americano/ Mártir dando un discurso
Movimiento de manos

43



P. Medio/ Mártir hablando
Movimiento de brazos, labios y cara

44



P. Americano/ Magno buscando al Mártir
Pasos y movimientos de ojos

45



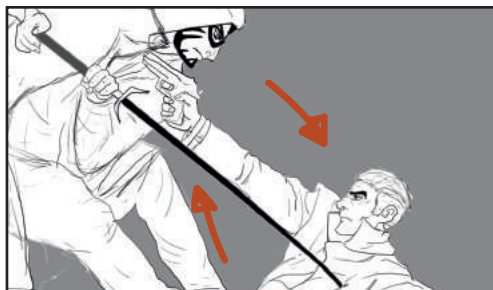
Primer Entero/ Mártir salta con una espada
Movimiento corporal y de espada

46



P. Medio/ Magno saca pistola y apunta
Movimiento corporal y de armas

47



P. Medio/ Mártir y Magno apuntándose con sus armas
Movimiento corporal

48



P. General/ Logo
Movimiento de glitch