



**Benemérita Universidad Autónoma de Puebla  
Facultad de Artes Plásticas y Audiovisuales  
Licenciatura en Arte Digital**

**ÁNEMOS. Desarrollo de un cómic acerca de la  
*epimeleia heautou*: el cuidado de uno mismo.**

**OCTUBRE 2025**

**TESIS presentada para obtener el grado  
de Licenciatura en Arte Digital**

**PRESENTA**

**Alberto Aldair Apango Quintero**

**Sharon Cristian Macias Osio**

**Matrículas**

**201858617**

**201847856**

**DIRECTOR DE TESIS**

**Mtro. Luis Daniel Herrera Romero**

**ASESOR DE TESIS**

**Mtro. Luis Daniel Herrera Romero**

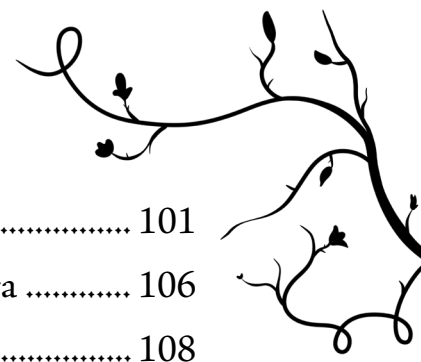




# ÍNDICE



Agradecimientos .....	6
Introducción .....	10
Objetivos .....	14
Justificación .....	15
Antecedentes .....	17
Descripción del proyecto.....	27
Capítulo 1. Arte, Bellas Artes y Arte Digital.....	30
1.1 Arte .....	31
1.2 Bellas Artes .....	34
1.3 Arte Digital .....	36
Capítulo 2. Arte Secuencial y Comic .....	40
2.1 Definiciones .....	41
2.2 Breve historia del comic .....	43
2.3 El cómic en México .....	53
2.4 Conceptos básicos del cómic .....	60
Capítulo 3. Epimeleia y Arché: Elementos para la construcción de la historia Ánemos .....	70
3.1 La Epimeleia: el cuidado de uno mismo .....	71
3.2 El arché de Empédocles .....	78
Capítulo 4. Proceso de Creación de Ánemos .....	86
4.1 Preproducción .....	88
4.1.1 Construcción de la idea .....	88
4.1.2 Investigación del tema y construcción del mundo .....	92
4.1.3 Moodboards de referencias .....	93



4.1.4 Tarjetas de la trama .....	101
4.1.5 Fichas de personajes, nombres y título de la obra .....	106
4.1.6 Argumento .....	108
4.1.7 Escaleta y curva dramática .....	109
4.1.8 Guión .....	113
4.1.9 Control del estado de producción .....	116
4.1.10 Establecimiento del estilo visual .....	117
4.1.11 Diseño de símbolos .....	118
4.1.12 Diseño de personajes .....	122
4.1.13 Concept art y creación de pinceles .....	162
4.1.14 Tipografía para los cuadros de texto y globos de diálogos .....	165
4.1.15 Diseño de escenarios .....	166
4.1.16 Diseño editorial .....	183
4.2 Producción .....	187
4.2.1 Distribución de viñetas, Thumbnails y Boceto .....	188
4.2.2 Línea limpia, color, luces y sombras .....	198
4.2.3 Diálogos, rótulos y efectos .....	209
4.2.1 Resultados finales de las páginas de muestra .....	213
4.3 Postproducción .....	234
4.3.1 Planificación para la impresión .....	234
Conclusiones .....	238
Referencias .....	242
Bibliografía .....	246
Imágenes referenciadas .....	254
Anexos .....	276



# AGRADECIMIENTOS

*Aldair Apango*

Quiero agradecer en primer lugar a mi padre y a mi madre por apoyarme en todo momento pues aun cuando algunos de nuestros ideales podían ser diferentes, no me dejaron solo. Gracias por los valores inculcados, por enseñarme a ver el lado positivo en los momentos más difíciles, por todas las horas en las que trabajaron para que no faltara la comida en la casa, por brindarme las herramientas necesarias para estudiar y para que pudiera culminar la universidad. Nunca les podré agradecer lo suficiente.

A mis compañeras de vida, mis hermanas, por todo el amor, su cuidado y apoyo ya sea económico, académico o emocional que me han brindado a lo largo de mi vida. Son unas mujeres increíbles.

A mis tías, a mis tíos y a mi abuelita por su cariñoso cuidado, por su ayuda en los momentos más complicados, por su formación ética y por sus consejos para enfrentar la vida.

A todos los profesores que han tenido la paciencia y el gusto para brindarme su conocimiento. En especial agradezco a todos aquellos que fueron más allá de la enseñanza académica para escucharme y guiarme en los periodos más confusos de la juventud.

A mis amigos por brindarme su atención, sus enseñanzas, su compañía en las victorias, su consuelo en las derrotas, por apoyarme en mis proyectos y por caminar juntos en este extraño y misterioso viaje que es la vida.

...

A mi alma mater la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla por brindarme una educación integral desde la preparatoria, por las gratas experiencias y amistades que me ha ofrecido, por la oportunidad de estudiar una carrera que sin su sistema de educación pública hubiera sido difícil de conseguir y por el constante impulso que les brinda a sus estudiantes para alcanzar nuevos horizontes.

Espero haber podido influir de alguna manera positiva en todos los mencionados y que este trabajo contribuya al desarrollo de nuevos conocimientos. Gracias por todo.



*Sharon Macias*

Primero que nada, quiero agradecer a mis padres por apoyarme a lo largo de toda la carrera, principalmente en los momentos más difíciles de esta, gracias por estar ahí cuando más lo necesitaba y por alentarme a no rendirme cuando pensé que no podía hacerlo. También les agradezco que hayan cubierto todos los gastos de la carrera, tanto los necesarios, como los no tan necesarios. Y, por último, gracias por soportar mis momentos de enojo y desesperación en los finales de semestre o cuando estaba muy estresada. Gracias por creer y confiar en mí.


También quiero agradecer a mi hermano, que me ayudo a lo largo de la carrera con una de las materias que se me hacían más complicadas, y aunque no sabía completamente como hacerlo, siempre me ayudo a buscar soluciones o al menos tutoriales de cómo resolver las cosas. Agradezco su apoyo y regaños en los momentos necesarios, y también gracias por prepararme para la vida dura, gracias por hacerme una persona fuerte.

A mis abuelos, tías y tíos, gracias por siempre orar por mí para que me vaya bien en lo que sea que este haciendo y por apoyarme y cuidarme siempre.

Un agradecimiento especial a mi perrito, que tal vez no sea una persona como tal, pero que me acompañó al igual que las demás personas a lo largo de todo este camino, gracias por estar conmigo siempre, por lamer mis lágrimas cuando estaba triste y alegrar todos mis días cada que llegaba a casa, te amo y te mando un beso hasta el cielo.

...





A mis mejores amigos, que siempre están para mí cuando los necesito, gracias por brindarme su cariño, apoyo y amistad a lo largo de todos estos años y por darme consejos cuando los necesitaba.

A los profesores de la carrera, por ayudarme a lo largo de esta, con sus clases y consejos, pero principalmente a nuestro asesor de Tesis, Luis Daniel Herrera Romero, gracias por la paciencia que tuvo y ha tenido a lo largo de la realización de este proyecto, gracias por su asesoramiento, consejos y apoyo.

Finalmente, gracias a todas las personas que conocí en la universidad y que me dieron su apoyo en algún momento, les agradezco de corazón si me ayudaron cuando lo necesite, por alegrarme los días difíciles, por apoyarme en alguna materia, por acompañarme en las horas de clase perdidas o vacías, gracias por su amistad, lo apreciaré siempre.

# INTRODUCCIÓN



El cómic es un medio artístico que surgió a raíz de los movimientos culturales originados después de las guerras europeas y de las crisis económicas que surgieron en la primera mitad del siglo XX. Según McCloud (1993/1995), uno de los autores y teóricos del cómic más reconocido, el empuje de los límites de las artes que realizaron las vanguardias permitió que se reencontraran la imagen y la palabra escrita generando de esta manera lo que se conoce como el comic moderno.

Los análisis formales más reconocidos del cómic comenzaron a realizarse en las últimas décadas del siglo XX y consideran a este medio como una manifestación artística en la que se combinan las palabras y los dibujos para generar imágenes yuxtapuestas en una secuencia deliberada para comunicar un mensaje y generar una respuesta estética en el lector, creando de esta manera un nuevo tipo de lectura con su propio lenguaje narrativo visual que se adapta a la tendencia actual de la población de recibir información de manera rápida por medio de imágenes. Así mismo, el cómic permite aprovechar la respuesta sensible inmediata que puede generar una imagen en el lector y la profundidad con la que se puede abordar un tema gracias a las palabras. De esta manera, el cómic es un medio en donde además de poder realizar publicaciones enfocadas al entretenimiento infantil y juvenil, también posee las herramientas para abordar temas complejos enfocados a un público adulto.

En esta tesis se presenta el trabajo de investigación realizado para desarrollar la producción del cómic *ÁNEMOS* siguiendo los parámetros necesarios para participar en SecuenciArte, uno de los concursos de cómic más reconocido en México y Latinoamérica organizado por el festival de animación, videojuegos y cómics Pixelatl.



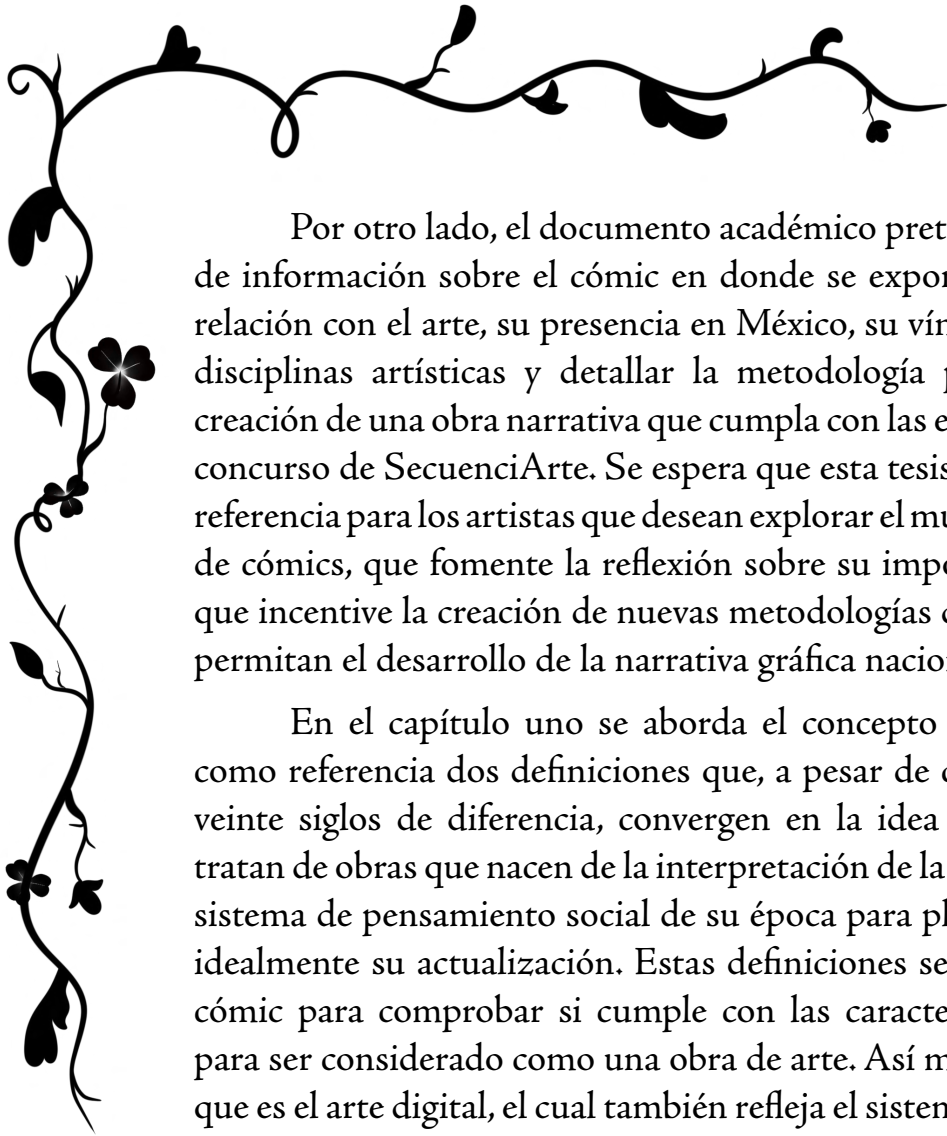
Para realizar el cómic de *ÁNEMOS* se eligió como tema central el concepto de la “*épimeleia hautou*: el cuidado de uno mismo” del filósofo y psicólogo francés Michel Foucault que utiliza para hablar sobre la construcción de un ser que es capaz de gobernarse a sí mismo al conocerse y liberarse del dominio que otras personas, así como sus propias pasiones, pueden ejercer sobre su vida. De este tema central se desprenden otros como el autodescubrimiento, el reconocimiento de las virtudes y defectos, la importancia del apoyo de otras personas y la aceptación propia.

Al ser *ÁNEMOS* un cómic dirigido a un público juvenil de entre 16 y 21 años, alfabetizado, con acceso a la educación superior y con acceso económico a las obras literarias, se decidió utilizar el momento de la vida en el que se elige una carrera como el detonante en el que se desarrolla la historia del cómic por ser un evento importante que repercute en la vida de los jóvenes, pues según la revista UNAM Global de la Universidad Nacional Autónoma de México, siete de cada diez estudiantes de nivel bachillerato no saben qué carrera elegir y de acuerdo con Rocío Díaz, directora de bachillerato y maestra de Orientación Vocacional del Centro de Estudios Agustiniano Fray Andrés de Urdaneta A.R. (CEA-FADU), entre el 30% y el 40% de los jóvenes se equivocan al momento de elegir una carrera culminando en el abandono escolar.

En el presente documento se detalla minuciosamente la metodología de producción desarrollada para crear un cómic con base en los conocimientos adquiridos durante los cursos académicos en la Facultad de Artes Plásticas y Audiovisuales (ARPA) de la Benemérita Universidad Autónoma de Puebla (BUAP), así como en las investigaciones realizadas de autores reconocidos en el área como Will Eisner, Scott McCloud y Gary Spencer Millidge.

El cómic *ÁNEMOS* busca generar una experiencia catártica en el lector aludiendo al ejercicio de la introspección y la filosofía para la revalorización del propio ser obteniendo la libertad en la toma de decisiones y evitando el dominio de factores externos o de las propias pasiones.





Por otro lado, el documento académico pretende ser un medio de información sobre el cómic en donde se exponga su historia, su relación con el arte, su presencia en México, su vínculo con distintas disciplinas artísticas y detallar la metodología propuesta para la creación de una obra narrativa que cumpla con las especificaciones del concurso de SecuenciArte. Se espera que esta tesis sea una fuente de referencia para los artistas que desean explorar el mundo de la creación de cómics, que fomente la reflexión sobre su importancia cultural y que incentive la creación de nuevas metodologías de producción que permitan el desarrollo de la narrativa gráfica nacional.

En el capítulo uno se aborda el concepto del arte tomando como referencia dos definiciones que, a pesar de contar con más de veinte siglos de diferencia, convergen en la idea central de que se tratan de obras que nacen de la interpretación de la realidad usando el sistema de pensamiento social de su época para plasmarla buscando idealmente su actualización. Estas definiciones se analizaron con el cómic para comprobar si cumple con las características necesarias para ser considerado como una obra de arte. Así mismo, se explica lo que es el arte digital, el cual también refleja el sistema de pensamiento de una época y su tecnología, para constatar si un cómic puede ser una obra de arte digital.

En el capítulo dos se expone la definición del arte secuencial y del cómic que proponen Eisner y McCloud. Se hace un breve repaso de la historia del cómic y de su industria en México mencionando algunas de las obras más destacadas, desde las que se consideraron las precursoras de este tipo de arte hasta los cómics del siglo XXI, para resignificar el valor de este medio y comprender su impacto en la cultura. Además, se realiza la revisión de algunos de los conceptos básicos del cómic para utilizarlos durante la descripción del proceso de la creación de *ÁNEMOS*.

En el capítulo tres se muestra la importancia de la investigación para crear una historia detallando dos de las principales investigaciones realizadas para crear la historia de *ÁNEMOS*, una para la construcción de la idea, así como la definición del tema central y la otra para creación del mundo diegético con sus propias reglas. Para el primer caso se estudia el concepto de epimeleia heautou para ser utilizado como tema principal y aplicar algunos de sus conceptos teóricos en la obra. Para el segundo caso se estudia la visión filosófica de Empédocles de Agrigento sobre el cosmos, la naturaleza y la espiritualidad por ser una teoría particular que cuenta con bases científicas pero que se desarrolla utilizando el misticismo, lo cual es útil en una historia con elementos fantásticos.

En el último capítulo se describe todo el proceso de la creación de *ÁNEMOS* siguiendo la metodología desarrollada. Este capítulo se divide en los subcapítulos de preproducción, producción y postproducción para abordar de forma cronológica y lo más clara posible todas las fases que comprenden la creación de un cómic, desde la construcción de la idea, hasta la planificación para su impresión tomando en cuenta los parámetros del concurso de SecuenciArte.



# OBJETIVOS

## *Objetivo general*

Desarrollar la producción de un cómic que aborde como tema central el concepto de la “*epimeleia hautou*: el cuidado de uno mismo” de Michel Foucault y que cumpla con las características necesarias para participar en el concurso de SecuenciArte.

## *Objetivos específicos:*

- ♦ Analizar la base teórica del cómic y del tema que se abordará para crear la historia.
- ♦ Establecer la metodología que se seguirá para la creación del cómic *ÁNEMOS* considerando los lineamientos del concurso de SecuenciArte.
- ♦ Realizar una muestra de las páginas del cómic para identificar aciertos y mejoras en el proceso de producción para su posterior elaboración total.

# JUSTIFICACIÓN

En 1985, Will Eisner, renombrado autor de cómics del siglo XX y uno de los principales teóricos del cómic moderno, mencionó que para realizar un cómic es necesario el estudio de habilidades estéticas y de destrezas técnicas para su reproductibilidad. Ambas se basan en el empleo de conocimientos científicos, del lenguaje, del dibujo y de la capacidad en el manejo de las herramientas necesarias “...un cómic medio revelaría la presencia de una gama de materias tan amplia que un pedagogo quedaría sorprendido ante él.” (Eisner, 1985/2002, p. 149)

A continuación, se presenta un mapa conceptual elaborado por Eisner en el que se muestra de forma simplificada algunas de las disciplinas necesarias para crear un cómic.

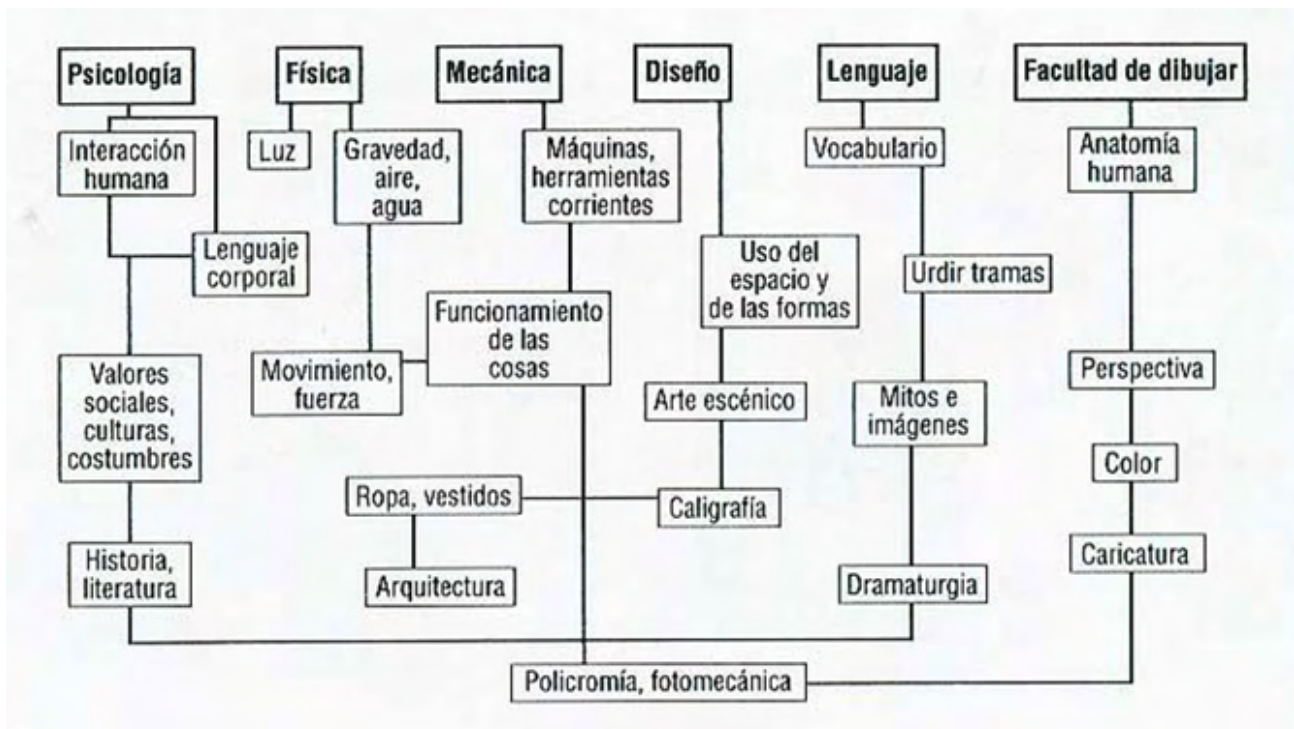
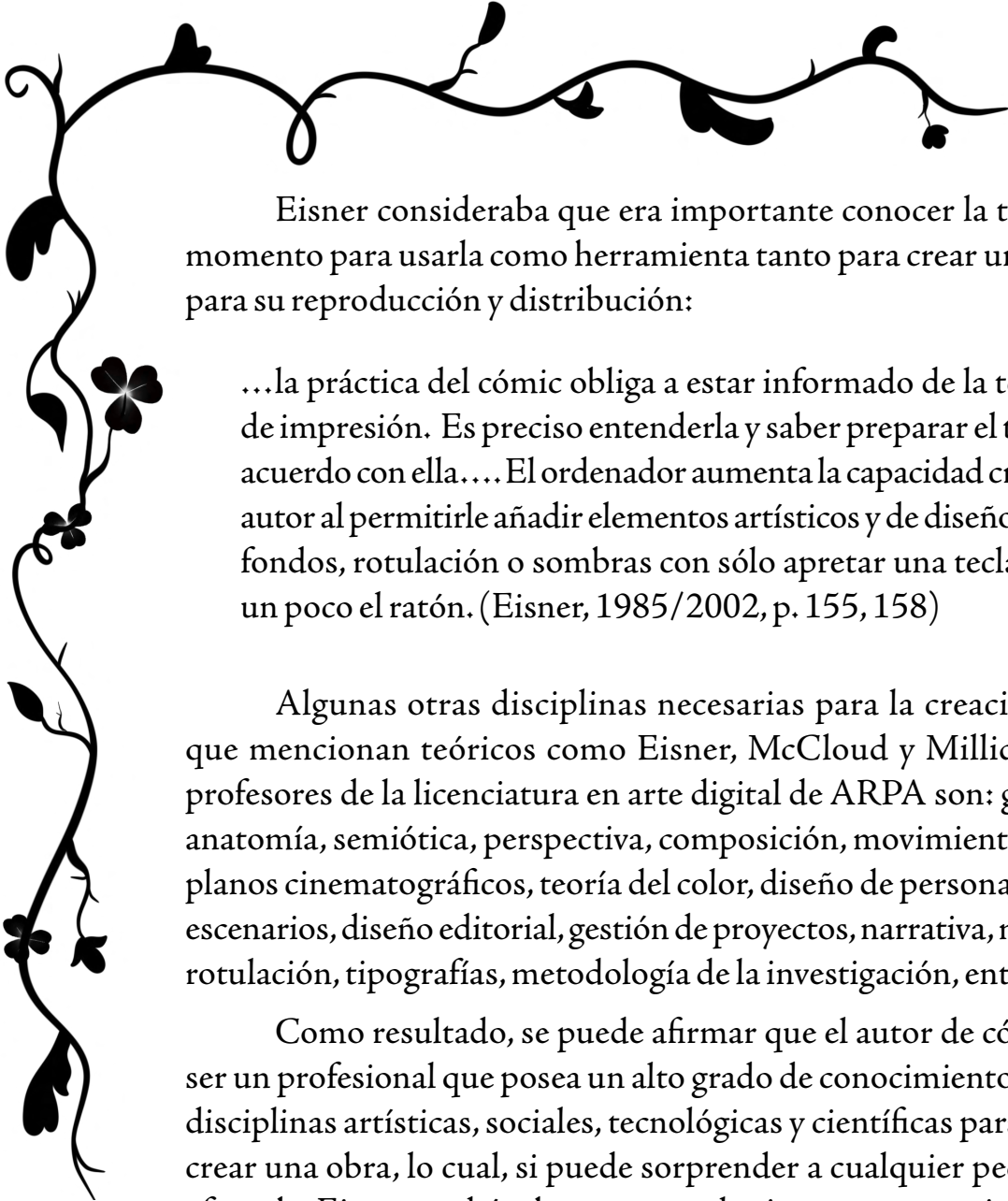


Figura 1. Imagen extraída del libro de Will Eisner “El cómic y el arte secuencial”, p. 149



Eisner consideraba que era importante conocer la tecnología del momento para usarla como herramienta tanto para crear un cómic como para su reproducción y distribución:

...la práctica del cómic obliga a estar informado de la tecnología de impresión. Es preciso entenderla y saber preparar el trabajo de acuerdo con ella... El ordenador aumenta la capacidad creativa del autor al permitirle añadir elementos artísticos y de diseño como los fondos, rotulación o sombras con sólo apretar una tecla o mover un poco el ratón. (Eisner, 1985/2002, p. 155, 158)

Algunas otras disciplinas necesarias para la creación del cómic que mencionan teóricos como Eisner, McCloud y Millidge, así como profesores de la licenciatura en arte digital de ARPA son: guion, dibujo, anatomía, semiótica, perspectiva, composición, movimientos de cámara, planos cinematográficos, teoría del color, diseño de personajes, diseño de escenarios, diseño editorial, gestión de proyectos, narrativa, modelado 3D, rotulación, tipografías, metodología de la investigación, entre otros.

Como resultado, se puede afirmar que el autor de cómics debe de ser un profesional que posea un alto grado de conocimientos de distintas disciplinas artísticas, sociales, tecnológicas y científicas para ser capaz de crear una obra, lo cual, si puede sorprender a cualquier pedagogo como afirmaba Eisner, podría abrumar a cualquier persona con interés en crear una obra de este tipo. Por ello, se optó por realizar diversas investigaciones sobre la teoría del cómic para desarrollar la producción de una obra de este medio artístico con una muestra de sus páginas y elaborar un documento académico en donde se exponga de forma estructurada la historia del cómic, su relación con el arte, su presencia en México, su vínculo con distintas disciplinas artísticas y describir minuciosamente la propuesta de metodología desarrollada en el que convergen los conocimientos de distintas disciplinas para la creación de una obra narrativa que cumpla con las especificaciones de las convocatorias de uno de los concursos de cómics más reconocidos en México llamado SecuenciArte.

# ← ANTECEDENTES →

La decisión de utilizar el cómic como medio para contar una historia se respalda en la experiencia que tienen los miembros del equipo en la creación de distintas obras artísticas que están relacionadas a la narrativa escrita y visual.

Dentro de las obras más destacables se encuentran:

*Sad Screen* (Aldair Apango, 2019).

Es el primer cómic realizado en formato digital por el autor durante la materia de Dibujo Digital del segundo semestre de ARPA del periodo de primavera 2019. Durante esta materia se realizaron diversos ejercicios que permitieron el desarrollo temprano de habilidades estéticas relacionadas al dibujo, composición y color, así como de habilidades técnicas relacionadas a la tecnología como el uso de tabletas digitalizadoras y del software dedicado a la creación y edición de imágenes *Photoshop*. Además, se tuvo el primer contacto con la teoría del arte secuencial para posteriormente realizar el ejercicio de una historia narrada gráficamente usando el lenguaje y la estructura del cómic sobre un día en la vida de los alumnos. Este trabajo fue uno de los precursores en generar interés en el autor por crear más historias narradas con imágenes.

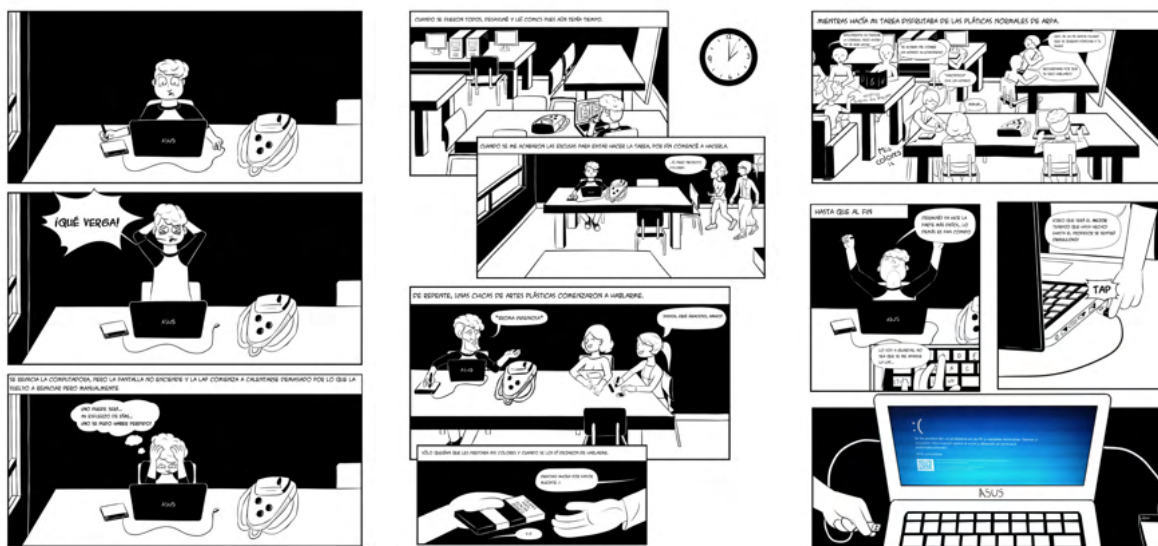


Figura 2. Muestra de páginas del cómic *Sad Screen*. Aldair Apango, 2019.

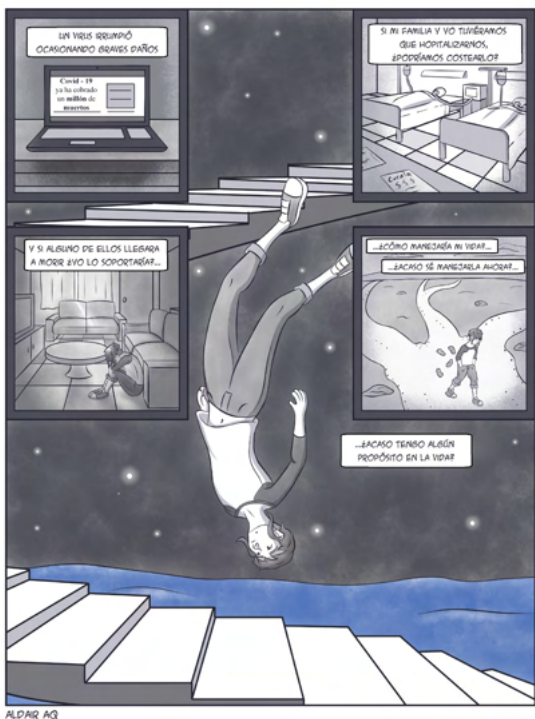
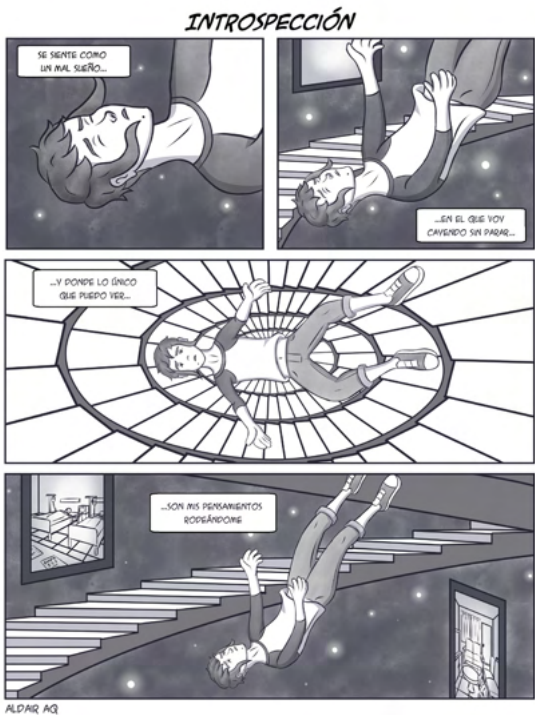


Figura 3. Muestra de páginas del cómic *Introspección*. Aldair Apango, 2020.

### *Introspección* (Aldair Apango, 2020).

Se trata de un cómic realizado durante la pandemia del COVID-19 para participar en el Lobotorneo 2020 de la BUAP.

En el periodo de la pandemia se trabajó en mejorar la técnica de dibujo y narración gráfica utilizando como herramienta un software para crear ilustraciones, cómics y animaciones llamada *Clip Studio Paint EX*, la cual contaba con una interfaz de usuario más intuitiva para principiantes. Por otra parte, durante el mismo periodo se tuvieron diversos momentos de ejercicios introspectivos causados por el miedo a la soledad y a la muerte, los cuales propiciaron la necesidad de crear una obra para comunicar lo que se estaba experimentando.

Derivado de lo anterior y a la emisión de la convocatoria del Lobotorneo 2020 por parte de la BUAP en donde se incentivaba la participación de los alumnos en actividades relacionadas a las artes, se realizó el cómic *Introspección* construyendo la idea de la historia utilizando la teoría aprendida en las clases de guion de ARPA y tomando en cuenta por primera vez los criterios de una convocatoria para participar en un concurso de cómics. Durante su realización se adquirieron diversos aprendizajes sobre el proceso de inscripción en concursos y de construcción de historias narradas gráficamente.

Mancha (Aldair Apango, 2021).

Es un cortometraje que fue realizado en la materia de Animación 2D avanzada del periodo de primavera 2021 que se proyectó en distintos eventos como la “1ra Muestra Estudiantil de Cortometrajes ARPA BUAP 2021”, realizada en las salas de cine del Complejo Cultural Universitario; en el ciclo de cine “Jueves de ARPA BUAP”, organizado por el club Cinéma Veinte de la Alianza Francesa; en la exposición “Catarsis”, llevada a cabo en el Museo de la Memoria Histórica Universitaria en Puebla; en el marco del evento “Puertas Abiertas BUAP 2022” realizado en la sala de cine de la Biblioteca Central Universitaria; y en el evento de proyecciones de “Bienvenida Primavera 2023” en la sala Charles Chaplin de ARPA.



Figura 4. Cartel 1ra Muestra Estudiantil de Cortometrajes ARPA BUAP 2021.



Figura 5. AF. Jueves de ARPA BUAP.



Figura 6. Exposición Catarsis.

Este trabajo brindó una amplia gama de experiencias principalmente en la gestión de un proyecto pues se tuvo que realizar una planificación más rigurosa comparada con trabajos anteriores en el que se tuvo que realizar la construcción de la idea, la escritura del guion, el desarrollo de un *storyboard* utilizando los conocimientos previos de narrativa gráfica, la elaboración de un *animatic*, el diseño de personajes, el diseño de escenarios, el proceso de animación, el montaje, la edición y la corrección de color. Para realizar el *storyboard* y la animación se aprendió a utilizar software especializado en las distintas áreas como *Storyboard Pro* y *Harmony* de la empresa Toon Boom. Otras herramientas informáticas que se utilizaron para la producción del proyecto fueron *Celtex*, para el guion; *Photoshop*, para el desarrollo visual; y *Adobe Premiere Pro*, *Adobe After Effects* y *Adobe Media Encoder* para las tareas de postproducción.

Las experiencias mencionadas brindaron conocimientos tanto en la participación de eventos para exposición de obras, así como en la dirección de la producción de proyectos.



Figura 7. Extracto del storyboard del corto animado *Mancha*. Aldair Apango, 2021 .

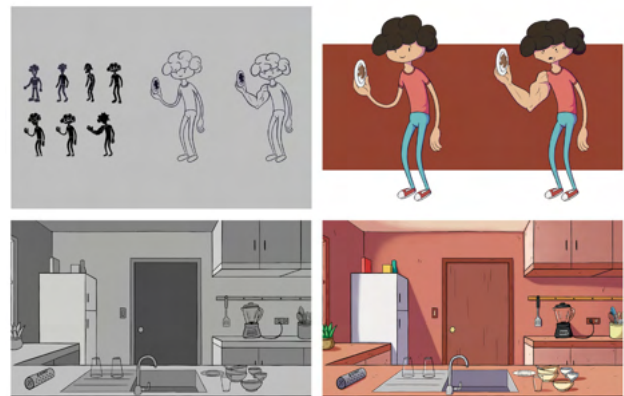


Figura 8. Muestra del desarrollo visual del corto animado *Mancha*. Aldair Apango, 2021 .



Figura 9. Escenas del corto animado *Mancha* con código QR para su visualización. Aldair Apango, 2021 .





Figura 10. Imagen publicada en las redes sociales de Tándem Cómics en donde se anunció la selección de *Precipitación Emocional* para formar parte de su revista Núm. 2



Figura 11. Portada del cómic *Precipitación emocional*. Aldair Apango, 2024.

## *Precipitación emocional* (Aldair Apango, 2024).

Es un cómic en el que se hace uso de la metáfora para hablar sobre la depresión en un mundo colorido. Fue realizado a partir de un pequeño cuento narrado en verso escrito por el mismo autor y fue uno de los ganadores de la convocatoria del 2024 de Tándem Cómics, plataforma digital especializada en cómic mexicano, para ser parte de su tercera revista antológica que reúne las nuevas propuestas de narrativa gráfica nacional y que fue publicada en enero del 2025..

Este trabajo se creó como obra personal cuya idea ya se tenía en notas desde el año 2021, pero no se realizó porque no se contaba con la capacidad técnica deseada para ejecutar el trabajo y por las tareas de la universidad. No fue hasta el año 2024 que el autor decidió descansar de las labores académicas para retomar la idea que tenía para la obra y comenzó a trabajarla aplicando los conocimientos estéticos y técnicos que había adquirido en esos tres años de diferencia.



Para la realización de este cómic se tuvo que elaborar una planificación detallada del diseño de los escenarios, de los personajes, de la distribución intencionada de los paneles en las hojas del cómic, así como la composición interna de cada viñeta. Además, se realizaron investigaciones sobre la perspectiva, la composición, la narrativa, la lírica y el manejo del color para lograr generar un cómic capaz de narrar no sólo una historia, sino también sensaciones por medio de la imagen y el color. Estos conocimientos se pusieron en práctica para el desarrollo de la planificación de la producción del cómic *ÁNEMOS*.

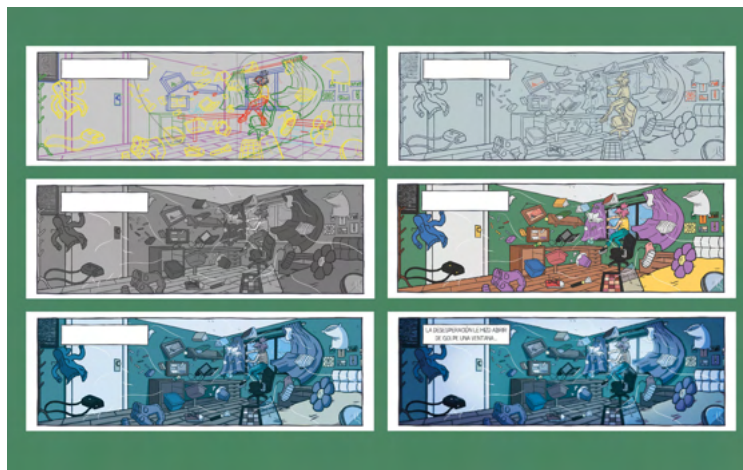


Figura 12. Fases de la realización de una viñeta del cómic *Precipitación Emocional*. Aldair Apango, 2024.



Figura 13. Página del cómic *Precipitación emocional*. Aldair Apango, 2024.

### *Gatastrofe (Sharon Macias/Bernardette Cordero, 2023).*

Cortometraje animado de aproximadamente 3 minutos con 40 segundos realizado en la materia de Animación 2D avanzada del periodo de primavera 2023 junto con la compañera Bernardette Cordero. En ese trabajo se implementó la técnica del uso de referencias de escenarios modelados en 3D para dibujarlos en un espacio de trabajo 2D.

Los escenarios se realizaron con formas básicas, esto siendo resultado de la experiencia adquirida a lo largo de la carrera gracias a materias como modelado 3D, que fue el primer acercamiento a los espacios virtuales tridimensionales. En esta materia se aprendió lo básico de *Blender*, software de uso libre para modelado tridimensional, como modelar objetos, escalarlos, extruir, insertar caras, agregar modificadores, añadir materiales como color o textura.

Para este ejercicio, a la mayoría de los escenarios no se les añadieron materiales ya que solo servirían de referencia. Al momento de pasarlos a un espacio 2D, se tomaron las capturas de pantalla necesarias, dependiendo del ángulo de la toma, para luego dibujarlos y colorearlos. Algunos escenarios, como el de la cocina, se dividieron en capas, para que así, al momento de insertarlos en el programa de Blender que es en donde se realizó la animación, el personaje pudiera interactuar con el entorno de la manera correcta.



Figura 14. Referencias en 3D para el corto animado *Gatastrofe*, Sharon Macias, 2023.



Figura 15. Partes del corto animado *Gatastrofe*. Sharon Macias y Bernardette Cordero, 2023.

## *Iluminación y Render de Recámara (Sharon Macias, 2023).*

Es un espacio digital realizado como proyecto final para la materia de Iluminación y Render en el periodo de primavera 2023. El proyecto consistió en el modelado de un espacio en el cual todos los objetos tendrían que ser creados por los alumnos, aplicar color e iluminación, renderizar y editar en *Photoshop*, dando así el resultado final del escenario en 3D.

En la clase se adquirieron conocimientos principalmente sobre la iluminación, pero también se aprendieron nuevas herramientas que *Blender* ofrece como los efectos de la tela en los objetos utilizando los modificadores como *Cloth* y *Collision*.

Este escenario, al igual que el de la animación de Gatastrofe, se realizó gracias a los aprendizajes adquiridos en las materias del área del 3D: Modelado 3D, Texturizado, Modelado de Escenarios e Iluminación y Render.

Se realizaron pequeños *moodboards* de objetos y espacios que se adaptaran a lo que se deseaba hacer para el escenario. Teniendo las referencias listas, se inició modelando los objetos por separado: cama, buros, libreros, silla, lámparas, espejo, mesa, cojines, zapatos, entre otros. Los objetos como los libreros, mesa, tele, objetos con formas sencillas se modelaron de manera simple escalándolos o extruyéndolos. A los objetos como la silla, sábanas y almohadas se les agregó un modificador para que tomaran la forma deseada, ejemplo de esto son las almohadas que se les agregó el modificador de *Cloth*. Se reutilizaron objetos realizados en la primera materia de modelado 3D, en segundo semestre, para llenar los libreros. Se hizo la base del espacio y se acomodaron de la manera deseada los objetos previamente modelados.

Para la mayoría de los objetos, se añadieron materiales sencillos de color, mientras que en otros se les añadieron texturas como a la televisión y a las fotografías. En objetos como el espejo, ventana, mariposas y esferas de luz se editó en la parte correspondiente de los materiales el shader que fuera deseado en esa superficie, como por ejemplo *Glass*, para que se viera reflejante el objeto, o *Transparent* para que se transparentara la superficie.

Después, se añadieron las luces correspondientes a cada objeto, como las lámparas, esferas de luz, televisión, celular y computadora. En algunos casos, se usó el shader de *Emission*, mientras que, en otros, se añadieron luces, dependiendo el caso: *spot*, *point*, *area* o *sun*. Se añadió un *HDRI* descargado del sitio web *Poly Haven*, para simular la calle que se muestra a través de la ventana del cuarto.

Este espacio se utilizó en el proyecto de *ÁNEMOS* para ser la referencia de la recámara de la protagonista de la historia.



Figura 16. Proceso de creación del espacio de un cuarto realizado en Blender. Sharon Macias, 2023.

No sólo los trabajos anteriores fueron las herramientas que abrieron el camino para el desarrollo del presente proyecto, sino también las actividades realizadas en las clases de la universidad.

En la clase de arte secuencial del periodo de otoño 2021, impartida por el profesor Daniel Herrera, se realizó la primera versión de la historia de *ÁNEMOS*, pero bajo el título de *Alma*. Sin embargo, al ser una historia bastante extensa para realizarse durante dicho periodo de clases y por cuestiones personales vividas durante la pandemia, se decidió archivarlo.

En la clase de Proyecto integral II del periodo de Primavera 2023 impartida por el profesor Guillermo Gómez, se realizó la investigación temprana sobre la planificación de la producción de un cómic profesional, se hicieron las primeras exploraciones de la idea del cómic, se tuvo un primer acercamiento al concepto de *Epimeleia heautou* de Michel Foucault para ser el tema central de la historia y se realizaron los primeros borradores de la trama.

En la materia de Proyecto Final del periodo de Otoño 2023 impartida igualmente por el profesor Guillermo Gómez, la idea del proyecto comenzó a tener identidad por la forma en la que se abordaba el tema central haciendo uso del concepto de la espiritualidad. Se definieron como géneros principales de la obra la aventura, la acción y la fantasía por ser, según sitios web especializados en entretenimiento como Elektra Cómic, Gogocatrina e Industrias del cine, los géneros más consumidos por el público. Se estableció la meta de construir un mundo de fantasía con una propuesta visual atractiva para el público juvenil y acorde a la complejidad de la trama.

Se retomó la historia de *Alma* porque sus elementos contaban con el potencial para cubrir los intereses que se tenían para el proyecto y por estar muy relacionada con el tema que se deseaba abordar, de esta forma se contó con una base sólida de la cual partir para escribir la nueva historia. Tras varias investigaciones para realizar la construcción del mundo diegético, para establecer las reglas del universo ficticio y para la realización de los entregables necesarios para la producción del cómic fue como nació el proyecto *ÁNEMOS*.



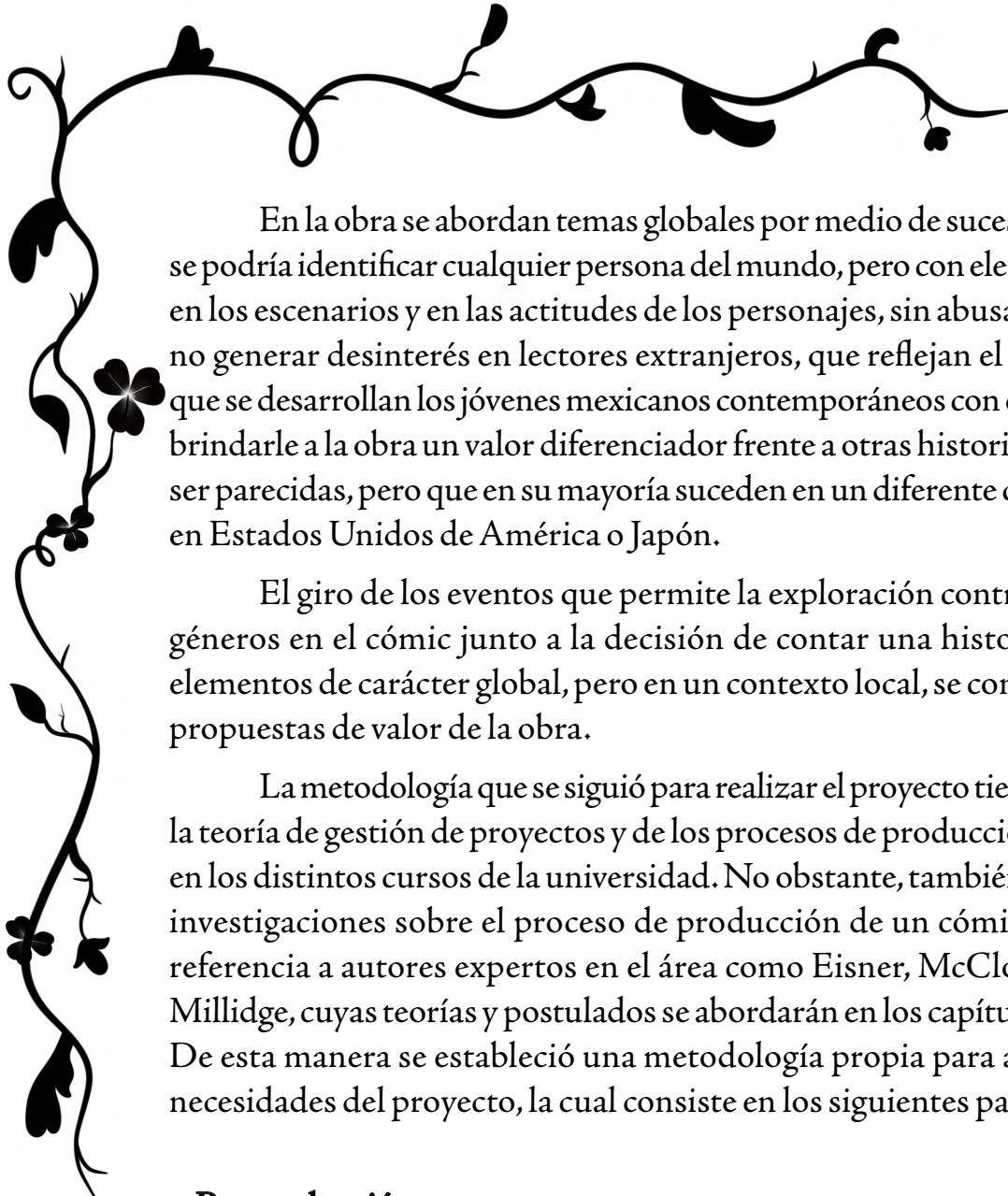
# DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El proyecto consiste en el desarrollo de la producción de un cómic de 90 páginas en formato físico de 14 cm por 14 cm en el que se cuenta la historia de una joven insegura que entró por accidente a un mundo espiritual que está atravesando por conflictos sociales y del cual sólo podrá salir si busca a su alma y logra reconectar con ella, pero debe de hacerlo antes de que sea eliminada por unos seres poderosos que cuidan el orden del universo y consideran a la protagonista como una generadora de caos.

ÁNEMOS tiene como tema central la “*epimeleia heautou*: el cuidado de uno mismo”, del cual se desprenden otros como el autodescubrimiento, el reconocimiento de las fortalezas y debilidades, la aceptación, la importancia del apoyo de familiares y amigos, y del amor propio.

La obra tiene como géneros principales la aventura, la acción y la fantasía, aunque también hay presencia del género recuentos de la vida pues al inicio de la historia se busca generar empatía con el lector al presentar una mimesis de los días y problemas comunes que puede tener una persona joven en una época contemporánea. En esa primera parte se aclara el contexto de la protagonista y se establecen las bases de su conflicto interno para posteriormente desarrollar un conflicto externo que inicie la aventura de la protagonista en un mundo fantástico en donde deberá de tener el valor para pelear con seres fuera de lo común y para reencontrarse consigo misma, no sin poner cierta resistencia. Se busca que este contrastante giro de los eventos genere un efecto sorpresa en el lector y haga que su lectura sea más memorable, catártica y promueva la reflexión para atreverse a poner en práctica la *epimeleia* en su vida.





En la obra se abordan temas globales por medio de sucesos con los que se podría identificar cualquier persona del mundo, pero con elementos locales en los escenarios y en las actitudes de los personajes, sin abusar de ellas para no generar desinterés en lectores extranjeros, que reflejan el contexto en el que se desarrollan los jóvenes mexicanos contemporáneos con el propósito de brindarle a la obra un valor diferenciador frente a otras historias que puedan ser parecidas, pero que en su mayoría suceden en un diferente contexto como en Estados Unidos de América o Japón.

El giro de los eventos que permite la exploración contrastante de los géneros en el cómic junto a la decisión de contar una historia que posea elementos de carácter global, pero en un contexto local, se consideran como propuestas de valor de la obra.

La metodología que se siguió para realizar el proyecto tiene sus bases en la teoría de gestión de proyectos y de los procesos de producción aprendidos en los distintos cursos de la universidad. No obstante, también se realizaron investigaciones sobre el proceso de producción de un cómic tomando de referencia a autores expertos en el área como Eisner, McCloud y Spencer Millidge, cuyas teorías y postulados se abordarán en los capítulos siguientes. De esta manera se estableció una metodología propia para adaptarla a las necesidades del proyecto, la cual consiste en los siguientes pasos:

#### ♦ **Preproducción**

- o Construcción de la idea.
  - Tema, premisa, protagonista, conflicto interno, conflicto externo, antagonista, *logline*, *storyline*
- o Investigación del tema
- o Investigación de referencias y creación de *moodboards*
- o Historia
  - Construcción del mundo
  - Diagramación de la historia
  - Tarjetas de la trama

- Fichas de personajes
  - Argumento
  - Escaleta y curva dramática
  - Guion
  - Estado de producción
  - Control del estado de la producción
  - o Desarrollo visual
    - Definición del estilo artístico
    - Diseño de personajes
      - \* Hojas de giro
    - Concept art
      - \* Paleta de colores
    - Diseño de textos
      - \* Tipografía
      - \* Rótulos
    - Diseño de escenarios
      - \* Modelado 3D
  - o Diseño editorial
    - Retícula
    - Medidas de páginas y *gutters*
- ♦ **Producción por página**
- o Distribución de paneles, *thumbnails* y boceto
  - o Línea limpia, color, luces y sombras
  - o Diálogos, rótulos y efectos
- ♦ **Postproducción**
- o Planificación para la impresión

1



# ARTE, BELLAS ARTES Y ARTE DIGITAL

Actualmente el cómic es considerado por muchos teóricos como una forma de expresión artística en el que convergen principalmente la imagen y la palabra escrita por medio de soportes físicos y digitales por lo que antes de hablar sobre el cómic vale la pena estudiar algunos conceptos a los que está relacionado como el arte y el arte digital.

## 1.1 Arte

La palabra “arte” proviene del latín *ars* o *artis*, que se refiere a los saberes aprendidos por la práctica y tiene su origen del término griego τέχνη (*téchne*) que significa “técnica”. Según la primera definición de la Real Academia Española (s.f.), el arte es la “capacidad, habilidad para hacer algo”. Esta definición describe la esencia básica de la palabra, pero no toma en cuenta la complejidad del comportamiento, las emociones y la concepción del universo de los humanos que se ve reflejada en obras capaces de causar experiencias estéticas en los espectadores, así como manifestar la corriente de pensamiento de una sociedad e incluso los avances científicos.

El arte es un concepto que ha estado en constante evolución conforme cambia la forma en la que los humanos viven, perciben, reflexionan la realidad y privilegian ciertos valores estéticos por encima de otros, haciendo complicada la labor de definir el arte. Esto ha causado que algunos teóricos del siglo XX hayan dado origen a la corriente del antiesencialismo la cual “...defiende que el intento de definir el arte está condenado al fracaso, porque no existen condiciones necesarias y suficientes que constituyan una definición real del arte” (Castro, 2004, p. 338).



Sin embargo, existen otros autores que discrepan de la idea de concepto abierto y consideran que se debe de cerrar la definición pues:

...proponer el arte desde la “des-definición” hace que la bandera de la apropiación y “todo es posible” justifiquen cualquier propuesta. Cerrar una definición conlleva tomar un criterio que puede dejar algunas posibilidades por fuera; sin embargo, abrir una definición establece exactamente lo contrario: entrarán dentro de ella posibilidades que no pertenecen a la categoría. (Longan-Phillips, 2011, p. 77)

Con esa idea en mente Longan señala que el arte está definido como filosofía visual en donde “Cada vez que un artista logra actualizar, poner en acto, los quehaceres filosóficos (es decir, los sistemas de pensamiento) de su propia época, entonces, ahí y solo ahí, construye una pieza artística” (Longan-Phillips, 2011, p. 79).

La definición anterior abarca una de las propuestas de valor que se tienen para el cómic *ÁNEMOS*, pues como se mencionó en la sección de “Descripción del proyecto”, se buscó reflejar en la obra la cultura contemporánea global y por lo tanto su filosofía actual de concientización social, pero manifestada en un contexto local para brindarle una variación particular, exhortando a los jóvenes a practicar la epimeleia para rebelarse contra el dominio externo y gobernarse a sí mismos de forma ética para exigir sus derechos, logrando de esta manera poner en acto el sistema de pensamiento vigente.

No obstante, la definición de arte que ofrece Longan no es la única a estudiar pues se considera que una obra que pretenda ser catalogada como arte también debe de ser capaz de generar una experiencia estética en los espectadores.

Dentro de las primeras reflexiones filosóficas sobre el arte que se encuentran en la cultura occidental, está *La poética* de Aristóteles en donde se establece a la mimesis como elemento fundamental generador del arte y a la catarsis como el efecto provocado en el espectador.

Aristóteles considera que el origen del arte está en la habilidad y el gusto de lo humanos de imitar: “La imitación es natural para el hombre desde la infancia, [...]

él es una de las criaturas más imitadoras del mundo, y aprende desde el comienzo por imitación. Y es asimismo natural para todos regocijarse en tareas de imitación” (Aristóteles, 335 A.C./2004, p. 27).

Este autor clásico sugiere que las artes deben de imitar a las acciones humanas, con sus virtudes y sus vicios, y a la vida, con su felicidad y su desdicha, pues de esta manera acerca al ser humano al conocimiento de la naturaleza y al sano desarrollo sano de un ciudadano en su sociedad.

De forma particular, Aristóteles habla de la tragedia como una forma dramática en donde los personajes protagónicos se ven enfrentados contra los dioses y los infortunios; no obstante, actúan de la manera más noble y heroica, rechazando los actos viles y aceptando las penurias que les prepara el destino. De esta manera, se logra que el espectador empaticé con el protagonista, que trate de imitar la grandeza, que desarrolle la compasión por otras personas, que contraste sus propios problemas para percatarse de que estos pueden ser más pequeños de lo que aparentan y que los racionalice, resultando en una experiencia catártica capaz de purificar las emociones y las pasiones:

Una tragedia, en consecuencia, es la imitación de una acción elevada y también, por tener magnitud, completa en sí misma; enriquecida en el lenguaje, con adornos artísticos adecuados para las diversas partes de la obra, presentada en forma dramática, no como narración, sino con incidentes que excitan piedad y temor, mediante los cuales realizan la catarsis de tales emociones. (Aristóteles, 335 A.C./2004, p. 35)

En el cómic de *ÁNEMOS* se tiene a la mimesis como elemento fundamental pues además de imitar la cultura contemporánea global en un contexto local, se imitan las acciones humanas y las dificultades que pueden experimentar los lectores al encontrarse en una situación similar y que, con las acciones que toma la protagonista al enfrentar las adversidades, sean capaces de tener una experiencia estética catártica generadora de compasión no sólo por sí mismos, sino por otros; que logren purificar el carácter dañino que sus sentimientos podrían estar experimentando por su exceso y que puedan recontextualizar de forma racional sus temores.

## 1.2 Bellas Artes

Es un sistema de clasificación en donde se reconocen a ciertas manifestaciones artísticas por su importancia como herramientas de transmisión de los valores, imaginaciones y relatos de la humanidad.

En 1746 surge la clasificación de las Bellas Arte por el francés Batteux Charles en su trabajo titulado *Les Beaux-Arts réduits à un même principe* [Las bellas artes reducidas a un mismo principio] en un intento de unificar las teorías sobre belleza y gusto que existían en aquella época. En esta publicación se contemplaron seis disciplinas artísticas para su clasificación: Arquitectura, Escultura, Pintura y dibujo (artes visuales), Música, Danza y teatro (artes escénicas), y Literatura y poesía.



Figura 17. Recopilación de imágenes de Las Bellas Artes.

Algunas de las características de las bellas artes son:

- Están destinadas a la contemplación, por lo que se excluyen las artes aplicadas y las artesanías.
- Se disfrutan por medio de los sentidos superiores, la vista y el oído.
- Se enfocan en valores estéticos sobre los prácticos.
- Buscan transmitir una experiencia especial de belleza, armonía, trascendencia y profundidad.
- Deben poder ser apreciadas por la humanidad independiente de su procedencia, religión o sexo.
- Ocupan un lugar central en la cultura de una época.
- Deben ser duraderas y capaces de transmitir su contenido a las generaciones futuras, tanto en los museos como en reproducciones o soportes dedicados.



Figura 18. Proyector de cine antiguo.



Figura 19. Cámara fotográfica capturando un paisaje.



Figura 20. Recopilación de comics. Considerado como el noveno arte.

En 1911, Canudo Ricciotto publicó un artículo llamado "Manifiesto de las Siete Artes" , en el que sumó al cine en la lista de las bellas artes, que comenzaba a desarrollarse plenamente en esos años. De esta manera el cine se catalogó como el séptimo arte.

Actualmente existen otras expresiones artísticas que se buscan elevar a la categoría de bellas artes para gozar de reconocimiento y prestigio, como serían los casos de la fotografía y del cómic a los cuales se les llega a asignar la expresión de octavo y noveno arte respectivamente por el desarrollo conceptual, académico y artístico que han tenido en los últimos años.

### 1.3 *Arte digital*

El desarrollo conjunto de las distintas áreas del conocimiento ha permitido el surgimiento de nuevas manifestaciones artísticas como el arte digital el cual es un reflejo del sistema de pensamiento de la época contemporánea y de su tecnología computacional “Siempre ha existido una estrecha relación entre la ciencia y el arte ya que éste, refleja inevitablemente la tecnología de la época en que es realizado” (Felguérez y Sasson, 1983, p. 23 ).

Así como el concepto de arte no posee una definición universal invariable, el arte digital también se encuentra en constante redefinición, sin embargo, existe un elemento que parece permanente: el uso de equipos informáticos para su elaboración.

En 2021, Darío Lanza definió al arte digital como “...todas aquellas obras en cuya realización el ordenador ha jugado un papel esencial, bien como herramienta o bien como medio” (p. 8). Así mismo, señaló que en este término se excluyen a las obras en las que la computadora no haya sido imprescindible para la conceptualización o la producción de la obra como lo podría ser la fotografía de una pintura sobre lienzo para publicarla en internet.

Las primeras demostraciones del uso de la computadora para crear obras artísticas se dieron durante el siglo XX por los pioneros Georg Nees, Frieder Nake y Michael Noll, quienes en 1965 llevaron a cabo exposiciones de arte generado con computadoras. Estos personajes fueron conocidos como “las tres N” y condicionaron el panorama general del arte contemporáneo.

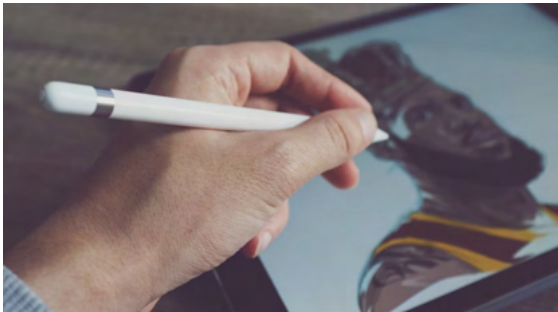


Figura 21. Pintura digital.



Figura 22. Cámara digital y celular.



Figura 23. Mujer esculpiendo un personaje en 3D.  
Escultura digital.

Actualmente el arte digital se encuentra en constante evolución pues conforme avanza la tecnología se exploran nuevas posibilidades para su manifestación en propuestas artísticas, así como en medios para su exposición. Lo anterior ha causado que hoy en día no exista una convención de un sistema de clasificación para estas artes. No obstante, Lanza toma una propuesta de clasificación que Bruce Wands postuló en su libro *Art of the Digital Age* (2006) para actualizarla y generar una nueva propuesta dividida en dos categorías: Propuestas artísticas que consideran lo digital como herramienta y propuestas artísticas que consideran lo digital como medio.

En la primera categoría entran las obras en las que se emplearon tecnologías digitales como herramienta para su realización pero que pueden existir de forma autónoma sin necesidad de la computadora. En esta categoría entran la pintura digital, la fotografía digital y la escultura digital.

En la segunda categoría están las obras en las que se usan las tecnologías digitales para su creación y para su exhibición pues no pueden existir sin estos ya que la computadora se vuelve su medio. En esta categoría entran el arte generativo, el *software art*, el *netart*, la animación digital, las instalaciones y performances que utilizan equipo digital, y los entornos de realidad virtual y realidad aumentada.



Figura 24. Imagen de Arte Generativo.



Figura 25. Imagen de Software Art.



Figura 26. Imagen de Net.Art



Figura 27. Persona haciendo la animación de un personaje. Animación digital 2D

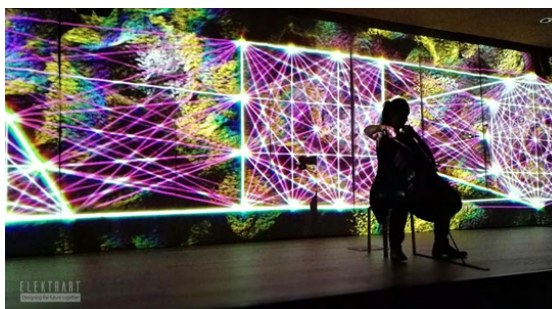


Figura 28. Secuencia de la interpretación de la instalación de arte digital «Suite for a Generative Art Dream» en el auditorio del Museo de Bellas Artes de Bilbao.



Figura 29. Hombre usando lentes de realidad virtual.



Lanza (2021) aclara que su propuesta de clasificación no se puede considerar completa ni libre de cambios:

Toda clasificación que proponamos ahora podría considerarse obsoleta e incorrecta en pocos años, pero necesitamos hoy escoger algún sistema para ordenar todo lo que está sucediendo actualmente de cara a poder estudiarlo e interpretarlo, conscientes de que la propia evolución de este fenómeno podría obligarnos a modificar nuestra clasificación en un futuro. (p. 26)

Por ello, se considera que, de entre otras formas de expresión artística del arte digital, se debe de agregar en la primera categoría a la “Ilustración digital” pues según Agustín Pérez (2019) esta disciplina es una manifestación artística en la que se producen imágenes y diseños con el uso de herramientas digitales y dispositivos electrónicos.

Si bien la ilustración digital tiene una estrecha relación con el diseño y la publicidad, esta actividad también tiene otros propósitos como la conceptualización, la creación de piezas pictóricas que pretenden generar una experiencia estética al espectador e incluso narrar historias por medio de imágenes, como sería el caso del cómic “Los cómics representan un tipo de ilustración digital particular. Se trata de los dibujos realizados para contar historias, y en los que los textos y diálogos entre personajes son un acompañamiento a las escenas dibujadas” (Pérez, 2019).

Por lo descrito anteriormente, se infiere que los cómics realizados con herramientas digitales son obras de arte digital pues al contar con ilustraciones realizadas por medio de la computadora que puedan ser impresas y por lo tanto exhibirse de forma autónoma sin la necesidad de un medio digital, entrarían en la categoría de propuestas artísticas que consideran lo digital como herramienta que postula Lanza y por lo tanto en lo que define como arte digital.



2



# ARTE SECUENCIAL Y CÓMIC

## 2.1 Definiciones

Will Eisner (1985/2002), influyente creador de cómics del siglo XX y teórico del área, acuñó el término de arte secuencial y lo define como una forma de arte narrativo en el que se utilizan palabras e imágenes dispuestas en un orden establecido para narrar una historia de forma gráfica. En esta definición se contemplan distintas expresiones artísticas como los cómics, el *storyboard* o guion gráfico cinematográfico, la animación, las ilustraciones narrativas, entre otras.

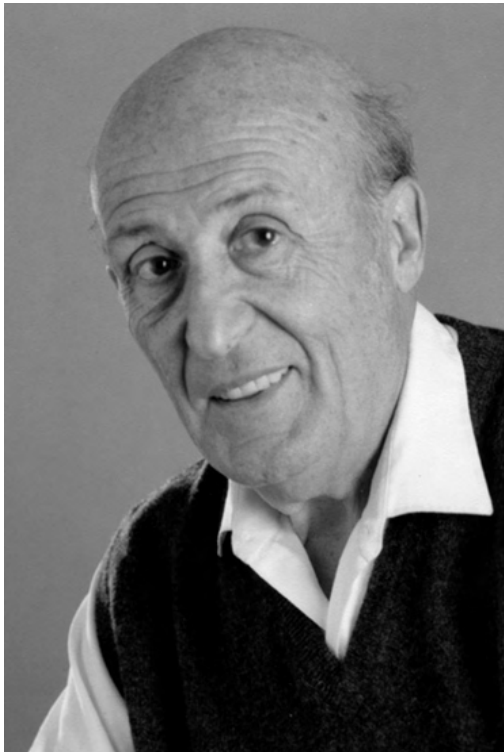


Figura 30. Fotografía de Will Eisner, historietista estadounidense, popularizador del concepto de novela gráfica a partir de 1978.

Eisner (1985/2002) defendía la idea de que la lectura no se limitaba a las palabras, sino que también se podían leer imágenes y aún más la interacción entre palabras e imágenes pues “...los procesos psicológicos implicados en la visión de una palabra y una imagen son análogos. La estructura de ilustración y prosa es similar.” (p. 10). Por ello, consideraba que el cómic era lectura y lo definía como un montaje de palabra e imagen en donde las particularidades del dibujo y las particularidades de la literatura se superponen para expresar “...una complejidad de pensamientos, sonidos, acciones e ideas en disposición secuenciada y distribuida en viñetas.” (p. 15)

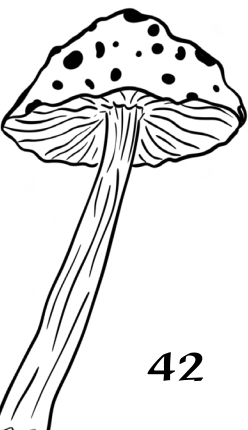
No obstante, en la anterior definición del cómic podrían entrar otras manifestaciones artísticas como la animación o el cine en general tomando en cuenta que la secuencialidad se daría en el tiempo y no en el espacio.

En 1993 Scott McCloud logra percatarse de la ambigüedad que existía en la anterior definición del cómic y partiendo del trabajo de Eisner lo redefine como un medio artístico compuesto por “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada, con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector” (p.9). Además, McCloud recalca que no es necesario que un cómic deba de contener palabras, pues la disposición intencionada de la imagen es suficiente para lograr brindar información.



Figura 31. Fotografía de Scott McCloud.

A lo largo del siglo XX, el cómic desarrolló las características principales que lo destacan actualmente con el uso de viñetas distribuidas en páginas, de onomatopeyas, de efectos visuales para brindar idea de movimiento o de estado de ánimo, el uso de un nivel de representación en la imagen más simplificado o abstracto, el uso de globos de diálogos y de cuadros de texto conocidos como cartelas. Así mismo el cómic pasó de ser una sección en el periódico y una fuente de puro entretenimiento a ser reconocido como un medio de expresión artístico digno de análisis en donde se ha resignificado su valor y su pasado histórico por lo que es necesario hacer un recuento de él.



## 2.2 Breve historia del cómic

Al ser el cómic una expresión artística que cuenta con un relativamente reciente estudio formal comparado con otras artes ya consagradas, aún no existe un consenso sobre el origen del cómic como medio y cuál fue la primera obra. En la actualidad se siguen definiendo las características únicas que debe de tener una obra para ser considerada como cómic y con el avance de la tecnología y la aparición de nuevas expresiones artísticas, así como los descubrimientos de obras antiguas que se acercan a lo que se entiende por cómic de forma general, el concepto se va modificando.

Teóricos como McCloud (1993/1995) consideran algunas obras reconocidas de la antigüedad como los primeros antecedentes del cómic pues cumplen con la definición que propone de ser ilustraciones e imágenes yuxtapuestas de forma deliberada con el propósito de transmitir información. La obra más arcaica que propone McCloud son las pinturas de la tumba de Menna, la cual se estima que tiene una antigüedad de más de 32 siglos y consiste en una serie de escenas divididas por acciones, pero dispuestas en una secuencialidad intencionada en donde se narra la vida cotidiana en la cosecha de los campos de trigo que Menna inspeccionaba pues ostentaba el título de “supervisor del campo de Amón”.

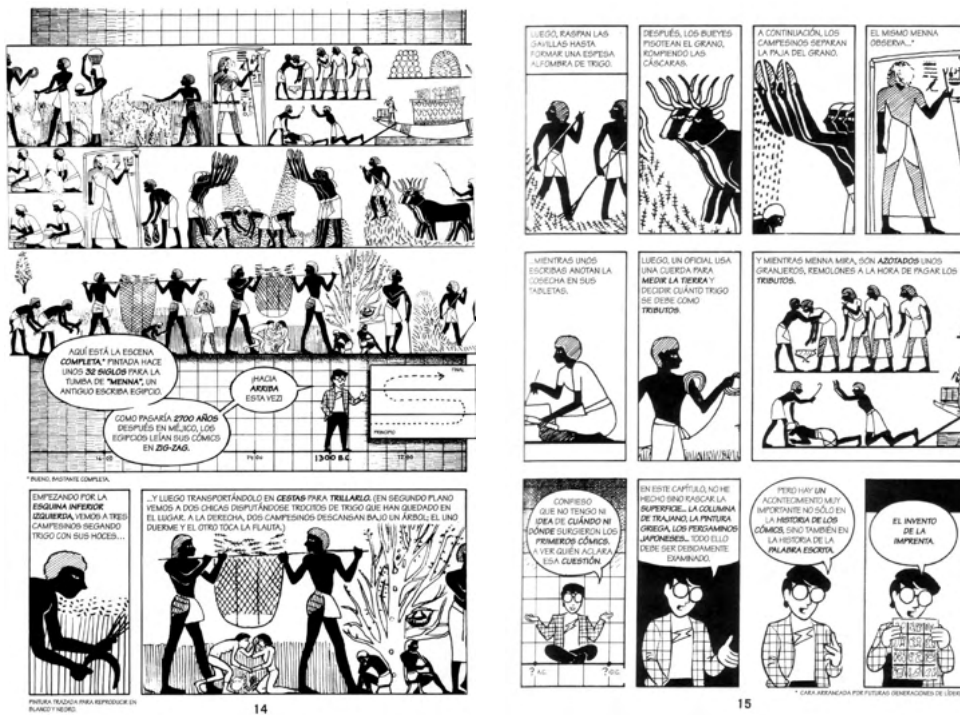


Figura 32. Páginas del libro “Como se hace un comic – El arte invisible” de Scott McCloud, sobre las pinturas de la tumba de Menna.



Otra de las obras que propone McCloud como antecedente del cómic y que destaca por la localidad es el manuscrito precolombino ilustrado de *8 venado, garra de jaguar*, el cual fue elaborado en Tututepec, actual estado mexicano de Oaxaca. La obra fue descubierta en el siglo XIV y narra por medio de escenas divididas por temáticas compuestas de imágenes y escritura antigua, las hazañas del gobernante mixteco 8 venado, garra de jaguar.



Figura 33. *8 Venado, Garra de Jaguar.*

Existen otras obras antiguas que cumplen con la definición del cómic que brinda McCloud como el Tapiz de Bayeux, en Francia; la Columna de Trajano, en Roma; El estandarte de Ur, mosaico sumerio que se encuentra en el museo británico; entre otros.

Sin embargo, Sergio Ballester (2018) señala que con el desarrollo de grandes avances tecnológicos como la imprenta en el siglo XV, que democratizó el conocimiento y acrecentó la comunicación escrita, y la litografía en el siglo XVIII, que facilitó la reproducción en serie de dibujos y estampas de forma masiva, aumentó la producción de obras que empleaban la narración gráfica.

Uno de los predecesores del cómic más reconocidos en occidente fue William Hogarth, quien el siglo XVIII creó una serie de pinturas tituladas como *Costumbres morales modernas* en las que busca narrar por medio de la imagen historias satíricas con referencias sociales, las cuales eran reproducidas en serie por



Figura 34. *La carrera de una prostituta*. De izquierda a derecha y de arriba abajo: *La llegada a Londres, El protector hebreo, El arresto, La cárcel de Bridewell, La agonía y El funeral*. William Hogarth, 1732.

la litografía y se vendían al público; así mismo, se realizaba la exhibición de sus piezas, tanto de las pinturas como de los grabados, en un orden deliberado para que pudieran ser vistos como una secuencia. Algunos ejemplos de sus obras son *La carrera de una prostituta* y *Los progresos de un libertino*.

Es en el siglo XIX cuando aparece el principal antecesor del cómic aceptado por varios teóricos de este medio y a quien McCloud denomina el padre del cómic moderno: Rodolphe Töpffer. Ballester señala que este pintor fue el primero en crear obras donde además de realizar una combinación interdependiente entre las imágenes y el texto, desarrolló una nueva forma de narrar historias utilizando imágenes secuenciales. En sus obras, mayormente satíricas, hace uso de la caricatura, de la viñeta con bordes y le asigna un espacio al texto en la parte inferior de la imagen para apoyar lo representado. De esta manera, Töpffer logró crear "...una forma que, sin ser ni uno [dibujo] ni otro [escritura], englobaba a ambos. Un lenguaje propio." (McCloud, 1993/1995, p. 17)



Figura 35. *Les amours de Monsieur Vieux Bois*, Rodolphe Töpffer, 1837.

No obstante, en 1895 Richard Felton Outcault crearía la tira cómica satírica *Hogan's Alley* [El callejón de Hogan] para el periódico *New York World* y luego para el *New York Journal*, la cual se haría exitosa por su personaje principal llamado Mickey Dugan, conocido mayormente como *The yellow kid* [el chico amarillo] por usar una camiseta de dormir de dicho color. Esta tira cómica tiene una gran importancia en la historia del cómic por ser el primer caso de éxito rotundo que logró una publicación serializada por varios años y por definir los elementos formales del cómic actual como el uso de varias viñetas dispuestas en secuencia para narrar una historia y la disposición de diálogos colocados en la camiseta del niño siendo antecedente de los globos de diálogos. Además, implementó "...cabeceras decoradas por los personajes, tipografías propias, viñetas numeradas que señalaban el orden correcto de la lectura, simbología que determina los estados de ánimo y las ocurrencias" (Ballester, 2018, p. 94).

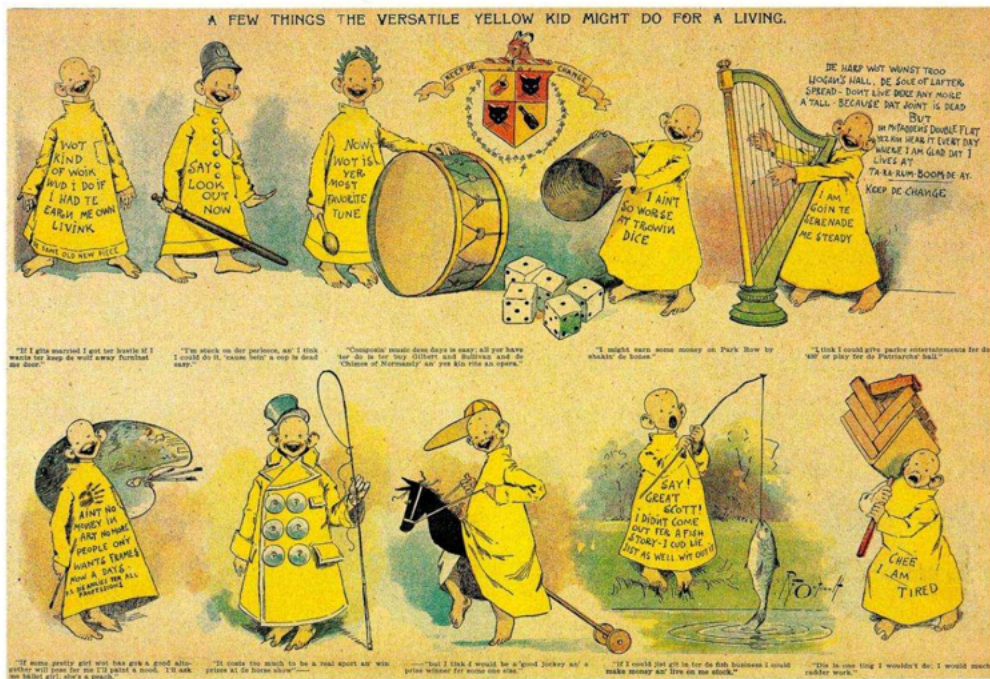


Figura 36. Una de las viñetas protagonizadas por 'Yellow Kid'. Richard F. Outcault, 1895.

Como consecuencia de este exitoso fenómeno, a comienzos del siglo XX se crearon nuevas tiras cómicas para distintos periódicos, tanto estadounidenses como extranjeros, realizados por grandes agencias suscitando de esta manera la estandarización de los cómics.



Figura 37. Página del comic Tintín. Hergé, 1929.

A lo largo del siglo XX el cómic se fue desarrollando y profesionalizándose. El público comenzó a perder el interés en las tiras cómicas de los periódicos que retrataban la vida común por la aparición del *comic-book* [cómic en formato de libro], el cual contaba con historias más profundas debido a la especialización del guionista, se comenzó a emplear y adaptar al lenguaje cinematográfico de la época para dibujar los planos de las viñetas y se exploraron nuevos géneros como la ciencia ficción, el policíaco, las aventuras y los superhéroes. En este periodo aparecen obras emblemáticas como *Tintín* (1929), por Hergé; *Tarzán de los monos* (1929), por Harold Foster y Burne Hogarth; *Flash Gordon* (1934), por Alex Raymond; *Superman* (1938), por Jerry Siegel y Joe Shuster bajo el sello editorial de *Detective Comics* o *DC-Comics*; *Capitán América* (1941), por Joe Simons y Jack Kirby; entre otros.



Figura 40. Comic Superman. Jerry Siegel y Joe Shuster, 1938.



Figura 38. Portada del comic Flash Gordon. Alex Raymond, 1934.



Figura 39. Portada del comic Capitán América. Joe Simons y Jack Kirby, 1941.

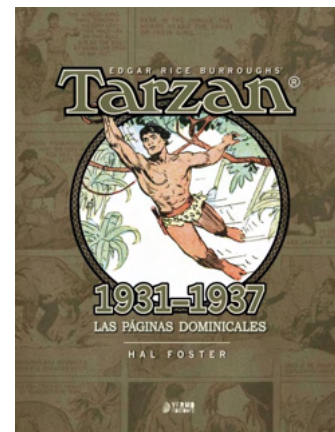


Figura 41. Portada del comic Tarzán de los monos. Harold Foster y Burne Hogarth, 1931.

Para mediados del siglo XX los cómics ya eran de fácil acceso y eran leídos por todos los sectores de la población incluyendo a los niños y jóvenes, quienes estuvieron expuestos a cómics con temas violentos y sexuales sin ningún tipo de regulación. Debido a ello, salieron a escena personajes retractores de los cómics como Fredric Wertham, psicólogo estadounidense que en 1948 "...afirmaba que en sus estudios encontró que el cómic influía en los jóvenes delincuentes" (Guzmán, 2018, p. 24). Esto causó que en 1954 se creara la *Comics Code Authority* [Autoridad del Código de Cómics], entidad no gubernamental que regularizó con fuertes restricciones el contenido de los cómics de los Estados Unidos de América, teniendo como consecuencia la censura de muchos títulos y la cancelación de otros tantos por el rechazo de las distribuidoras a trabajar con cómics que no contaban con el sello de la entidad. No obstante, estas regulaciones no impidieron que se siguieran produciendo obras donde se mostrara la visión del autor sin censura y se distribuyeran por medios no convencionales generando el movimiento contracultural de los *Comics Underground* [Cómics Subterráneos] o también conocidos como *Comix*.



Figura 42. Logo de la Comics Code Authority



Figura 43. Imágenes de Underground Comics o Comix.

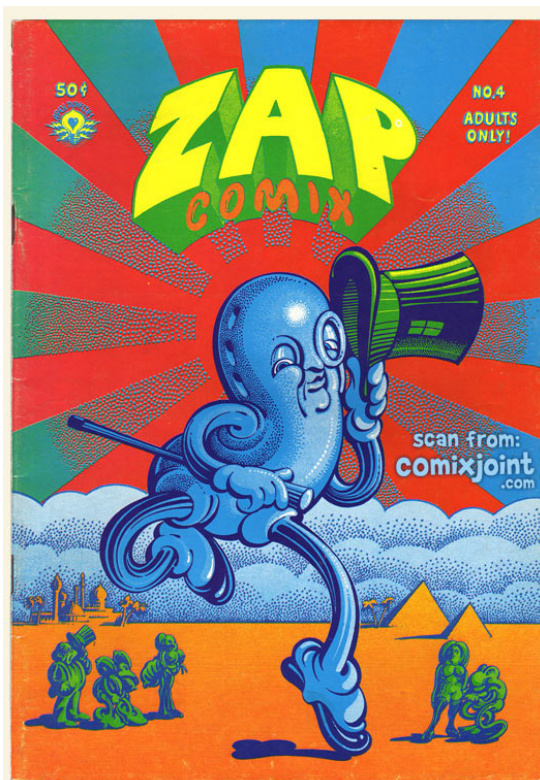


Figura 44. Portada de Zap Comix. Robert Crumb, 1969.



Figura 45. Portada de la revista MAD. Harvey Kurtzman y William Gaines, 1952.

Los *Comics Underground* buscaban la libertad de expresión artística y se caracterizaban por su sátira, su contenido sexual y violento, su protesta contra lo establecido, sus temas políticos, su autopublicación y su distribución por medio de puntos de ventas menores como tiendas locales o en tiendas especializadas en productos contraculturales. Una de las principales obras de este movimiento fue *Zap Comix* (1967) de Robert Crumb, quien se inspiró de la revista satírica *MAD* (1952) para su elaboración.

Para finales de la década de los 1970 e inicios de los 1980, el movimiento terminó transformándose en el cómic alternativo que sigue presente en la actualidad. Para estos años, el cómic tuvo una mayor formalización y aparecieron varios teóricos que buscaron redefinirlo y darle mayor prestigio. Uno de ellos fue Will Eisner, quien en 1978 publicó *A Contract With God* [Contrato con dios] y acuñó el término de “novela gráfica” para catalogar a su obra y a otras tantas que utilizaban el lenguaje gráfico de los cómics, pero cuyas historias contaban con un valor literario más cercano a la literatura, con una mayor extensión, con temas dirigidos a los adultos y con un soporte más profesional. Actualmente existen detractores en contra de este término pues se considera que Eisner lo creó con “el objetivo de ser expuesto [su trabajo] en el departamento de novela de las librerías y no en el infantil o de entretenimiento (lo más habitual en ese entonces)” (Ballester, 2018, p. 101), no obstante, el artista italiano de cómics Claudio Stassi, señaló en una entrevista en 2023 que en términos generales está de acuerdo con el término de novela gráfica al aceptar que se trata de una obra de carácter más reflexivo y de mayor longitud que el cómic, el cual está más enfocado en el entretenimiento puro; además comentó que:

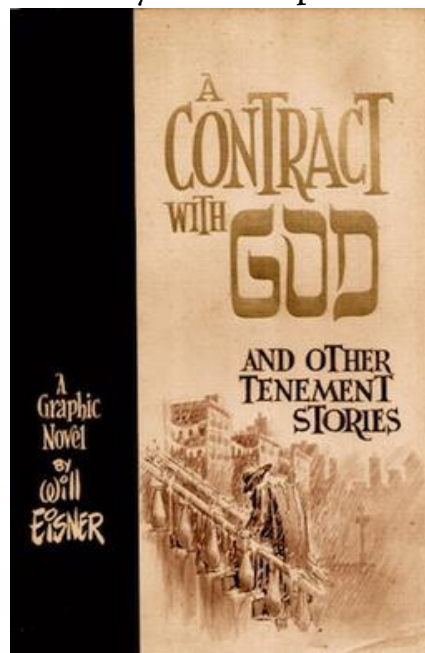


Figura 46. Portada de la novela gráfica *A Contract With God*. Will Eisner, 1978.

Es de alguna forma la necesidad artística de un autor de poder desarrollar una obra que pueda vivir en librerías durante un tiempo indefinido. Los cómics tradicionales después de un mes o poco más van a ser sustituidos por otros cómics, la novela gráfica puede seguir viviendo en librerías durante años. (Stassi, 2023)



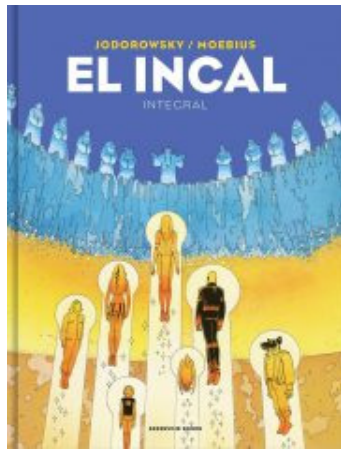


Figura 47. Portada del comic *El Incal*. Alejandro Jodorowsky y Moebius, 1980.



Figura 49. Portada del manga *Solanin*. Inio Asano, 2009.

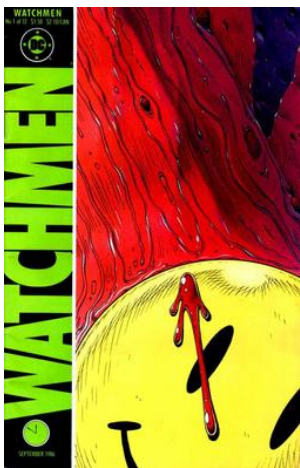


Figura 51. Portada del comic *Watchmen*. Alan Moore, 1986.

A pesar de la discusión que ha generado el término de “novela gráfica”, gracias a ello el cómic tuvo una revalorización por parte de la sociedad y una innovación en sus historias transformando la industria y la cultura; se empezó a considerar al cómic como literatura y se dignificó su lectura por parte de los adultos.

Algunas de las principales obras de esta última época se encuentran: *El Incal* (1980) por Alejandro Jodorowsky y Moebius; *Watchmen* (1986), por Alan Moore; *El regreso del caballero oscuro* (1986), por Frank Miller; *Maus* (1986) por Art Spiegelman; *Sin city* (1991), por Frank Miller; *Persépolis* (2000), por Marjane Satrapi; *Black Sad* (2000), por Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido; *Solanin* (2009), por Inio Asano; *Degenerado* (2014), por Chloé Cruchaudet, entre otros.



Figura 53. Imagen de la novela gráfica *Black Sad*. Juan Díaz Canales y Juanjo Guarnido, 2000.

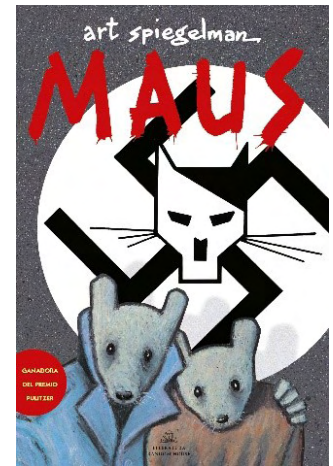


Figura 48. Portada del comic *Maus*. Art Spiegelman, 1986.

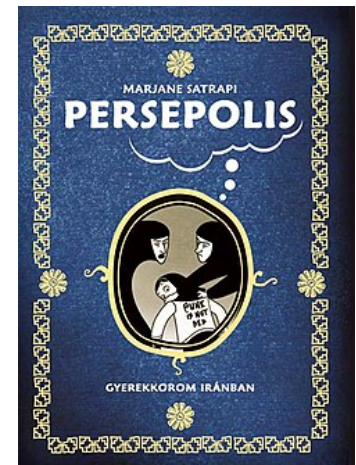
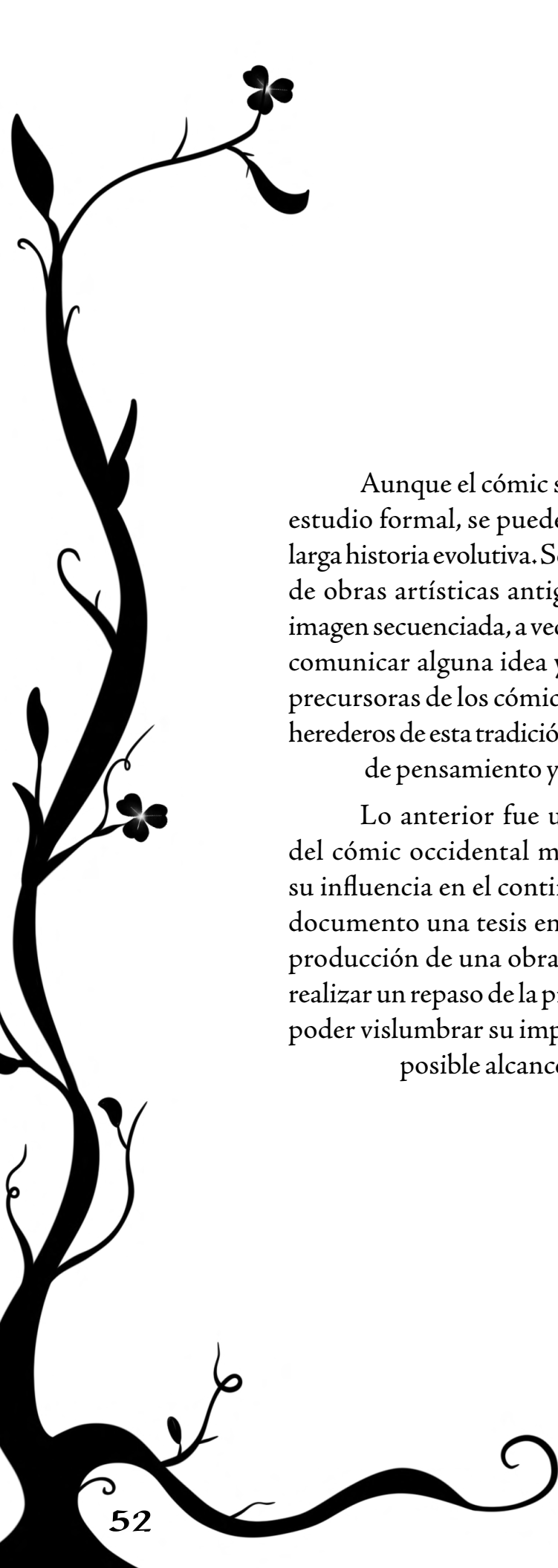


Figura 50. Portada de la novela gráfica *Persépolis*. Marjane Satrapi, 2000.



Figura 52. Portada del comic *Sin City*. Frank Miller, 1991.



Aunque el cómic sea un medio artístico de reciente estudio formal, se puede comprobar que cuenta con una larga historia evolutiva. Se ha logrado constatar la existencia de obras artísticas antiguas que emplearon el uso de la imagen secuenciada, a veces acompañadas de palabras, para comunicar alguna idea y pueden ser consideradas como precursoras de los cómics contemporáneos, los cuales son herederos de esta tradición pero modificada por los sistemas de pensamiento y tecnologías de esta época.

Lo anterior fue un breve recuento de la historia del cómic occidental mayormente estadounidense por su influencia en el continente americano, pero al ser este documento una tesis en la que se describe el proceso de producción de una obra artística en México es necesario realizar un repaso de la presencia del cómic en ese país para poder vislumbrar su impacto social y cultural, así como el posible alcance de la obra *ÁNEMOS*.

### 2.3 El Cómic en México

Como se mencionó en el subcapítulo anterior, algunas manifestaciones de lo que se podría considerar como antecedentes del cómic se dieron con los códices de las culturas prehispánicas pues cumplen con la definición de los cómics que propone McCloud. Sin embargo, es en 1869 cuando se publica en el periódico *La ilustración potosina* el que se considera como el primer cómic mexicano: *Rosa y Federico* por José Tomás de Cuellar y José María Villasana, aunque en ese momento a la obra se le catalogó como una novela ilustrada.



Figura 54. Fragmento de la novela ilustrada *Rosa y Federico*. José Tomás de Cuellar y José María Villasana, 1869.

Durante el porfiriato, finales del siglo XIX, se hicieron populares las caricaturas satíricas de los políticos mexicanos y de la sociedad mexicana. En esta época destacó el humorista gráfico José Guadalupe Posada, conocido mundialmente por crear a *La Calavera Garbancera* renombrada después por Diego Rivera como *La Catrina*.

Si bien Guadalupe Posada no fue conocido en su época por realizar lo que hoy se le llama cómic, se descubrió que existen obras de su autoría en donde se puede percibir su intención narrativa haciendo uso de imágenes secuenciadas que cumplen con la definición del cómic vista con anterioridad. Algunos de estos trabajos son *La calavera de cupido* (ca. 1892) y *El Gran Panteón Amoroso* (ca. 1900).



Figura 55. Fragmento de *La calavera de cupido*. José Guadalupe Posada, 1892.

A inicios del siglo XIX, en la época posrevolucionaria, el cómic fungió como medio de comunicación en la sociedad y como herramienta en la alfabetización del país retratando la cultura popular e incluyendo personajes arquetípicos (Benítez, 2024).

Es en la década de los 1930 cuando los cómics mexicanos comenzaron a utilizar los elementos y formato de las publicaciones estadounidenses logrando que, junto con el aumento de la población alfabetizada, los cómics ganaran más popularidad. En esta época aparecieron las exitosas revistas de cómics *Paquín* (1934) de la editorial Sayrols con comics mayormente importados y *Pepín* (1936) de la editorial Juventud, la cual contaba con historias mexicanas como *Adelita y las guerrilleras* (1936) de José G. Cruz



Figura 56. Portada del comic Pepín. José G. Cruz,



Figura 57. Portada del comic Memín Pinguín. Yolanda Vargas y Sixto V., 1943.

En 1948 se publicó el primer número de *La Familia Burrón*, de Gabriel Vargas, el cual fue tan exitoso que se publicó por más de 60 años, siendo el número 1616 el último en publicarse en el año 2009. Los títulos anteriores son dos de los cómics más emblemáticos de México y aún persisten en la cultura nacional pues Cáceres afirma que son los pilares que brindaron el desarrollo y la consolidación de la industria del cómic mexicano.

La década de los 1940 se considera como la época de oro del cómic mexicano pues “en estos años una revista de historietas podía alcanzar una impresión diaria de 350,000 ejemplares (a excepción de los domingos, que se imprimía el doble), siendo México, en término cuantitativos, el máximo productor de Occidente” (Cáceres, 2015 ). En estos años aparece *Memín Pinguín* (1943) de Yolanda Vargas y Sixto Valencia, comic que gozó de gran popularidad pero que ha sido fuente de controversias por el uso de estereotipos racistas para representar a las personas afromexicanas.



Figura 58. Portada del comic La familia Burrón. Gabriel Vargas, 1948.



Figura 59. Imágenes de las fotonovelas.



Figura 60. Logo de la editorial mexicana Vid.

En 1950 surgieron las populares fotonovelas, las cuales fueron una variación particular del cómic en el que se utilizaba su lenguaje gráfico y su formato, pero con fotografías de actores para contar melodramas. Durante esta época el cómic tuvo un declive principalmente por las largas jornadas de trabajo a las que eran sometidos los artistas con salarios bajos y casi una nula protección a sus derechos de autor, lo cuál llevó a varios artistas a exigir mejores condiciones de trabajo, terminando en despidos masivos (Torres, 2019, p.33 ). Sin embargo, varios artistas comenzaron a fundar sus casas editoriales y revistas, una de las más emblemáticas fue la Editorial Vid de Yolanda Vargas y Guillermo de la Parra.

Las décadas de 1960 y 1970 corresponden a la llamada época de plata del comic mexicano en donde crece el número de lectores por títulos tan populares como *Kalimán* (1965) que originalmente fue creado por Modesto Vázquez para un programa de radio, pero después fue publicado como cómic por Héctor González y Clem Uribe por 26 años sin interrupciones; *Hermelinda Linda* (1965) de quien se discute su autoría entre José Cabezas y Oscar González, y *Los Supermachos* (1965), de Rius.



Figura 61. Portada del comic Kalimán. Rafael Cutberto Navarro y Modesto Vázquez, 1965.

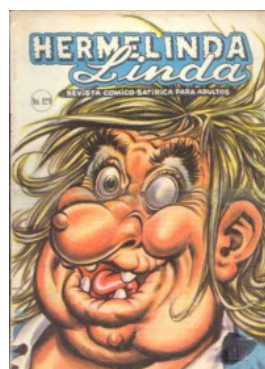


Figura 62. Portada del comic Hermelinda Linda. José Cabezas y Oscar González, 1965.



Figura 63. Portada del comic Los Supermachos. Rius, 1965.



Figura 64. Portada del comic *Karmatrón y los Transformables*. Óscar González, 1986.



Figura 65. Portada del comic *Operación Bolívar*. Edgar Clément, 1993.

En las décadas de 1980 y 1990 el cómic mexicano tuvo una decadencia por diversos factores como el terremoto de 1985, la popularidad de la televisión y los videojuegos, la llegada del neoliberalismo en México y las crisis económicas que impactaron a las editoriales (Torres, 2019, p. 37), lo cual llevó a que muchas de ellas, como la ya mencionada Vid, decidieran reducir costes y optaran por adquirir los derechos para publicar cómics importados de Estados Unidos y Japón, resultando en la popularidad de los superhéroes y del manga en México. Sin embargo, hubo esfuerzos por mantener la publicación de comics nacionales como fue la creación de la revista *Gallito Inglés*, después renombrada como *Gallito Cómics*, en donde se compilaban obras de distintos autores mexicanos como Edgar Clément, Ricardo Peláez, José Quintero, Ricardo Camacho, entre otros (Torres, 2019, p. 42). Desafortunadamente *Gallito Cómics* dejó de publicarse en el año 2000 debido a las pocas o casi nulas ganancias que se tuvieron. Algunos comics mexicanos lograron una moderada popularidad como *Karmatrón y los Transformables* (1986) de Óscar González; *Operación Bolívar* (1993) de Edgar Clément, la cual se considera como una de las novelas gráficas mexicanas más importantes y que pudo ser realizada con el apoyo de la beca del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes (FONCA); *El bulbo* (1993) de Bachan Carrillo; *Fuego Lento* (1998) de Ricardo Peláez la cual es una recopilación de cómics cortos del autor; *El Cerdotado* (1998), de Polo Jasso; entre otros.

En la actualidad el cómic mexicano se sigue enfrentando a la falta de inversión y apoyo por parte de las grandes editoriales para distribuir las obras nacionales, pues aún se mantiene el modelo de venta de cómics extranjeros por ser un negocio más barato y menos arriesgado. Esto ha llevado a que los artistas contemporáneos de cómic nacional decidan realizar la publicación de sus obras de forma independiente luchando por encontrar alguna distribuidora que los acepte y les brinde ganancias. Así mismo, muchos optan por autopublicar sus obras, aunque la calidad del trabajo se vea afectado por la falta de correcciones por parte de un editor profesional (Torres, 2019, pp. 38, 43).

Las convenciones de cómics que se realizan en el país han abierto un mercado importante y conveniente para los artistas en donde pueden vender sus cómics, así como productos derivados de manera directa y sin intermediarios.

No obstante, en una plática que se pudo realizar con autores consolidados y reconocidos en el medio como Alejandra Gámez y Verde Agua, se reconoció que la inversión económica para la producción de mercancías, el derecho para el espacio de ventas, el transporte, el embalaje, el alojamiento, los gastos de emergencias, entre otros, es muy alto, así como el tiempo invertido para asistir a los eventos, lo cual repercute en las ganancias obtenidas.



Figura 66. Logo Ficómics BUAP

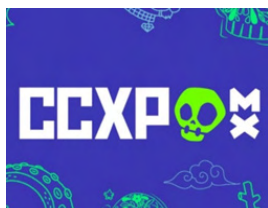


Figura 67. Logo de la Comic-Con Experience



Figura 68. Logo La Moles



Figura 69. Logo Pixelatl



Figura 70. Logo Expo Akai

No obstante, el panorama de la industria ha comenzado a cambiar desde el inicio del siglo XXI con el surgimiento de un alto número de autores independientes como Bernardo Fernández, Axur Eneas, Edgar Camacho, David Espinoza, Paulina Márquez, Luis Castillejos, Roberto González, Patricio Betteo, Aarón Cruz y los ya mencionados Alejandra Gámez y Verde Agua, por nombrar algunos. Estos artistas han sabido utilizar las herramientas que brinda el internet y las redes sociales para dar a conocer su trabajo, realizar ventas y recibir el apoyo necesario para hacer un poco más redituable la publicación física de sus obras, así como de mercancías derivadas. Además, se han abierto más eventos de convenciones de cómics que permiten a los autores la venta de sus obras como Expo Akai, La mole, La Comic-Con Experience (CCXP), Expo TNT, Pixelatl, FICÓMICS BUAP, entre otros.



Figura 71. Logo de Fnac Salamandra Graphic. Premio Internacional de Novela Gráfica.



Figura 72. Logo del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes.



Figura 73. Logo del Concurso Nacional de cómic del Pura Pinche Fortaleza Cómics

Así mismo, existen varias fuentes de apoyo económico por medio de concursos o becas como el programa de Jóvenes Creadores del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes; estancias artísticas en la casa del autor en Zapopan; el Concurso nacional de cómic de Pura Pinche Fortaleza Cómics; el Premio Nacional de Novela Gráfica Joven de Tierra Adentro; El Premio Internacional de Novela gráfica de FNAC-Salamandra Graphic; la convocatoria nacional de Tándem Cómics para la publicación de revistas antológicas que ayudan a difundir las nuevas propuestas de narrativa gráfica mexicana; y el concurso SecuenciArte de Pixelatl.



Figura 74. Logo de la casa del autor en Zapopan



Figura 75. Logo de Premio Nacional de Novela Gráfica



Figura 76. Logo del Pixelatl



Figura 77. Portada de la novela gráfica grito de Victoria. Augusto Mora, 2013.



Figura 78. Portada de la Novela gráfica Piel de Cebolla. Edgar Camacho, 2016.

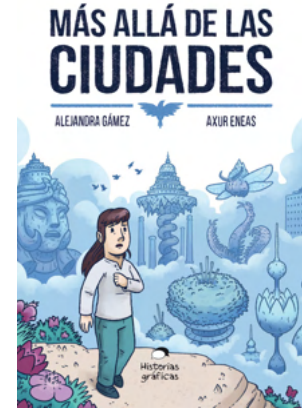


Figura 79. Portada de la novela gráfica Más allá de las ciudades. Alejandra Gámez y Axur E. 2018.

Algunas de las obras más destacadas de este último periodo son *Living with shine* (2006) de Oscar Amador y Raúl Valdés; *Grito de victoria* (2013) de Augusto Mora; *Este cómic no es arte* (2014) de Axur Eneas; *Uncle Bill* (2014) de Bernardo Fernández; *El complot mongol* (2017) de Humberto Crosthwaite y Rafael Bernal; *Más allá de las ciudades* (2018) de Alejandra Gámez y Axur Eneas; *Tormenta de Mayo* (2019) de Paulina Márquez; *Piel de Cebolla* (2016) y *Acacia 22* (2021) de Edgar Camacho.



Figura 80. Portada del comic Este Comic no es Arte. Axur Eneas, 2014.



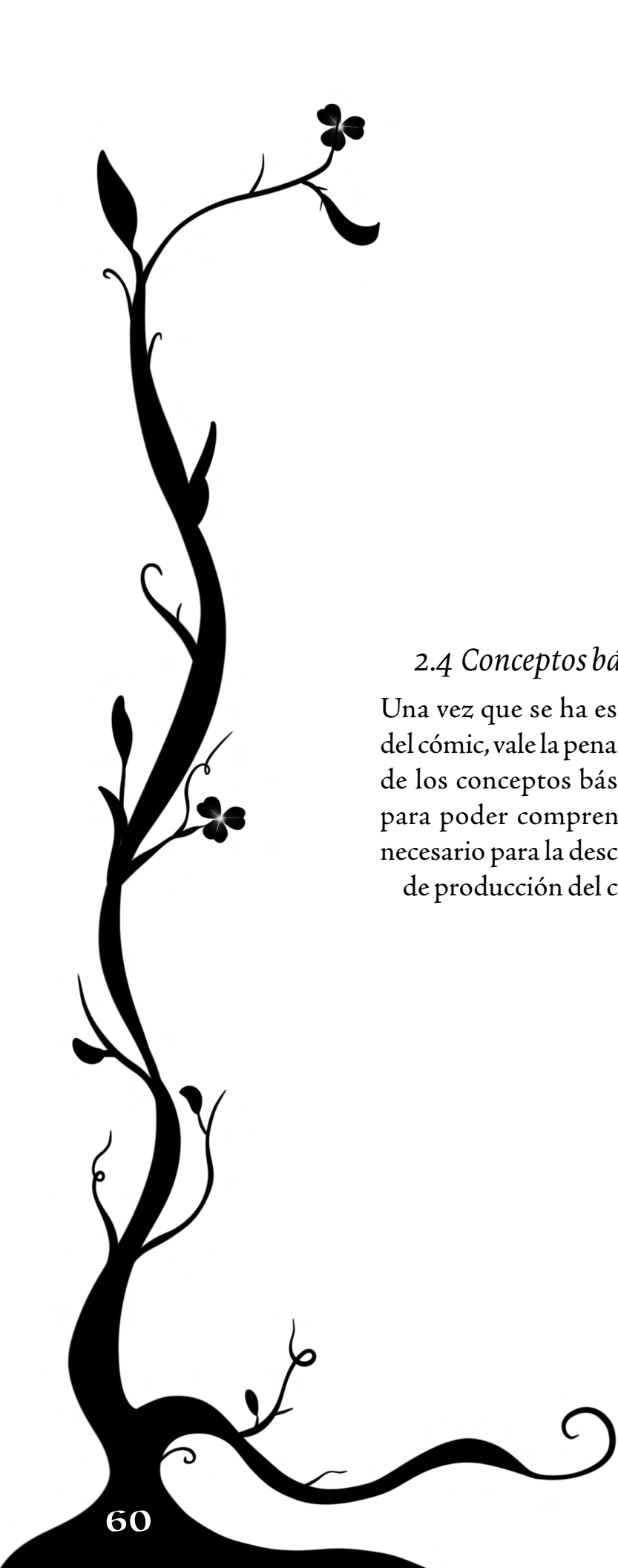
Figura 81. Portada de la novela gráfica El Complot Mongol. Humberto Crosthwaite y Rafael Bernal, 2017.



Figura 82. Portada de la novela gráfica Tormenta de Mayo. Paulina Márquez, 2019.



Figura 83. Portada de la Novela gráfica Acacia 22. Edgar Camacho, 2021.



#### *2.4 Conceptos básicos del cómic*

Una vez que se ha estudiado la historia del cómic, vale la pena mencionar algunos de los conceptos básicos de este medio para poder comprender el vocabulario necesario para la descripción del proceso de producción del cómic *ÁNEMOS*.

## Imagen

La imagen es el recurso más básico e importante del comic pues sin ella no existiría esta forma de expresión artística. Según la primera definición de la Real Academia Española (s.f.), la imagen es “Figura, representación, semejanza y apariencia de algo”. En el cómic estas imágenes son el dibujo y la palabra escrita, que está compuesta de símbolos. Al combinar estos dos tipos de imágenes se vuelven un medio de comunicación para “...expresar una complejidad de pensamientos, sonidos, acciones e ideas en una disposición secuenciada y distribuida en viñetas” (Eisner, 1985/2002, p. 15). Sin embargo, para que la comunicación sea exitosa, debe de existir una disposición en el lector para que reconozca el significado y el impacto emocional de la imagen, así como “...tener una experiencia común y una capacidad de observación para interpretar los sentimientos del actor” (Eisner, 1985/2002, p. 26). Con esto se infiere que el cómic es exigente tanto con el lector como con el autor pues éste debe de poseer la capacidad técnica y creativa para ser lo suficientemente expresivo y apto para contar una historia por medio de dibujos “En el arte del cómic, la suma del estilo y la sutil aplicación de la composición, énfasis y trazo se combinan para lograr belleza y transmitir un mensaje” (Eisner, 1985/2002, p. 16).

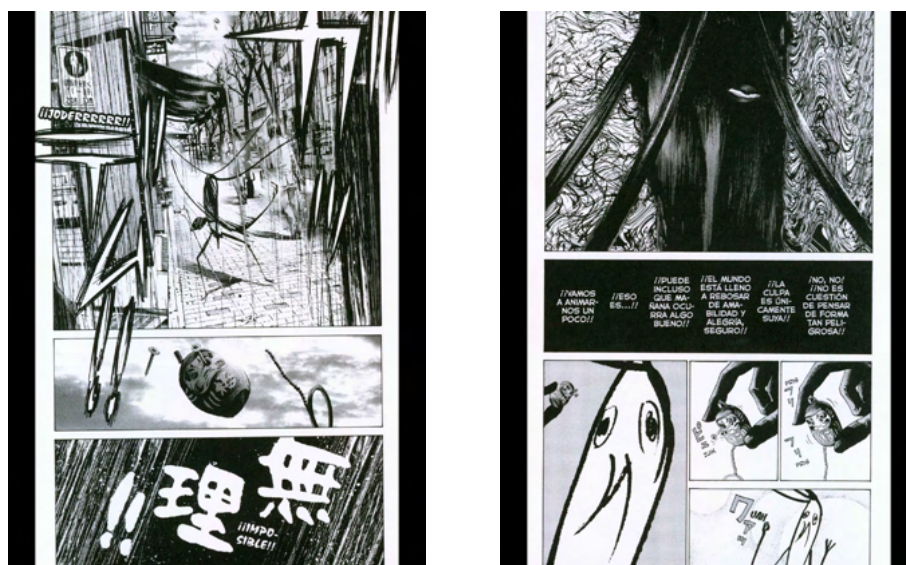


Figura 84. Páginas del manga *Oyasumi punpun* de Inio Asano en donde predomina el uso de imágenes expresivas. La lectura se realiza derecha a izquierda.



Figura 85. Páginas un fragmento de la novela gráfica *Esencial*. Javier Ruescas y Andrea Compton, 2019.

## Viñeta

Según Eisner (1985/2002), la viñeta es la unidad narrativa del cómic en la que se encapsula algún acontecimiento de la historia por medio de imágenes. Cuando se distribuyen varias viñetas de forma secuencial, indican el paso del tiempo e implican la presencia de pensamientos, ideas, acciones y lugares o emplazamientos. Para lograr crear viñetas comunicativas, es necesario que el dibujante tenga en consideración la experiencia humana cotidiana, así como el modo en el que la percibe, para que el lector sea capaz de completar los acontecimientos que se dan entre viñetas por medio de su propia experiencia. A este fenómeno se le conoce como *closure* (cierre).



## Closure (cierre) y Gutter (calle)

McCloud (1993/1995) define el *closure* como “el fenómeno de ver las partes, pero percibir el todo...complementando mentalmente lo que está incompleto, basándonos en la experiencia” (p. 63). El lector puede realizar el *closure* para complementar mentalmente la imagen que contiene una viñeta, pero también lo realiza cuando mira dos viñetas secuenciadas que se encuentran separadas por el *gutter*, nombre que recibe el espacio en blanco entre las viñetas, en el cual el lector hace uso de la imaginación para completar las acciones o acontecimientos que se dan entre las imágenes.

El *closure* y el diseño del *gutter* con muy importantes pues condicionan al dibujante las imágenes que tiene que mostrar en las distintas viñetas para que el lector sea capaz de conectarlas y construir mentalmente una realidad continua y unificada simulando el tiempo y el movimiento de los objetos ilustrados (McCloud, 1993/1995).



63



64

Figura 86. Páginas del libro “Como se hace un comic – El arte invisible” de Scott McCloud, sobre Closure [cierre].





## Composición

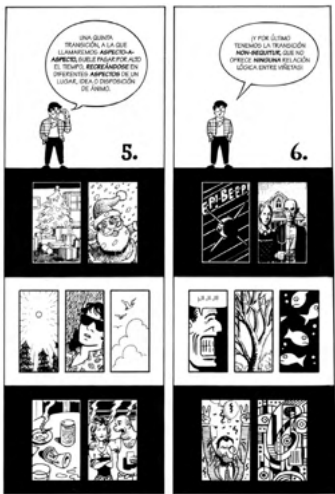
Es la disposición de los elementos que componen a una obra con el propósito de generar una apreciación intencionada. Esto último se refiere a que en la composición usualmente se busca el equilibrio para hacer un recorrido visual armónico, sin embargo, también es válido que no exista armonía en la obra si esa es la intención del artista.

En el cómic, la composición se aplica tanto en la disposición de las viñetas en una página como en la imagen que se encuentra adentro de la viñeta con el propósito de comunicar un mensaje de forma legible y atractiva.

Los distintos elementos de la historia deben combinarse dentro de la viñeta de un modo claramente comunicativo.... El dibujante también debe de decidir cómo reducir la composición al modo más simple y efectivo de transmitir la información necesaria para que la historia avance. (Millidge, 2009/2010, p. 46)



Figura 87. Imagen extraída de la página 47 del libro *Diseño de comic y novela gráfica*.



## Transiciones

Las transiciones de viñetas son la manera en las que éstas van a estar relacionadas por su contenido. McCloud (1993/1995) propone una clasificación de seis categorías:

- ✦ **Momento-a-momento:** Viñetas que describen una misma acción, pero en diferentes momentos por lo que el *closure* es pequeño.
- ✦ **Acción-a-acción:** Viñetas que presentan a un sujeto realizando una progresión de distintas acciones.
- ✦ **Sujeto-a-sujeto:** Viñetas en las que se presentan a diferentes sujetos de una misma escena mientras esta progresa.
- ✦ **Escena-a-escena:** Viñetas que transportan al lector a través de una significativa distancia de tiempo o espacio
- ✦ **Aspecto-a-aspecto:** Viñetas en las que parece pasarse por alto el tiempo y se muestran diferentes aspectos de un lugar, idea o estado de ánimo de una misma escena.
- ✦ **Non-sequitur [no se sigue]:** Viñetas con diferentes sujetos, escenas y acciones que parecen no tener alguna relación lógica, es el lector quien a su criterio le trata de dar un significado.

Figura 88. Páginas el libro “Como se hace un comic – El arte invisible” de Scott McCloud, sobre las 6 categorías de transiciones propuestas por McCloud.

## Rotulación y globos de diálogo

Eisner (1985/2002) señala que, debido a la imposibilidad de transmitir sonidos de forma auditiva en los cómics, se tiene que recurrir a la parte gráfica para lograr capturarlos y hacerlos visibles. No basta con mostrar el texto con una tipografía mecánica ni en un contenedor de texto con líneas rígidas, sino que se tiene que hacer uso del lenguaje gráfico para brindarle personalidad y acrecentar el mensaje que se quiere transmitir.

Uno de los recursos más característicos del cómic para mostrar los diálogos de los personajes son los globos o bocadillos. Se leen siguiendo la convención de lectura occidental, de izquierda a derecha y de arriba a abajo, se pueden enmarcar con una línea sencilla, pero también se puede modificar la forma para incrementar el significado, describir el paso del tiempo en una escena y establecer el tono y el ritmo de la narración. Así mismo, la tipografía utilizada en las letras tiene un efecto en el sonido y el estilo del habla de los personajes. (Eisner, 1985/2002, p. 29)

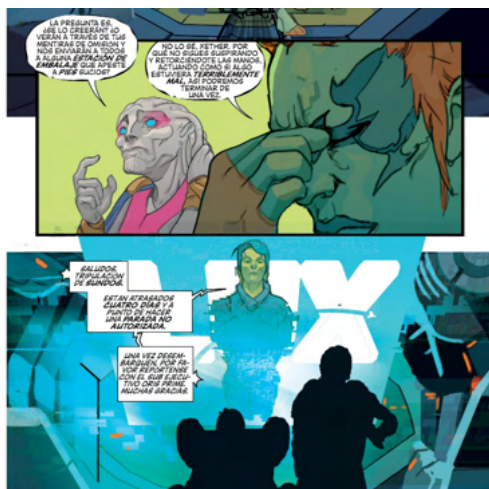


Figura 89. Página de un fragmento del comic *Invisible Kingdom*. G. Willow Wilson y Christian Ward, 2023.



Figura 90. Página del comic *The Walking Dead #48*. Robert Kirkman Tony Moore, 2022.



Figura 91. Página del comic *The Walking Dead #3*. Robert Kirkman Tony Moore, 2020.



Las onomatopeyas son otro elemento representativo de los cómics que sirven para plasmar efectos sonoros por medio del diseño de la rotulación. Usualmente, el estilo de la fuente se realiza imitando la apariencia del efecto sonoro: Irregular, suave, húmedo, viscoso, ligero, entre otros. (Millidge, 2009/2010, p. 106)

Es importante tener en consideración el diseño del contenedor de los textos, la tipografía y de la rotulación, pues además de sugerir la presencia de sonidos, son elementos que sirven, junto con el contenido de las ilustraciones de las viñetas, para mostrar el paso del tiempo y el ritmo de la historia. Eisner (1985/2002) menciona que la representación del paso del tiempo y el ritmo son claves para que el lector esté más implicado en los acontecimientos contados, para que pueda sentir empatía y que el cómic le resulte “real”.



Figura 92. Páginas 19 y 45 del comic Alien. Declan Shalvey, Andrea Broccardo, Triona Farrell, 2023.



## Combinaciones entre la palabra escrita y la imagen

McCloud (1993/1995) señala que gracias al arte moderno la palabra escrita y el dibujo, se reencontraron después de tantos años de haber estado separadas buscando la perfección en sus distintos ámbitos. Del fruto de esta unión, nace el cómic actual con múltiples tipos de combinaciones entre la palabra y la imagen, por lo que el autor propone una clasificación de siete principales categorías a considerar para lograr transmitir una serie de ideas conectadas:

- **Palabra específica:** Los dibujos ilustran, pero no añaden nada a un texto ya completo.
- **Dibujo específico:** Las palabras sólo agregan sonido de fondo a una secuencia ya contada visualmente.
- **Dúo-específico:** Las palabras y los dibujos brindan en esencia el mismo mensaje.
- **Aditivo:** Las palabras amplifican o explayan un dibujo o viceversa.
- **Paralelo:** Las palabras y los dibujos parecen describir cosas muy diferentes.
- **Montaje:** Las palabras se vuelven parte del dibujo
- **Interdependencia:** Las palabras y los dibujos están muy relacionados para transmitir una idea que por separado no lograrían. No siempre están balanceadas y pueden terminar clasificándose en la primera o segunda categoría. Es la combinación más común.

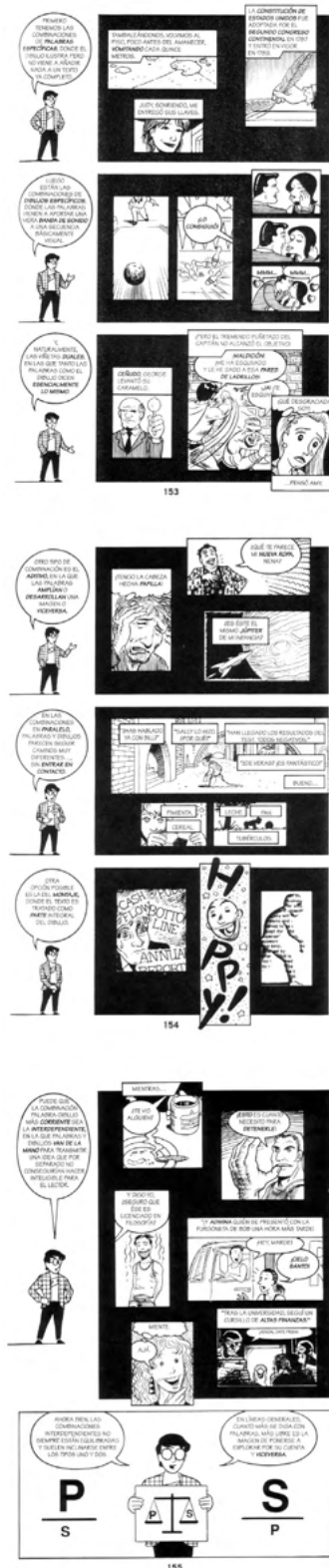
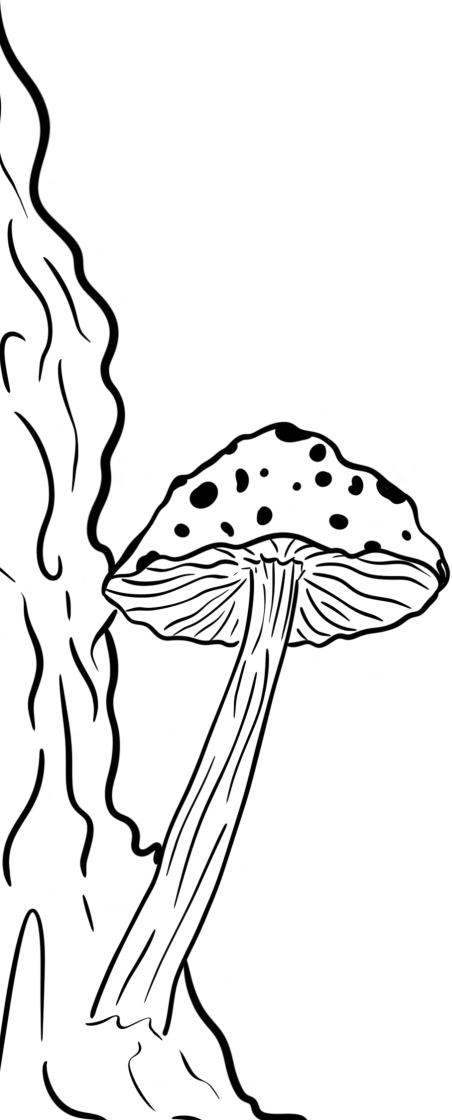


Figura 93. Página del libro “Como se hace un comic – El arte invisible” de Scott McCloud, sobre las 7 principales categorías para lograr transmitir una serie de ideas conectadas propuestas por McCloud.

A lo largo de este capítulo se logró dar una breve mirada al inmenso mundo de los cómics. Fue posible conocer la diferencia entre los términos de arte secuencial, novela gráfica y cómic, se exploró el gran pasado histórico de este medio artístico que no tiene nada que envidiarles a otros, así como su presencia en México y el estado actual de la industria en esta nación, sin olvidar el estudio de algunos de los conceptos clave del cómic para entender su complejidad técnica y creativa.





# EPIMELEIA Y ARCHÉ: ELEMENTOS PARA LA CONSTRUCCIÓN DE LA HISTORIA DE ÁNEMOS

Para el desarrollo de un proyecto narrativo, es importante tener un tema central del cual se desprenda una premisa que sirva para mantener el curso de la historia y no desviarse en su desarrollo. Además, es indispensable realizar la construcción del mundo diegético y establecer sus reglas pues esto condiciona el contexto del personaje protagonista y de la historia. Por lo anterior, fue necesario realizar la investigación de varios tópicos para el establecimiento del tema y de la construcción del mundo diegético, siendo los más importantes el de la *Epimeleia* y el *Arché*.

## 3.1 *La Epimeleia : el cuidado de uno mismo*

El conocimiento de uno mismo es un antiguo concepto que no ha dejado de causar interés en la filosofía occidental ya desde la Grecia del siglo V a.C. con pensadores como Sócrates y Platón que lo ligaban al ejercicio del poder; pasando por Descartes, Nietzsche y el caótico siglo XX en el que se desarrollaron nuevas disciplinas como la psicología que dio lugar a la formación de palabras que aluden a la relación de la persona consigo misma como autoestima, autocontrol y autoconocimiento. Uno de los psicólogos y filósofo más destacado de finales de este siglo fue el francés Michel Foucault, quien realizó varios estudios críticos de las instituciones sociales.


### **Foucault y la epimeleia heautou**

En 1982 Foucault impartió su célebre curso en el *Collège de France* sobre la *Hermenéutica del sujeto* en el que aborda el concepto de *epimeleia heautou*, que significa “el cuidado de uno mismo”, haciendo referencia a la ocupación que uno debe de tener de sí para realizar un proceso de autoconocimiento en el que el sujeto logre un cambio interno al ser consciente de sus capacidades, de su fuerza, de sus miedos, de sus aciertos, de sus defectos, de sus límites; es decir, de su verdad, y de esta forma lograr gobernarse a sí mismo para evitar ser dominado por fuerzas externas y por los deseos pasionales.



Figura 94. Fotografía de Paul-Michel Foucault, filósofo, historiador, sociólogo y psicólogo francés.

Foucault (1982/1994) menciona que la cuestión del cuidado de uno mismo era un principio filosófico que predominaba en la Grecia antigua planteada bajo la fórmula del Oráculo de Delfos en la que se exigían dos cosas: “Conócete a ti mismo” y “ocúpate de ti mismo”. Sin embargo, el autor señala que existe una dependencia en estos mandatos pues “...el conocimiento de uno mismo es únicamente un caso particular de la preocupación por uno mismo, una de sus aplicaciones concretas” (p. 33). Por lo que la definición de la *epimeleia*, cuidar de uno mismo, implica conocerse a uno mismo.



Según Foucault, el concepto de la *epimeleia* tiene tres aspectos importantes los cuales son:

1. Es la actitud que uno mismo tiene frente al mundo, una forma de comportarse y de establecer relaciones con los otros.
2. Es una vigilancia que uno mismo hace desde el campo externo, desde los otros, sobre sí mismo y sus pensamientos.
3. Es una forma de comportamiento en la que uno mismo se hace cargo de sí para realizar sus propios cambios necesarios.

Con base a los aspectos anteriores se puede deducir que la *epimeleia* es un proceso de cambio en el que es indispensable que uno mismo se haga responsable de sus pensamientos, de sus actos y de las transformaciones necesarias para cuidar de sí y encontrar la verdad. No se trata de lo que erróneamente se podría pensar como simple egoísmo, según la moral cristiana occidental en el que se pide la renuncia de uno mismo, o la mera búsqueda del conocimiento de sí sin que el sujeto se modifique así mismo, según la época moderna influenciada por el cartesianismo en la que se separa al sujeto y al objeto de estudio para la búsqueda de la verdad, pero que, aunque el sujeto logre actuar sobre la verdad, esta no actúa sobre el sujeto (Foucault, 1982/1994).

## **Filosofía, espiritualidad y alma**

Para lograr alcanzar la verdad y la transformación de uno mismo, Foucault considera que son necesarias la filosofía y la espiritualidad. El autor señala que la filosofía se encarga de buscar la verdad, las mediaciones necesarias para conseguirla, y las condiciones y los límites del sujeto para acceder a ella. Por otro lado, la espiritualidad estaría conformada por las prácticas y experiencias que permiten al sujeto realizar las modificaciones necesarias sobre sí mismo para poder acceder a la verdad. Es decir, la filosofía busca, analiza y establece la verdad que puede alcanzar el sujeto; la espiritualidad se refiere a las acciones necesarias sobre sí para transformarse y ser capaz de llegar a la verdad.

Foucault menciona que el cuidado de uno mismo no se refiere tanto al cuidado físico del cuerpo, sino del alma pues esta sería la parte más irreductible del sujeto y la que utiliza al cuerpo para hacer cualquier cosa: “Cuando el cuerpo hace algo es que existe un elemento que se sirve de él, y este elemento no puede ser más que el alma, y no el propio cuerpo” (Foucault, 1982/1994, p. 47). Este concepto de alma no se refiere a una substancia metafísica encerrada en un organismo, sino a un sujeto de acción que se hace valer de los instrumentos del cuerpo pero que al mismo tiempo pertenece a él, es decir, se trata de un alma-sujeto, que bien podría interpretarse como la consciencia. Cuando ésta se conoce a sí misma, será dotada de sabiduría para distinguir lo verdadero de lo falso, saber quién es y lo que no es, saber comportarse correctamente y ser capaz de gobernar, no dominar, a otros y a sí mismo.



## El otro como mediador

No obstante, Foucault hace notar que para que un individuo logre la relación consigo mismo necesita de la presencia de otro que funja como mediador en su paso de la ignorancia al saber.

En el estado de ignorancia se encuentra el individuo *stultus*, quien es el que se deja influenciar por el mundo externo, el que es acrítico ante las representaciones, el que no dirige su voluntad hacia algún fin, el que no tiene una voluntad libre, el que no sabe querer y por lo tanto no sabe quererse a sí mismo, lo que provoca una desconexión entre la voluntad y consigo mismo, es decir, su alma. Dada la naturaleza de que el individuo *stultus* no tiene voluntad y no se quiere, no puede ocuparse de sí mismo, por lo que es necesaria la intervención de otro para que pueda pasar a ser un individuo *sapiens*, el que tiene dominio de sí mismo, el que se conoce y el que se quiere. Este otro viene siendo la filosofía:

...la filosofía en tanto que guía de todos los hombres en lo que se refiere a las cosas que convienen a su naturaleza. Únicamente los filósofos dicen cómo debe uno comportarse, pues solamente ellos saben cómo se debe de gobernar a los otros y quienes quieren gobernar a los otros. La filosofía es la práctica general del gobierno.... La filosofía es el conjunto de los principios y de las prácticas con los que uno cuenta y que se pueden poner a disposición de los demás para ocuparse adecuadamente del cuidado de uno mismo o del cuidado de los otros. (Foucault, 1982/1994, p. 61) ...la filosofía en tanto que guía de todos los hombres en lo que se refiere a las cosas que convienen a su naturaleza. Únicamente los filósofos dicen cómo debe uno comportarse, pues solamente ellos saben cómo se debe de gobernar a los otros y quienes quieren gobernar a los otros. La filosofía es la práctica general del gobierno.... La filosofía es el conjunto de los principios y de las prácticas con los que uno cuenta y que se pueden poner a disposición de los demás para ocuparse adecuadamente del cuidado de uno mismo o del cuidado de los otros (Foucault, 1982/1994, p. 61).



De esta forma, el filósofo adquiere un papel de consejero de la existencia capaz de proporcionar, no tanto modelos generales de comportamiento, sino consejos circunstanciales.

Foucault señala que existe una tendencia de realizar la práctica de uno mismo fuera del marco de la institución filosófica convirtiéndola en una práctica social en la que algunos individuos pueden no ser filósofos de profesión, pero toman el rol de mediadores o apoyo para otros individuos que se encuentren en el establecimiento de una relación consigo mismos. No obstante, es indispensable que quien ostente el papel de mediador haya pasado por la filosofía y posea nociones filosóficas.

### **Aplicación de la teoría en la historia de ÁNEMOS**

Todo lo abordado anteriormente ayudó a establecer tanto el tema de la historia de ÁNEMOS como algunos elementos para su desarrollo, los cuales se describirán a continuación.

El tema que se eligió fue el de la *epimeleia*: el cuidado de uno mismo, tomando en consideración la idea de que es necesario conocerse a uno mismo para poder realizar un cambio interno y lograr el gobierno sobre sí.

La premisa que se formuló con base al tema fue: “Es necesario ocuparnos de nosotros mismos para conocernos, valorarnos y vivir bajo nuestros propios términos rechazando todo intento de dominio externo”.

Debido a que el principal público objetivo de este proyecto son los jóvenes de entre los 16 y 21 años, se decidió desarrollar una historia en la que se reflejaran algunos de los cambios que se pueden experimentar durante ese rango de edad como el inicio de la independencia en la toma de decisiones y la búsqueda de uno mismo, así como de su lugar en el mundo. Se consideró que la cuestión de elegir una carrera es un momento significativo para el futuro de los jóvenes, no obstante, el tema de la historia no se limita a los estudiantes pues quienes ya se dedican a laborar también comienzan a tomar decisiones importantes que repercutirán significativamente en su vida, por lo que es necesario desarrollar madurez y responsabilidad sobre sí para poder empezar a vivir bajo sus propios términos.

Se retomaron los conceptos de alma-sujeto y de la voluntad del individuo para abordar el tema de la desconexión que puede tener una persona consigo misma por la incapacidad de dirigir su voluntad hacia algún fin. Se eligió personificar a las almas de los humanos y ubicarlas en un mundo espiritual para brindarles un sentido de otredad con respecto a la persona a la que están enlazadas. De esta manera se les pudo proporcionar una historia dramática relacionada a la de su humano que sirviera como metáfora para denotar la importancia de la conexión que deben tener el alma-sujeto con la voluntad del individuo, así como las consecuencias de la situación contraria.

Se tomó en cuenta el concepto del otro como mediador para que la protagonista fuera capaz de pasar de la condición de individuo *stultus* a individuo *sapiens*. Estos otros fueron principalmente sus amigos y su tía, pero también las almas con las que interactúa en el mundo espiritual y que le proporcionan consejos con base a las circunstancias en las que se encuentra la protagonista. En algunos momentos de la historia también se toma al alma de la protagonista como un otro debido a que, como se mencionó en la teoría, Foucault consideraba que en uno de los tres aspectos importantes de la *epimeleia* era importante la autovigilancia, reconvertir la mirada de uno mismo para situarla en el mundo externo donde se encuentran los otros, para poder verse a sí mismo y vigilar lo que acontece en el pensamiento.

Así mismo, se tuvieron en consideración los otros dos aspectos importantes de la *epimeleia* para el desarrollo de la historia, que fue el cambio de la actitud de la protagonista frente al mundo, tanto en el espiritual como en el humano, así como el comportamiento que tiene consigo misma dejando de depender tanto en los demás y en sus órdenes, para ahora tomar las riendas de su propia vida y darse cuenta de las cosas en las que debe de cambiar.

### 3.2 El arché de Empédocles

En las historias del género de fantasía los eventos ocurren en un mundo que puede basarse del real pero que está compuesto mayormente por elementos que cuentan con sus propias leyes físicas y lógicas designadas por el autor.

Debido a que el tema de la historia de *ÁNEMOS* está relacionado a la Grecia antigua y a que uno de los propósitos del proyecto como obra artística es generar una experiencia catártica en los lectores como postulaba Aristóteles que era el fin del arte, se decidió investigar teorías de los antiguos filósofos griegos sobre la naturaleza y su relación con la espiritualidad, siendo la visión filosófica de Empédocles sobre el cosmos y la espiritualidad la que se acercaba a la visión que se tenía del mundo diegético.

#### **Empédocles y el cosmos**

Empédocles de Agrigento fue un filósofo, médico y político griego que nació en la antigua ciudad de Acragas, hoy Agrigento, Sicilia, cerca de los 490 a.C. Formó parte de la última etapa de los llamados presocráticos y se le conoce por su particular forma de pensar en donde coexisten dos vertientes que parecen contradictorias: la científica racional y la mística religiosa. Además, también lo caracterizaba la forma en la que expresaba sus pensamientos pues se hacía valer de la poesía en hexámetros en vez de la prosa, que ya era el recurso más utilizado en esa época, y bajo ese estilo escribió dos de sus poemas más reconocidos: *Sobre la naturaleza de los seres* y *Las purificaciones* (García, 1995).



Figura 95. Retrato de Empédocles, filósofo, estadista y poeta griego.

Durante muchos años Empédocles estudió el trabajo de Parménides y de otros filósofos griegos sobre la búsqueda del *arché* universal único, para crear su propia concepción del cosmos y de los seres. El *arché*, que significa el primer elemento de todas las cosas, fue un concepto importante de la antigua Grecia para explicar el comienzo del universo.

Parménides señalaba que todo lo que es, se caracteriza por ser único e inmóvil; que nada podía salir de la nada y que lo que existe no puede desaparecer. Tales de Mileto decía que el agua era el origen de todas las cosas y por lo tanto el *arché* único, Anaxímenes consideraba como *arché* al aire, Heráclito postuló al fuego y Jenófanes a la tierra.

### **Arché plural, los cuatro elementos**

García (1995) señala que Empédocles aceptó la existencia del *arché* al estar de acuerdo con la idea de Parménides de que nada podía salir de la nada y que lo que existe no podía desaparecer, pero no aceptaba la inmovilidad de todo lo que es ni la unicidad de su composición. Este filósofo consideraba que todo estaba conformado por una pluralidad de elementos y que se hallaban en constante movimiento por motores distintos a la materia. Estos elementos eran los postulados por los filósofos ya mencionados: agua, aire, fuego y tierra, todos tenían la misma importancia y ninguno era inferior al otro. Empédocles afirmaba que, gracias a la mezcla de estos elementos por un constante movimiento, fue posible la creación del cosmos y de todos los seres que lo habitan. Las fuerzas motoras que hacían posible la mezcla de los elementos eran el Amor y el Odio, los cuales eran los principios de atracción y rechazo universal. Ninguna de estas fuerzas era absoluta, siempre se encontraban en movimiento y gracias a esto era posible la vida en el mundo.

## **Sobre el Sphairos**

Según Empédocles, el Amor se encargaba de unir a los elementos y mantener todo en armonía creando una esfera compacta llamada *Sphairos*, la cual ostentaba un título de divinidad. Sin embargo, debido a la fuerza del Odio, esta esfera se cuarteaba y los elementos se separaban para pasar a una fase donde el odio era el dominante, sin llegar a ser divinidad, y todos los elementos se encontraban alejados de sí. Luego, el Amor interrumpía y los elementos volvían a unirse para crear a la *Sphairos*. Se trataba de un ciclo eterno en el que todo se mantenía en un constante cambio, los elementos se mezclaban y formaban todo lo que existía, pero en el fondo los cuatro elementos principales eran inmutables, es decir, no se agregaba ni se eliminaba a ninguno.

Los seres vivos se encontraban en la fase intermedia en la que el Amor y el Odio estaban mezclados, en el que los elementos se encontraban unidos y separados al mismo tiempo, ese momento de tensión entre las dos fuerzas era el que habitaba el humano y en el que se creaba todo lo que se conocía. Así mismo, el nacimiento y la muerte de los seres vivos era sólo una mezcla y una disolución de los elementos primordiales: “Todo se transforma incesantemente, pero nada se crea ni se aniquila en el cosmos” (García, 1995, p. 18).

Por último, se considera que Empédocles afirmaba que la etapa de la mezcla del Amor y el Odio en el que los humanos se encontraban era en la que el Odio tenía un mayor dominio, lo que permitía el desarrollo de diversas formas de vida en la tierra con distinción de sexos, así como la diversidad de paisajes; sin embargo, el avance del Odio era la razón por la que el mundo era cruel, doloroso e inarmónico. Empédocles brinda una propuesta para la salvación de la humanidad instándola a hacer el bien, pues de esta manera el mundo y el cosmos se inclinarían al *Sphairos* que no era más que la unidad del Amor.

### **Aplicación de la teoría en la construcción del mundo diegético**

Con base a la filosofía de Empédocles y a la práctica de uno mismo de Foucault, se creó el universo de la historia de la siguiente forma.

Se estableció que la consciencia, al no ser un objeto material, era lo único en la existencia que se creaba de la nada y que podía desaparecer.

Se creó una historia que funciona a modo de leyenda en el mundo espiritual sobre el origen de todo lo existente en la realidad: El universo era un ser único que tenía todo, pero nadie con quien compartirlo. Esta soledad lo llevó a tomar la decisión de dividirse en una explosión para crear todo lo que existe, incluyendo la vida consciente de la cual no es dueño. La explosión generó tres dimensiones: la cósmica, la espiritual y la física, las cuales están conectadas por medio de energía. En cada una de ellas existen galaxias, mundos y vida. El mundo físico en donde habitan los humanos está vinculado a un mundo espiritual habitado por almas contando ambos con una geografía similar y conectados por medio de la naturaleza en donde se encuentran portales escondidos por los que fluye la energía de la conexión de sus habitantes. Las formas de vida que se generaron fueron varias, sin embargo, las más destacables de cada dimensión por su nivel de consciencia son: los trascendentales, las almas y los humanos.

Los trascendentales pertenecen a la dimensión cósmica, fueron las primeras formas de vida que adquirieron consciencia. Son lógicos, racionales y sin sentimientos. Fueron los primeros seres en darse cuenta de que el caos podría destruir al universo por lo que se asignaron la tarea de imponer el orden en todas las dimensiones para evitarlo. Ellos cazan y eliminan a los seres que representan un peligro para la existencia como las criaturas que invaden dimensiones o las que ya no pertenecen a su mundo por no ser capaces de cumplir con su rol y por lo tanto pueden ser generadoras de caos, como las almas opacas y las almas oscuras, de las cuales se hablará más adelante.

Por último, estos seres se encargan de realizar la trascendencia de los seres vivos de la dimensión física, como los humanos, siempre y cuando estos se encuentren conectados con su alma al momento de su muerte pues fusionan las consciencias de la dupla alma-humano para llevarla al plano cósmico en donde se vuelve parte del todo. Las consciencias fusionadas son la fuente de la creación de nuevas formas de vida y con ello, la expansión del universo.

Los humanos no trascienden si al morir se encuentran desconectados de sus almas. La energía del humano y la de su alma son absorbidas por los trascendentales para ser reutilizadas en los mundos a los que pertenecen, pero sus consciencias desaparecen. Si un alma es eliminada y el humano sigue vivo, éste vivirá lo que le reste siendo infeliz, amargado, sin un propósito en la vida y cuando muera, no logrará la trascendencia.

Las almas están vinculadas con los humanos por medio de energía cósmica. A cada pareja alma-humano se le llama dupla y cuando esta se fusiona en la trascendencia, expande al universo significativamente comparadas con otras formas de vida.

Existe en la naturaleza del mundo humano y del espiritual un portal por dupla que es por el que fluye la energía de su conexión y sólo la dupla a la que le pertenece puede atravesarlo físicamente. Los portales poseen puertas y cambian de lugar a un punto medio cuando las duplas están muy alejadas en sus respectivos mundos, los cuales son un reflejo en cuanto a la disposición geográfica.

Las almas pueden controlar los cuatro elementos del *arché*: agua, aire, fuego y tierra. Estos seres se clasifican en cuatro tipos: almas luz, *enosís*, almas opacas y almas oscuras.

Las almas luz son las que se encuentran conectadas con sus humanos, por lo que las puertas de sus portales están abiertas y fluye en ella la cantidad de energía necesaria para controlar con plenitud uno de los cuatro elementos. Estas almas cuidan y configuran a la naturaleza para proteger a su mundo y al de los humanos. Sus principales enemigos son las almas oscuras.

Los *enosís*, que en griego significa unión, son las almas luz que cuentan con una conexión pura y plena con sus humanos, quienes son capaces de sentir amor por los demás y por sí mismos. Son las únicas almas que conocen las memorias y los pensamientos de los humanos a los que están conectados. Poseen una gran cantidad de energía que les permite controlar los cuatro elementos del *arché*. Se encargan de gobernar al mundo espiritual, así como de su defensa ante las almas oscuras.

Las almas opacas son seres que cuentan con una conexión inestable y débil con sus humanos. Las puertas de su portal están cerradas, pero por los bordes se filtra la suficiente energía que les permite controlar de forma muy limitada uno de los cuatro elementos. Son discriminadas, odiadas y temidas por las almas luz debido al riesgo de que puedan convertirse en almas oscuras, esto causa que las almas oscuras sean las que las protejan tanto de los trascendentales como de las almas luz.

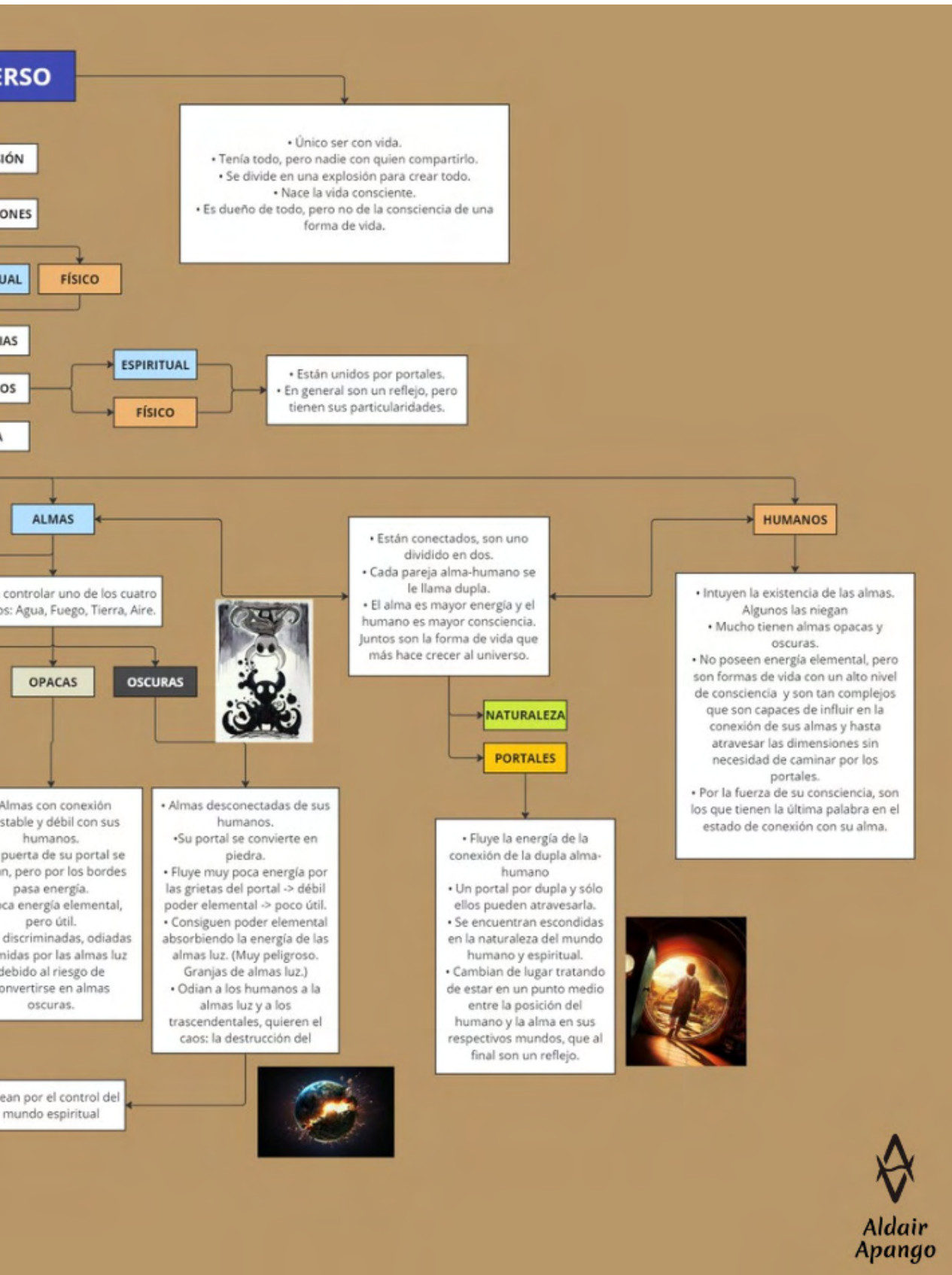
Las almas oscuras son las almas que se encuentran desconectadas de sus humanos. Su portal de conexión se convierte en piedra por lo que no poseen energía elemental por medio de los humanos. Sin embargo, pueden conseguir energía absorbiendo la de las almas luz y la de la naturaleza. Odian a los humanos por no tener la voluntad para conectarse con sus almas, lo que causa que sean rechazadas en su sociedad y sean perseguidas por los trascendentales para ser eliminadas. Culpan de su sufrimiento injusto a los humanos y a las almas luz por lo que quieren generar caos para destruir al universo.

Por último, los humanos son la tercera forma de vida más destacable del universo. Intuyen la existencia de las almas, pero han perdido la creencia en ellas y por lo tanto en su conexión, generando un gran número de almas opacas y oscuras, es decir, domina la fuerza del Odio del que hablaba Empédocles. No poseen energía elemental, pero son formas de vida con un alto nivel de voluntad y consciencia que, sin saberlo, tienen la decisión final sobre la conexión con sus almas. Esta complejidad ha hecho posible que algunos humanos hayan podido cruzar dimensiones por medio de lo que conocen como plano astral.





Figura 96. Captura de pantalla del Diagrama de la construcción del m...



Mundo diegético para la historia de *ÁNEMOS*. Aldair Apango, 2024.

4





## PROCESO DE LA CREACIÓN DE ÁNEMOS

En la sección de “Descripción del proyecto” se abordó de forma general la metodología que se diseñó para su desarrollo con base a lo aprendido en los distintos cursos de la universidad, así como con las propuestas de autores reconocidos en la creación de cómics como McCloud, Eisner y Spencer Millidge; sin embargo, en este capítulo se detallarán las actividades realizadas en cada una de estas fases para la creación de la obra.

## 4.1 PREPRODUCCIÓN

### 4.1.1 Construcción de la idea

Como se mencionó en el apartado de “Antecedentes”, la idea de *ÁNEMOS* surgió en el año de 2021 en la clase de arte secuencial en donde se definió el uso de algún recuerdo para desarrollar una historia. Aldair Apango, uno de los creadores del proyecto, eligió el recuerdo de un viaje que realizó cuando era niño al parque nacional Iztaccíhuatl – Popocatepetl (Izta-Popo). Para



Figura 97. Fotografía del parque nacional Izta-Popo.

el autor fue bastante impactante ver la flora y la fauna silvestre, los paisajes montañosos con enormes paredes de piedra, sentir en sus pies el agua helada de pequeños canales pasando entre el césped crecido, respirar el aire

frío y limpio, sentir la atmósfera misteriosa que imperaba en el ambiente y escuchar los sonidos de los animales, del viento y de las cascadas. Por ello, en el momento en el que se escribió la primera versión de la historia, llamada en ese momento *Alma*, se decidió crear un mundo de fantasía que se desarrollara en el paisaje natural del parque nacional Izta-Popo.



Figura 98. Portada de la serie Amphibia. Matt Braly, 2019.



Figura 100. Portada de la serie Hilda. Luke Pearson, Stephanie Simpson, 2018.



Figura 102. Portada de la serie The Owl House. Dana Terrace 2020.

Debido a la influencia de historias de fantasía con viajes a entornos naturales como *Gravity Falls*, *Infinity train*, *The Owl House*, *Hilda*, *El viaje de Chihiro* y *Amphibia*, por mencionar algunas, se tomó la decisión de que la protagonista hiciera un viaje a un mundo espiritual donde existiera la magia. La razón por la que el mundo de fantasía estaría habitado por almas se debe a que durante el confinamiento causado por la pandemia del COVID-19 el autor tuvo algunas experiencias que lo llevaron a un largo proceso de introspección en el que se replanteó la forma de ver la vida, la muerte y a sí mismo. Durante este proceso, se tuvo un ejercicio de desdoblamiento en el que el autor, o su consciencia, fue capaz de observarse, reconectarse y reconfigurarse, surgiendo de este manera la idea en la historia de que el alma de la protagonista fuera un sujeto consciente aparte de la humana, pero unida a ella.



Figura 99. Portada de la serie Infinity Train. Owen Dennis, 2019.



Figura 101. Portada de la película El viaje de Chihiro. Hayao Miyazaki, 2003.



Figura 103. Portada de la serie Gravity Falls. Alex Hirsch, 2012.

Por último, el conflicto que tiene la protagonista sobre la indecisión y el miedo que tiene del futuro, así como el dominio que tienen sus mentores, padres y sociedad en general sobre ella, se debe a experiencias personales que tuvo el autor y que con el paso del tiempo ha aprendido a superar para tomar las riendas de su vida con las responsabilidades y consecuencias que vengan de ello. Debido a esto, nació el interés de apoyar a los jóvenes que se pudieran encontrar en la misma situación de ser dominados por terceros que les causen depresiones y crisis de identidad. Se desea incentivar en ellos la realización de un examen de consciencia, a reconectar consigo mismos, a aceptar sus virtudes y sus defectos, y a tomar las decisiones de su vida.

Gradualmente el proyecto se fue haciendo más ambicioso; sin embargo, durante esa época no se contaba con el tiempo suficiente para realizarlo como trabajo final para la clase de arte secuencial y debido a dificultades que se presentaron en la pandemia, se decidió guardar la primera versión de la historia.

Fue en las materias de Proyecto integral II y Proyecto final en 2023 que con la ayuda del profesor Guillermo Gómez y de los compañeros de las clases mencionadas, se retomó la historia de *Alma* y se reescribió con una mejor planeación, estructura e investigación. Durante ese periodo se replanteó el tema a abordar y se tuvo como fuente de investigación el libro de *La hermenéutica del sujeto* de Michel Foucault, de donde se tomaron los elementos descritos en el capítulo anterior para el desarrollo de la nueva historia y siguiendo la estructura para la construcción de un guion se obtuvieron los siguientes resultados:



- ♦ **Tema:** La *epimeleia* (el cuidado de uno mismo).
- ♦ **Premisa:** Es necesario ocuparnos de nosotros mismos para conocernos, valorarnos y vivir bajo nuestros propios términos rechazando todo intento de dominio externo.
- ♦ **Protagonista:** Aria
- ♦ **Conflicto externo:** Aria no puede regresar al mundo físico de los humanos.
- ♦ **Conflicto interno:** Aria no confía en sí, no reconoce sus virtudes y defectos, se somete a la voluntad de los demás, rechaza su propio ser por el miedo a los juicios y a los conflictos que podría generar con otros.
- ♦ **Antagonistas:** Trascendentales y almas oscuras.
- ♦ **Logline:** Una joven insegura que entró por accidente a un mundo espiritual que está atravesando por conflictos sociales debe de buscar a su alma para reconectar con ella y poder regresar a su mundo humano antes de que sea eliminada por unos seres poderosos.
- ♦ **Storyline:**

- o Una joven que no confía en sí y que vive en la seguridad que le brinda el someterse a la voluntad de los demás en lugar de tratar de cumplir sus propias metas por miedo, tiene que elegir una carrera, la cual impactará en su futuro. Justo al momento de tomar la fácil decisión de rendirse ante la voluntad de otros, la joven entra por accidente a un mundo espiritual del cual no puede salir por haberse desconectado de su alma.

- o Para poder regresar a su mundo, la joven debe de buscar a su alma y reconectar con ella, pero tiene que hacerlo antes de que unos seres poderosos que tratan de mantener el orden del universo los encuentren para eliminarlos, pues su desconexión y su presencia en el mundo espiritual representan una amenaza para el equilibrio de la realidad.

- o La joven logra conectarse con su alma al reconocerse, amarse y confiar en sí misma para hacerse responsable de su vida. La joven regresa a su mundo y adquiere el valor para enfrentar a los demás al elegir la carrera que ella desea para su futuro aceptando las consecuencias, buenas o malas, que puedan venir de ello.





#### 4.1.2 Investigación del tema y construcción del mundo

Para hablar de esta fase se consideró necesario crear un capítulo completo para mostrar la importancia de realizar investigaciones para la construcción de una historia y de su mundo diegético. Los detalles de esta fase ya se han abordado en el capítulo tres; sin embargo, con el propósito de mantener la estructura lineal en el recuento del proceso del desarrollo del proyecto, se hará una breve mención sobre la forma en la que se llegó a las fuentes de información y la razón de su uso.

Cuando se retomó el proyecto de *Alma* para construir la idea de la nueva historia, se observó que el tema principal ya no era el recuerdo, sino uno relacionado al autoconocimiento. Aunque se tenía una noción de cómo abordarlo, se comprendió que para desarrollar mejor la historia y construir el mundo fantástico adecuado, era indispensable determinar claramente el tema central para realizar las investigaciones necesarias.

Para definir el nuevo tema de la historia se acudió a fuentes de internet que hablaran sobre el tema del autoconocimiento, sin embargo, no eran suficientes y no congeniaban con la idea que se tenía del proyecto. Por lo anterior y debido al limitado conocimiento que se tenía del área de psicología, se acudió con el psicólogo Javier Grajales para solicitar su orientación sobre las posibles fuentes de información a considerar planteándole la idea del proyecto, la historia en general y el propósito que se buscaba. El psicólogo valoró que la teoría que más se adecuaba al proyecto era la que se abordaba en el libro de *La hermenéutica del sujeto* del también psicólogo Michel Foucault, donde el autor habla del concepto de la *epimeleia*. Al leer el libro y consultar algunas fuentes académicas que ayudaron a comprender algunas ideas del autor, fue posible ver que el concepto de *epimeleia* era el tema central de la historia y la teoría de Foucault ayudaba a construirla.

Para la creación del mundo diegético fue más fácil encontrar una fuente de información al tener clara la influencia de algunos filósofos de la antigua Grecia como Aristóteles y Sócrates, pues la teoría de Foucault parte del análisis del pensamiento socrático, en las distintas áreas del proyecto, por lo que se decidió buscar a algún antiguo autor griego que abordara los temas de la composición del cosmos, de los elementos naturales y de la religión. Durante esta búsqueda, se descubrió el concepto de *arché* y las propuestas que brindaban distintos filósofos sobre el posible primer elemento de todas las cosas. Sin embargo, al pensar en la diversidad de las almas, se descartaron las opciones que tenían al *arché* como un elemento único y se eligió la propuesta pluralista de Empédocles, quien además poseía una teoría sobre la composición de los seres y de los objetos del mundo tomando ideas científicas como la mezcla de los elementos para la composición de la naturaleza, pero también ideas místicas como la influencia de las fuerzas motoras del Odio y del Amor para mantener unidos o separados a los elementos. Todas estas propuestas congeniaban y complementaban la idea que se tenía para el mundo diegético.

#### **4.1.3 Moodboards de referencias**

##### **Historia**

Para la creación de la historia se tuvieron en cuenta como referencia varias obras de las que se analizaron las formas de abordar la fantasía, la manera en la que se construyeron los mundos diegéticos, la forma en la que se utilizaban los poderes mágicos y especialmente el arco de crecimiento de los personajes. Algunas de estas obras fueron *El Viaje de Chihiro*, *Intensamente*, *Soul*, *Gravity falls*, *Avatar: The Last Airbender*, *Over the Garden Wall*, *The Owl House*, *Hilda*, *Amphibia*, *Infinity Train*, *Los secretos del inmortal Nicolas Flamel* y *W.I.T.C.H.*



Figura 104. Portada de la película *Intensamente*. Pete Docter y Ronnie del C., 2015.



Figura 106. Portada del comic *W.I.T.C.H.* Elisabetta Gnone, Alessandro Barbucci, Barbara Canepa, 2001.



Figura 108. Portada de la película *Soul*. Pete Docter, 2020.

En la mayoría de las historias los protagonistas, quienes están lidiando con conflictos internos, experimentan un evento importante que los obliga a salir de su zona de confort y se ven enfrentados a la existencia de elementos sobrenaturales. En este punto se establece el conflicto externo a resolver por medio de aventuras o tareas que deben de cumplir los personajes para tratar de regresar al estado de confort. Durante el desarrollo de los eventos los personajes tienen la oportunidad de conocerse a sí mismos y sufren transformaciones que los hace resolver sus conflictos internos teniendo un desarrollo personal. En general, bajo ciertas excepciones, el proceso del cambio interno de un personaje por medio del enfrentamiento de dificultades externas es lo más importante en estas historias y lo que genera la catarsis en los espectadores.

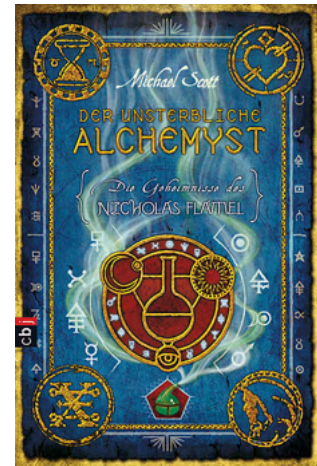


Figura 105. Portada de la novela literaria *El alquimista: los secretos del inmortal Nicolás Flamel*. Michael Scott, 2007.

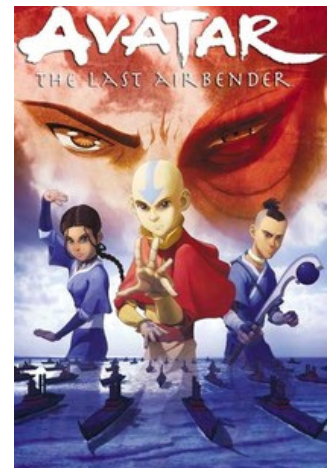
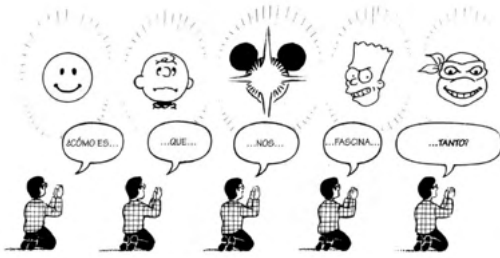


Figura 107. Portada de la serie *The Last Airbender*. Michael Dante DiMartino, 2005.

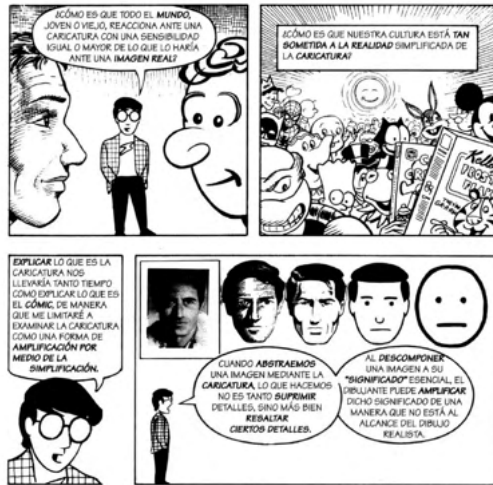


Figura 109. Portada de la serie *Over the Garden Wall*. Patrick McHale, 2013.



## Estilo visual

Para el estilo visual del cómic se tomó en cuenta la simplificación de la imagen que McCloud (1993/1995) señala como una herramienta útil para amplificar algunas características de los personajes. Esta simplificación es un tipo de icono denominado como cartoon [caricatura], el cual sirve para resaltar detalles de los personajes y mostrar su significado esencial. Además, es una herramienta para el storytelling [narración de historias] que sirve para enfocar la atención del espectador en una idea y, por último, permite que la mayoría de las personas se sientan representadas pues la imagen caricaturizada, es decir simplificada, hace que los espectadores dejen de ver a los protagonistas como otros y se vean a sí mismos en ellos.



30



36

Figura 110. Páginas del libro "Como se hace un comic – El arte invisible" de Scott McCloud, sobre el Cartoon [caricatura].



## Mundo humano

Para el diseño de los escenarios del mundo humano del cómic se definió como referencia al estado de Puebla para cumplir con el propósito establecido de contar una historia de carácter global en un contexto local. Se escogió como escenario principal el parque nacional Izta-Popo por su rico paisaje natural que empatiza con la idea de la historia de que la naturaleza es el medio de conexión entre el mundo humano y el mundo espiritual. Así mismo, se busca que los lectores conozcan este espacio natural, lo visiten y reflexionen sobre la importancia de su preservación.



*Figura 112. Moodboard del mundo humano*

## Mundo espiritual

Se determinó que el mundo espiritual estaría habitado por una civilización que viviera en comunión con la naturaleza, la cual tendría parecido con el parque nacional Izta-Popo, pero con sus particularidades en cuanto a las dimensiones de los elementos y del color de la vegetación con tonos ocres en el día y luces de tonos fríos irradiadas por algunas plantas en la noche.

Las viviendas de las almas serían diferentes dependiendo del elemento que dominaran: las almas de viento habitarían en el interior de los troncos de los árboles, así como en construcciones hechas en sus ramas; las almas de agua, en chozas a las orillas de las lagunas; las de tierra, en champiñones que se extienden a la profundidad del suelo; y las de fuego, en cuevas y formaciones rocosas que se encuentran en los cerros y las montañas.



Figura 113. Moodboard del mundo espiritual.





Figura 114. Primer moodboard de las almas.

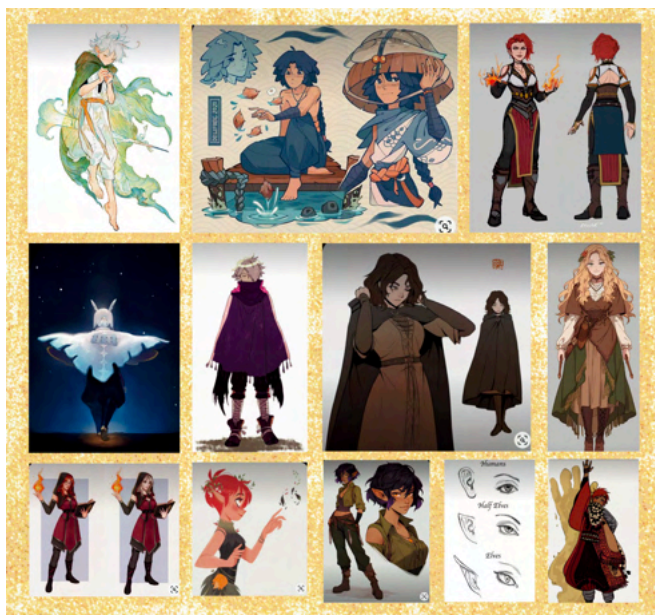


Figura 115. Segundo moodboard de las almas.

## Almas

Para el diseño de las almas se tuvo como primera consideración que fueran criaturas parecidas a las hadas: pequeñas, aladas, sin nariz y con ojos grandes; no obstante, esto se cambió para fines de la historia pues la protagonista debía de pasar inadvertida en el mundo espiritual de forma creíble, así mismo, se buscaba remarcar la similitud que tienen las almas con los humanos y que los lectores pudieran sentirse representados visualmente por los personajes. Por lo anterior, se decidió que el aspecto físico de las almas fuera más parecido al del ser humano con una indumentaria particular que ayudara a identificar al elemento que controlaban, pero se mantuvo la idea de que tuvieran las orejas puntiagudas para denotar la diferencia de especies.



## Trascendentales

Para estos seres, se buscaron referencias de personajes que tuvieran relación con la oscuridad del espacio exterior, que tuvieran una apariencia de deidad por haber sido las primeras formas de vida que se originaron tras la explosión del universo, que tuvieran un porte serio, que no mostraran sentimientos, que fueran impartidores de justicia y que infundieran terror.



Figura 116. Moodboard de los trascendentales

#### 4.1.4 Tarjetas de la trama

Una vez que se definieron el tema, la premisa, el mundo diegético y el aspecto visual que se deseaba para el proyecto, se retomó la primera versión de la historia para hacer una lista de los acontecimientos importantes en donde se eliminaron, se mejoraron y se agregaron detalles, así como nuevos personajes para enriquecer a la trama. Esta se catalogó como la segunda versión de la historia.

Luego, se utilizó el espacio de trabajo en línea *Miro* para crear las tarjetas de la trama teniendo en mente el paradigma de Syd Field para la estructuración de la historia por actos y con sus secuencias importantes: detonante, primer *plot point*, primera pinza, punto medio, segunda pinza, segundo *plot point*, clímax y resolución.



Figura 117. Secuencias importantes según Syd Field del documento de Miro: 4. Diagramación v2 (Para depuración de páginas)

Se realizaron seis versiones del conjunto de tarjetas de la trama gracias a la retroalimentación recibida por el profesor Guillermo Gómez y a los compañeros de la clase de Proyecto Final para mejorar la verosimilitud de la historia y el estilo narrativo. En la última versión de las tarjetas, la historia logró mantener la esencia del tema sin desviarse, se limitó la cantidad de subtramas, se modificaron el inicio y el final de la historia, se trabajaron las secuencias de acción, se mejoraron los momentos que tenían una intensidad de lectura metafórica, se verificó la congruencia y la continuidad de las escenas, entre otros detalles.

## HISTORIA:

(Los personajes aún no tienen un nombre definido)

La protagonista (Prota) es una chica de 17 años que se encuentra cursando su último año de preparatoria en el área de ingeniería y ciencias exactas, sin embargo, ella está indecisa sobre la carrera a la cual entrar debido a que, aunque le guste dibujar y quiere entrar a artes visuales, tiene miedo de no ser lo suficientemente buena pues no confía en sus habilidades y en la calidad de sus trabajos, aunque estos sean buenos; además, sus padres, ambos ingenieros, le dicen que estudie una carrera "seria" para asegurar su futuro como ellos. Prota pasa sus días mostrando una falsa sonrisa en la escuela escuchando a sus amigos hablar seguros sobre las carreras a las que quieren entrar como mecatrónica, ingeniería civil y computación, pero cuando le preguntan, ella cambia de tema, sin embargo, todo el tiempo está pensando en su situación.

Cuando llegan las vacaciones de semana santa, Prota y sus amigos organizan un viaje para acampar en el parque nacional Izta-Popo, sin embargo, durante una práctica de senderismo Prota se queda absorta en sus pensamientos sobre su futuro resignándose a estudiar alguna ingeniería, cuando de repente siente sus pies mojados y se da cuenta que está en un claro parada en un canal de agua. Prota mira a su alrededor y se percató que está sola y perdida. Prota observa el canal sobre el que está parada, algo en el agua le llama su atención y se sobresalta al darse cuenta de que su reflejo se mueve diferente a ella. Prota huye asustada y en su camino se encuentra con una cascada de la que le sale una luz a su lado, ella piensa que podría ser alguna persona y va hacia aquel lugar para pedir ayuda, sin embargo, cuando llega se da cuenta que es una cueva y que al fondo hay una puerta de la que emana una luz intensa. Prota se queda hipnotizada y camina directo a la puerta, la empuja y todo se pone blanco.

Cuando Prota recupera la vista se da cuenta que frente a ella está la entrada de la cueva y detrás se encuentra una pared sólida con una puerta tallada en la piedra y un ícono de dos espirales entrelazados que se encuentra dividido en dos partes. Prota, confundida, sale de la cueva y se sorprende al ver que el pasto ya no es verde, sino amarillo y naranja. Prota camina y se encuentra con un ser (Ser) antropomorfo con rasgos de animal que está controlando el agua del río, pero este ser pierde la concentración cuando llega un grupo de jóvenes y lo molestan usando y controlando fuego. Cuando el grupo de jóvenes se retira, Prota habla con Ser, quien al principio se muestra frío con ella. Prota le dice que está perdida, le enseña la cascada de la que salió y le pide que le explique en donde está y cómo es que él y el grupo de jóvenes que se acababa de ir podían controlar el agua y el fuego. Ser le explica que está en un mundo en donde los seres como él hacen magia y pueden controlar ciertos elementos de la naturaleza, además le cuenta sobre la Escuela de Artes Ocultas en la que estudia para perfeccionar el control de la magia, pero que no es muy bueno debido a su falta de talento y su pena (miedo) a mostrar lo "poco" que puede hacer a otros, por lo que es molestado por muchas "personas/seres".

Ser oculta a Prota, le da techo y comida, y la ayuda a buscar la manera de regresar a su mundo. A su vez, Prota ayuda a Ser a tener confianza en sus capacidades para mejorar su control de magia. Ambos se abren y se desarrolla una amistad íntima entre Prota y Ser.

*Figura 118. Página 1 de la primera versión de la historia ÁNEMOS. La versión extendida se encuentra en anexos.*

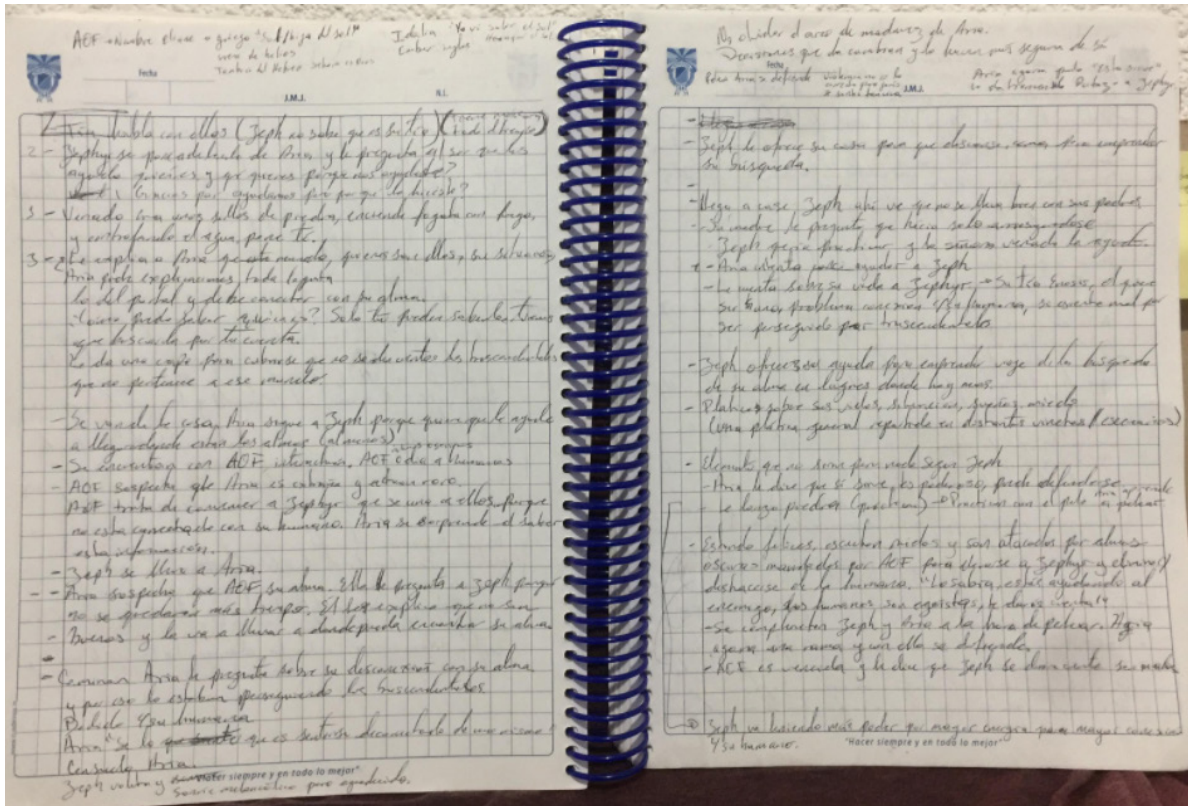


Figura 119. Página 1 y 2 de la versión 2 de la historia *ÁNEMOS*. Documento de Miro 1 "Trama *ÁNEMOS*" (tarjetas de historia). La versión extendida se encuentra en anexos.

<p>Pelea tía y mamá de Aria Aria escucha desde su puerta y piensa "Todo esto es mi culpa..."</p>	<p>Aria cuenta su historia de la relación con su tía desde que ella es niña. Su tía la recoge de la escuela porque sus papás estaban trabajando. Discusión de la mamá de Aria con su hermana porque la niña no hizo la tarea por pasársela dibujando. Tía y Aria se ponen de acuerdo en apañarse con la tarea para que después su tía le enseñe a dibujar en secreto.</p>	<p>Relación de los padres de Aria con su hija desde niña. Discusión de su tía y mamá en el auto. Ella tiene que hacer las tareas y debe enfocarse en la escuela y no desperdiciar su tiempo en cosas como el dibujo. Aria habla con su papá para decirle lo que le dijo su mamá y él le da la razón a la madre poniéndole de ejemplo su vida. Él quería ser músico, pero no lo hizo porque su familia no tenía muchos recursos económicos y él la debía apoyar económicamente. "Hay prioridades".</p> <p>A los 12/13 años (secundaria). Le llaman la atención en la escuela por estar dibujando en clases y su maestra le dice que aunque estén bonitos sus dibujos, mejor enfoque esa energía en materias más importantes que le servirán para la vida como las matemáticas y las ciencias. Los demás niños se ponen a cuchichear y reírse. Aria se apena y cambia la página. Salen chicos.</p> <p>A los 17 años antes de la pelea. Reunión de amigos de padres en el jardín de la casa de Aria. Hablan de lo que estudiarán sus hijos (siguiendo su legado familiar). Hablan de la familia del chico que se salió de la carrera de administración para formar parte de una banda ("Buena, cada quien". "Tenía potencial para ser mejor que eso"). Le preguntan a Aria qué es lo que le gustaría estudiar. Aria lo piensa "Buena, lo que me gusta...". La mamá de Aria interrumpe y dice que aún no se decide entre medicina como su padre o derecho su madre. Los demás lo aprueban.</p>	<p>Regresa la pelea entre madre y tía de Aria. Se escucha "Deja de intentar que Aria sea lo que tú no pudiste. No intentes vivir a través de ella. No arruines su vida por tu capricho." Amenaza de la madre a la tía de que no dejará que Aria se relacione con ella. Se calman. Tía se va.</p>	<p>Aria sale corriendo tras su tía. Su tía le da la razón a su mamá y le dice que tal vez ella (la tía) estaba cometiendo un error y el mejor camino es donde sea exitosa y no tenga peleas con su familia sea el que le están ofreciendo sus padres. La tía también peleó con sus padres hasta el final y nunca se reconciliaron. Se siente mal porque siente que puede causar lo mismo con Aria sin darse cuenta.</p>	<p>Reaño de la mamá hacia Aria. Explicación de la situación, por qué comienza la escena ahí y por qué estaba su tía. "Yo me parto la madre trabajando por eso no puede ir por ti y le pedí a tu tía que te recogiera y que checara que hicieras la tarea y mira, están aquí perdiendo el tiempo con dibujos. Ya estás grande, sabes tus obligaciones. Me haces sentir que mi esfuerzo por darte lo mejor no sirve de nada". Aria baja la cabeza y se queda callada. (Vieta donde se vea a la mamá salir del cuarto y se le ve un poco triste. Duda de lo que hizo.)</p> <p>Tal vez una vileta en donde la mamá de Aria y su esposo están hablando sobre lo que sucedió. La mamá le comenta que todo lo hace por el bien de Aria. El padre entiende a su esposa, pero le pregunta si no exageró un poco. Aria es buena estudiante y el dibujo puede ser una manera de relajarse del estrés de la escuela. La mamá se siente culpable.</p>
--	---	--	--	---	--

Figura 120. Inicio de la historia de la versión 3 de la historia *ÁNEMOS*. Documento de Miro: 1 "Trama *ÁNEMOS*" (tarjetas de historia). La versión extendida se encuentra en anexos.

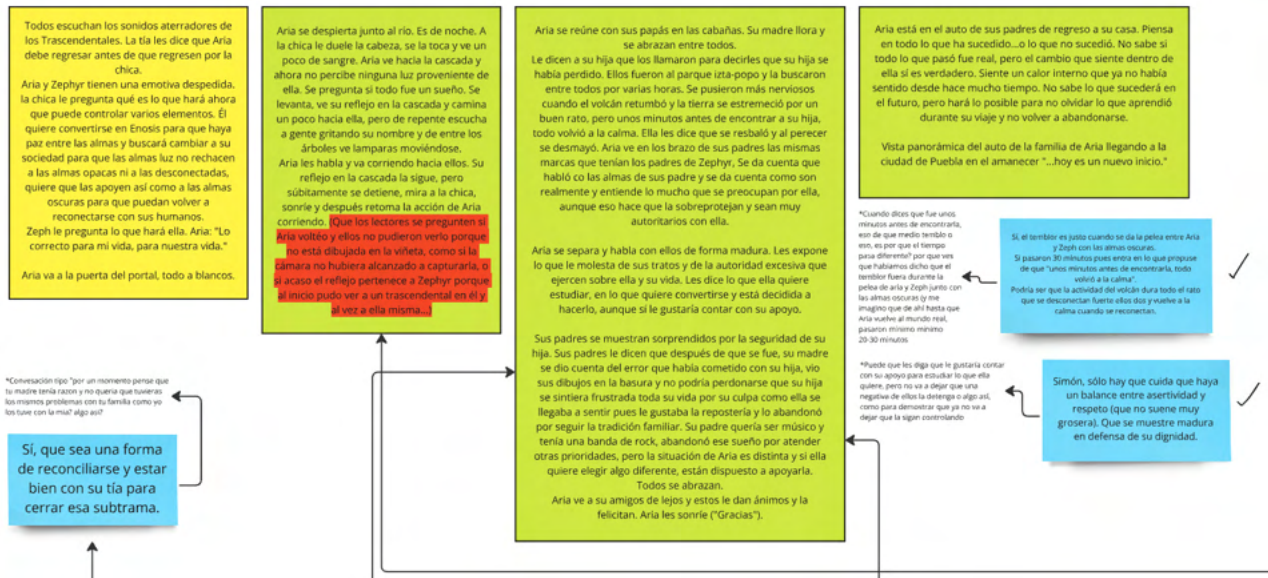


Figura 121. Parte de la historia de la versión 3.5 de la historia ÁNEMOS. Documento de Miro: 1 "Trama ÁNEMOS" (tarjetas de historia). La versión extendida se encuentra en anexos.

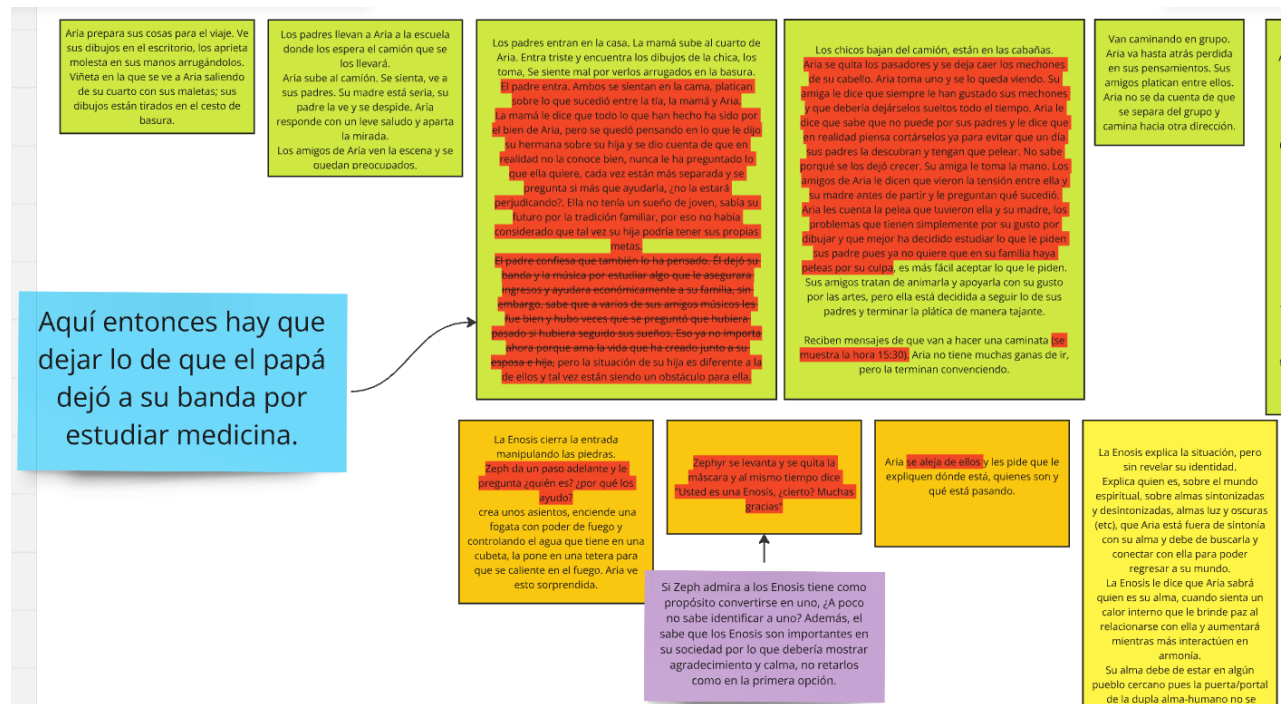


Figura 122. Parte de la historia de la versión 4 de la historia ÁNEMOS. Documento de Miro: 1 "Trama ÁNEMOS" (tarjetas de historia). La versión extendida se encuentra en anexos.



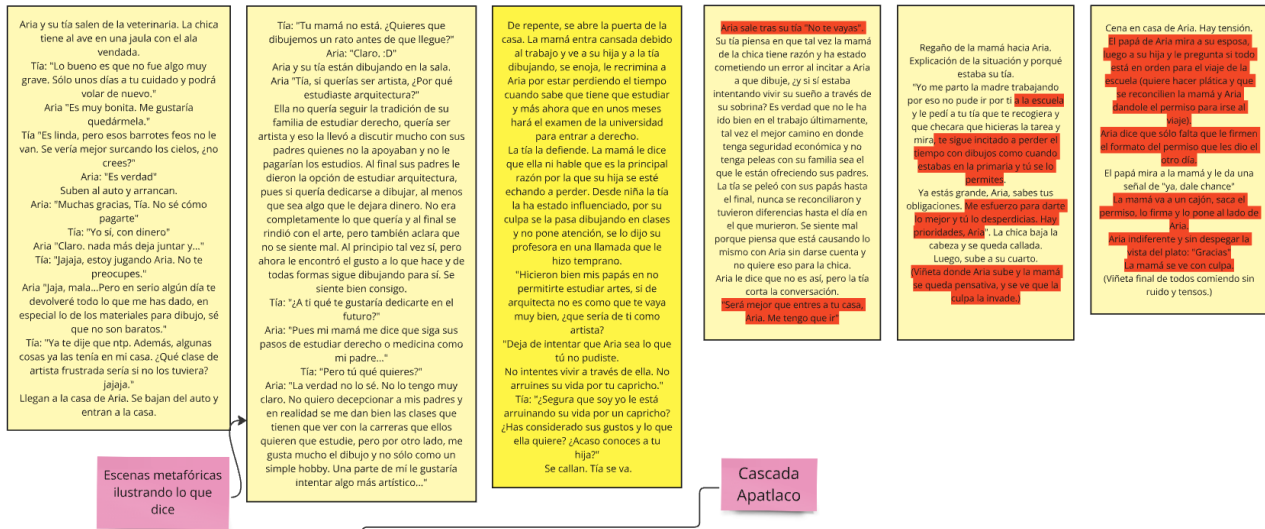


Figura 123. Parte de la historia de la versión 5 de la historia ÁNEMOS. Documento de Miro: 1 "Trama ÁNEMOS" (tarjetas de historia). La versión extendida se encuentra en anexos.

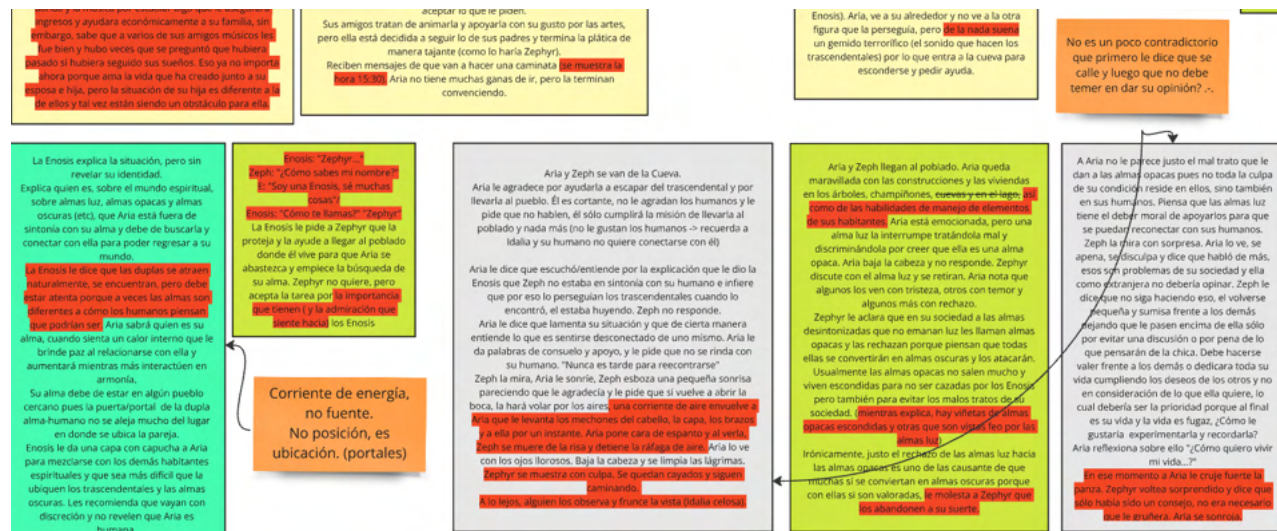


Figura 124. Parte de la historia de la versión 6 de la historia ÁNEMOS. Documento de Miro: 1 "Trama ÁNEMOS" (tarjetas de historia). La versión extendida se encuentra en anexos.

#### 4.1.5 Fichas de personajes, nombres y título de la obra

Se realizaron las fichas de personaje de Aria y de Zephyr, quienes son los dos principales actores que mueven la historia, con el apoyo de una plantilla proporcionada por el profesor Daniel Herrera en la clase de arte secuencial en la que se contemplan varios detalles para la construcción de los personajes como su apariencia física, su forma de pensar, su forma de ver la vida, sus miedos, sus gustos, su forma de relacionarse con otros personajes, entre otros datos. Además, se agregaron varias preguntas centradas en la psicología de Aria y de Zephyr que propone la escritora estadounidense Taylor Murch para construir personajes. Estas fichas se pueden consultar en la sección de Anexos.

PROYECTO "ALMA" (nombre provisional)  
 Ficha de personaje de Aria  
 Alberto Aldair Apango Quintero


Construcción del personaje					
Nombre/apodos	Aria Hernández Castillo		Edad	17 años	
Fecha de nacimiento/signo zodiacal	30 de agosto de 2007 / Virgo		Sexo/género	Femenino	
			Tipo de sangre	O-	
Altura	1.57 m	Peso	54 kg	Lugar de nacimiento	Puebla, México
				Color de cabello	Castaño
				Color de ojos	Cafés claros
				Tipo de voz	Neutra
Historia de cirugías y enfermedades	-				
Cicatrices, quemaduras, marcas de nacimiento, tatuajes, etc.	Marca de nacimiento en el lado derecho del cuello				
Características físicas distintivas (forma de la cara, cuerpo, ojos y nariz, lunares, etc.)	Rostro ovalado. Color de piel medio clara. (no muy blanca)		Raza	Humana	
			Religión	Agnóstica	
Historial criminal, premios, educación o empleo	Buena estudiante. Se encuentra en el 3er año de preparatoria.				
Experiencias formativas de la infancia (y quienes estuvieron incluidos)	Padre, madre y tía				
Historial afectivo, amoroso o sexual, estado civil, opinión hacia las relaciones y al romance	Nunca ha tenido pareja sentimental. Siente atracción por hombres y mujeres.				
Personas importantes para el personaje, personas que el personaje admira y odia.	Quiere/admira: Su tía. (Tal vez algún/a artista como Loish, Gretel Lusky, Alessandro Barbucci)				
Sueños para el futuro	Sueño impuesto: Estudiar medicina/odontología o derecho/contaduría				

Figura 125. Extracto de la ficha de personaje de Aria. La versión extendida se encuentra en anexos.

PROYECTO "ALMA" (nombre provisional)  
 Ficha de personaje de Zephyr  
 Alberto Aldair Apango Quintero

Construcción del personaje					
Nombre/apodos	Zephyr (Apellidos como los de sus humanos[?])		Edad	17 años	
Fecha de nacimiento/signo zodiacal	30 de agosto de 2007 / Virgo		Sexo/género	Masculino	
			Tipo de sangre	O-	
Altura	1.65 m	Peso	60 kg	Lugar de nacimiento	Pueblo Vounó
				Color de cabello	Blanco
				Color de ojos	Cafés claros
				Tipo de voz	Neutra
Historia de cirugías y enfermedades	-				
Cicatrices, quemaduras, marcas de nacimiento, tatuajes, etc.	Marca de nacimiento en el lado izquierdo del cuello (haciendo referencia a que son como un reflejo)				
Características físicas distintivas (forma de la cara, cuerpo, ojos y nariz, lunares, etc.)	Rostro ovalado. Color de piel medio clara. (no muy blanca)		Raza	Espiritual	
			Religión	Cósmica	
Historial criminal, premios, educación o empleo	Buen estudiante. A los 18 años ejercerá su trabajo asignado y definido por el elemento que maneja: cuidado de la naturaleza con el viento (muy aburrido para su gusto.)				
Experiencias formativas de la infancia (y quienes estuvieron incluidos)	Padre, madre. Tía -> Enosis espíritu del ciervo que le guía sin ser muy invasiva/interventora. Él no sabe que está siendo cuidado por ella.				
Historial afectivo, amoroso o sexual, estado civil, opinión hacia las relaciones y al romance	Nunca ha tenido pareja sentimental. Siente atracción por hombres y mujeres.				

Figura 126. Extracto de la ficha de personaje de Zephyr. La versión extendida se encuentra en anexos.



Para la asignación de los nombres de los personajes de la historia se buscaron opciones que tuvieran un significado relacionado a la cultura griega y/o a los cuatro elementos del *arché* de Empédocles. Para los dos personajes principales se consideraron nombres que no fueran muy comunes, que no tuvieran una fonética demasiado extranjera ni muy local, que tuvieran pocas sílabas para que fueran fáciles de recordar y que estuvieran relacionados al viento debido a que ese es el elemento del que reciben su energía espiritual. Después de estudiar varias opciones, para la protagonista se eligió el nombre de Aria el cual tiene raíces griegas, así como italianas y cuyo significado es “aire”, “canción” y “melodía”. Para el segundo personaje principal se eligió el nombre de Zephyr que proviene del griego antiguo *Zéphyros* para referirse al dios del viento del oeste. La lista con las opciones de nombres de todos los demás personajes se puede consultar en la sección de Anexos.

Para el título de la obra se buscó una palabra griega que fuera fácil de recordar, que contemplara la conexión entre los protagonistas de la historia, y que estuviera relacionada al viento por ser un elemento simbólico en la antigua Grecia en donde se relacionaba con la vida y el alma. Tras una investigación, se descubrió que la palabra en español “alma” tiene sus raíces etimológicas del latín *anima*, y esta a su vez tiene su origen del griego antiguo *ánemos*, que significa viento o soplo. De esta relación que tienen el viento y el alma, la suave pero firme fonética de la palabra que le brinda una atmósfera valerosa, y su parecido con la palabra en español “ánimo”, se decidió que el cómic tendría el título de *ÁNEMOS*.



#### 4.1.6 Argumento

Con base a las tarjetas de la trama descritas anteriormente, se redactó el documento del argumento para relatar de forma sintetizada los acontecimientos más importantes de la historia. Gracias a esto, la revisión general de la historia fue más rápida y se pudo corroborar que la estructura estuviera bien definida para posteriormente redactar el guion.

Argumento de "ÁNEMOS"  
Alberto Aldair Apango Quintero

##### ARGUMENTO "ÁNEMOS"

ARIA (17), mexicana, estudiante; está sentada en su banca en el salón de clases viendo por la ventana a un ave volando de manera extraña e ignorando a su PROFESORA (60) que está hablando con sus alumnos sobre planear el futuro para tener éxito en la vida o si no fracasarán. Encima de la banca de Aria está su libreta abierta con varios dibujos que ella hizo incluyendo unos del ave que observa.

El ave da vueltas en círculos, bate las alas intentando mantenerse en el aire, choca con una ventana y cae a la jardinera que se encuentra abajo. Aria se preocupa, su profesora se pone junto a ella y le llama la atención. Aria se espanta. La profesora expone a Aria frente a todo el grupo recriminándole su falta de atención por pasársela dibujando, la compara con su madre, a quien le dio clases y espera que no sea una fracasada como la tía de la chica. La profesora se aparta y cambia de tema recordándole a los chicos que deben de entregar los permisos firmados para poder participar en el camping que se hará en el parque nacional Izta-popo.

Aria está triste y avergonzada, su amiga SUSI (17) le habla para consolarla, pone su mano encima de Aria, ambas tienen unas pulseras similares, y se quedan viendo sonrojadas con una sonrisa. Su amigo FER (16) las interrumpe preguntándole a Aria el motivo de su distracción. Aria menciona el ave. Suena la campana del término de clases y todos bajan corriendo a la jardinera.

Los tres chicos ven al ave, Aria se quita su suéter, levanta al animal con cuidado, sus amigos no saben qué hacer, Aria les menciona que hoy su tía la recogerá de la escuela y le pedirá que lo lleven al veterinario. Aria sale de su escuela, ve a su TÍA (38) recargada en su auto quien al ver a la chica de lejos la saluda. Aria va con ella, le enseña el ave y se van.

Aria y su tía salen de la veterinaria rumbo al auto. Aria lleva al ave en una jaula con el ala vendada. La chica le agradece a tu tía el apoyo que siempre le ha dado, en especial con las cuestiones del dibujo, su tía le dice que no se preocupe y hace referencia de que la tía es una artista frustrada.

*Figura 127. Parte de la primera página del Argumento. La versión extendida se encuentra en anexos.*

### 4.1.7 Escaleta y curva dramática

Se realizó una primera versión de la escaleta en donde se pudo visualizar el orden de las secuencias de la historia y diagramar la cantidad aproximada de páginas necesarias para el guion.

En la primera versión de la diagramación se contabilizaron 140 páginas necesarias para abarcar la historia en su totalidad: 36 páginas para el primer acto, 84 para el segundo y 20 para el tercero. Esta cantidad rebasaba los lineamientos de la convocatoria de SecuenciArte en la que el número máximo de páginas de un cómic debía de ser de 90, por lo que se hizo una depuración de secuencias que no afectaban la historia en general quedando el primer acto compuesto por 23 páginas, el segundo por 57 y el tercero por 10.

Después, se realizó la primera versión del guion en donde se identificó que en varias páginas era necesario utilizar de 8 a 9 viñetas para no sobrepasar el límite de páginas. Esto sería un inconveniente para el formato de 14 cm por 14 cm pues generaría una saturación de imágenes en las páginas, las viñetas tendrían que ser más pequeñas, así como el tamaño de las cajas de textos y de los diálogos lo que dificultaría su lectura. Por ello, fue necesario realizar una reestructuración de secuencias.

	Deberían ser	Total páginas	Página	Viñetas	Tiempo	Escenario	Descripción	Posición/movimiento	Lápiz	Línea	Color	Rotulado
Total	90 páginas	Restan	5		Día	Salón de clases	Presentación Aria y Amas. Aria tiene un conflicto con su maestra por no prestar atención a clases. Distraída con el ave foto indexa sobre su situación.					
Portada	3 hoja (2 páginas)	88	2		Día	Jardinería	Aria encuentra al ave y se da cuenta que no puede volar. Se la lleva.					
1er acto	23		1		Día	Afuera de la escuela	Su tía la está esperando y ambas llevan al ave a la veterinaria					
2do acto	45		1		Día	Afuera de la veterinaria	ambas platicas sobre el ave y suben el auto.					
3er acto	20		2		Día	En el auto rumbo a casa de Aria	Aria le agradece a su tía por su apoyo. Se da a entender que su tía la alienta a dibujar.					
			4		Día	Casa de aria	Ambas están dibujando. Se habla sobre el pasado de la tía. Llega la madre de Aria y se molesta con ambas por estar perdiendo el tiempo dibujando. Su madre y su tía tienen una pelea en donde ambas discuten sobre su vida y como interviene en la vida de Aria. La tía sale de la casa molesta.					
			2		Día	Afuera de su casa (jardinería/lochera)	Aria sale tras su tía diciéndole que no se vaya, pero la tía saca conclusiones precipitadas y piensa que está cometiendo un error al intervenir en la vida de Aria, dañando la relación que tiene con sus padres.					
			1		Día	Casa de aria-comedor	Su padre intenta aliviar la tensión entre su esposa y su hijo. Pregunta por el viaje de Aria. Aria le pide que firme la responsiva. La madre accede.					
			1		Día	Cuarto de Aria	Aria prepara sus cosas para el viaje cuando ve sus dibujos y los tira.					
			1		Día	Afuera de la escuela	Aria sube el camión que los llevará al rancho.					
			1		Día	Interior camion	Aria ve a sus padres desde la ventana. Su padre se despide y aria le devuelve el gesto. Evita la mirada con su madre. Sus amigos ven la escena.					
		23		1	Día	Afuera de la escuela	Avanza camion					
			1		Día	Casa de Aria-escaleras	La madre sube rumbo a su cuarto. Pasa enfrente del de Aria, ve por la puerta semiabierta que besura tirada en el piso. Entra para levantarlas.					
			2		Día	Cuarto de Aria	Levanta la besura y ve que son los dibujos de su hijo. Se siente culpable. Entra el padre. Platican sobre Aria y como la han criado y cuentan un poco de su pasado. Se sienten como un obsequio para la tía.					
			1		Día	Afuera de las cabañas	Llega el camión, se bajan los alumnos. Se meten en las cabañas.					
			3		Día	Interior cabaña	Aria se quita los pasadores de su caballo. Momento íntimo con amiga. Platica con sus amigos sobre los problemas que tiene con sus padres. Sus amigos tratan de apoyarla, pero ella está decidida a seguir lo que le dicen sus padres. Deciden un mensaje de texto para avisarles que van a caminar. Todos accedan.					

Figura 128. Parte de la primera versión de la escaleta hecha en Excel. La versión extendida se encuentra en anexos.

Se realizó una nueva depuración de la historia por medio de una curva dramática para eliminar o modificar secuencias prescindibles. Para ello, se elaboró una diagramación visual en donde se dividió la historia en hitos importantes, siendo 21 en total, considerando cada una de las secuencias clave del paradigma Syd Field ya mencionadas en el subcapítulo de “Tarjetas de la trama”. Luego, los hitos se dispusieron en una lista y se les asignó una calificación en una escala del 1 al 10 según el nivel de emoción que se consideró que generaban, donde 10 era lo más emocionante y 1 lo menos.

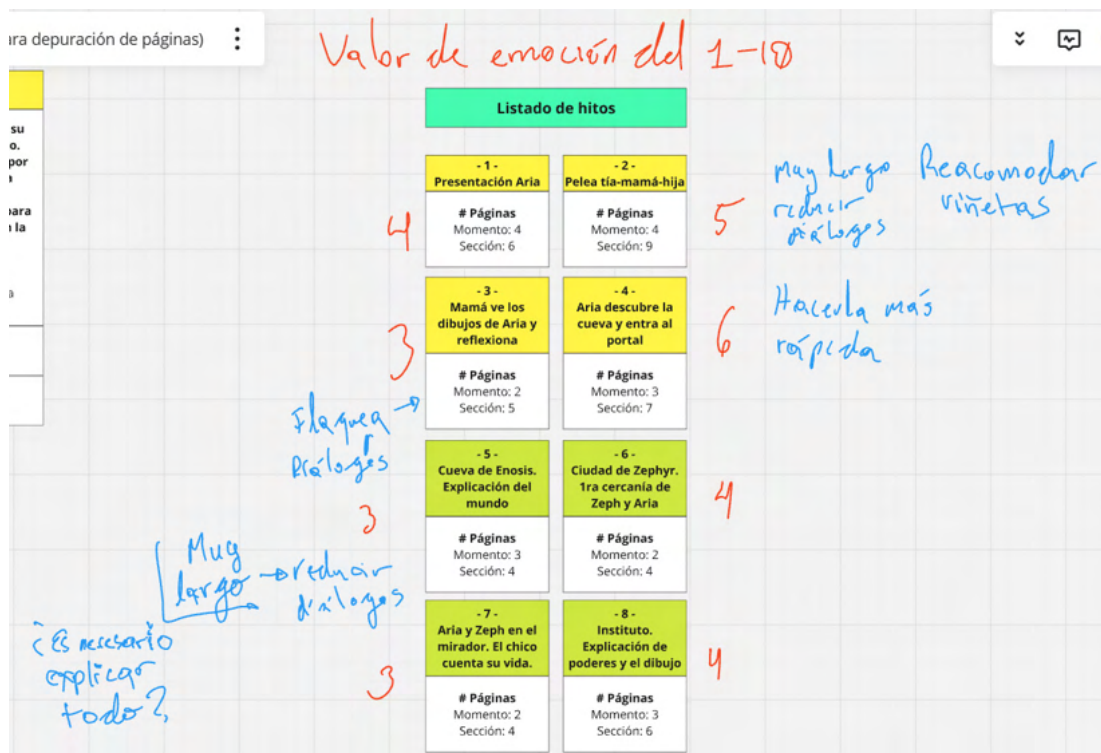


Figura 129. Valor de emoción de la lista de hitos. Documento de Miro: 4. Diagramación v2 (Para depuración de páginas). La versión extendida se encuentra en anexos.

A partir del valor que se le asignó a cada hito, se hizo una gráfica para poder visualizar la forma en la que se percibía la tensión a lo largo de la historia por medio de una curva dramática. Esta curva se comparó con la estructura dramática del novelista alemán Gustav Freytag, conocida como pirámide de Freytag, donde se sugiere el progreso de la intensidad que debe de tener la trama de una historia.

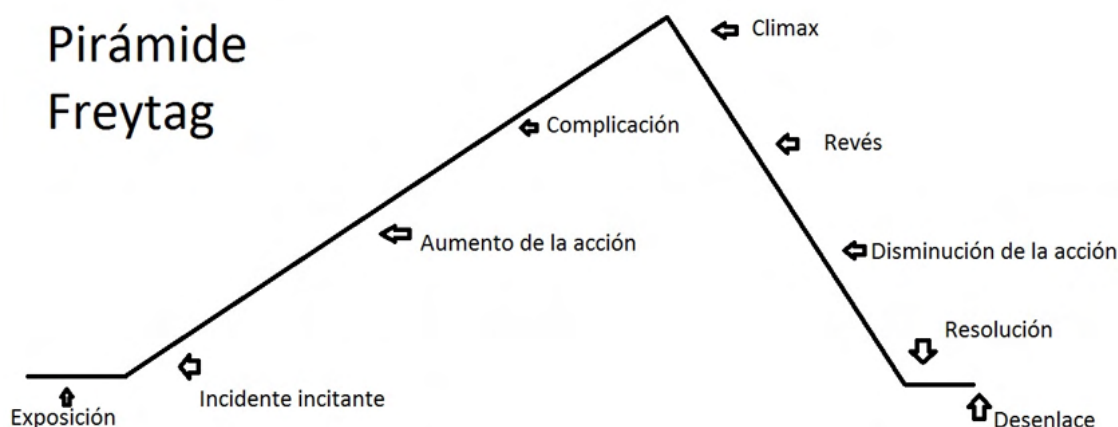


Figura 130. Pirámide de Freytag.

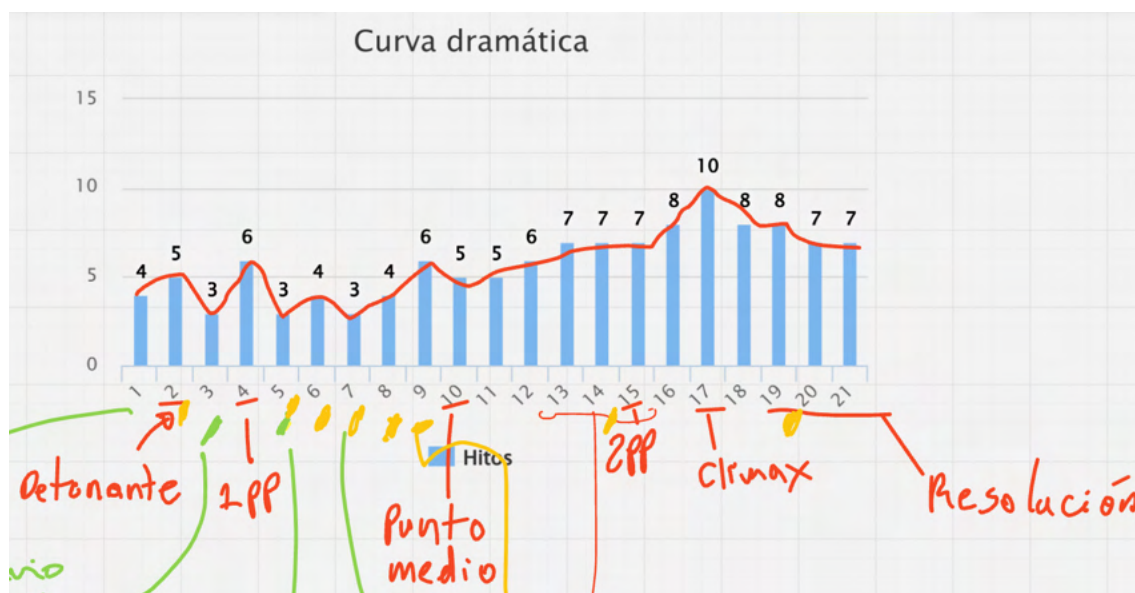


Figura 131. Curva dramática. Documento de Miro: 4. Diagramación v2 (Para depuración de páginas). La versión extendida se encuentra en anexos.

En una curva dramática es posible tener variaciones de intensidad dando como resultado varias subidas y bajadas, pero se identificó una variación indeseable en una sección compuesta por los hitos del 2 al 9. Se analizaron todos los hitos y se decidió realizar modificaciones, especialmente en los hitos en donde se encontraba la variación: se suprimieron secuencias que abarcaban varias viñetas y páginas, se optimizaron los diálogos para ser menos adornados y más directos, se encontraron y eliminaron escenas donde se repetían explicaciones y se redujeron algunas acciones de los personajes. Por lo anterior, se tuvieron que reorganizar tanto las viñetas como las páginas del cómic y crear nuevas versiones de la escaleta hasta llegar a la sexta en donde se consiguió eliminar todas las páginas que tenían 8 o 9 viñetas y se logró que más de la mitad de las páginas del cómic contaran con menos de 7 viñetas.

ESCALETA "ÁNEMOS"								
# Pags Acto	# Hito	Secuencia	Extensión paginas.	Página del cómic	Páneles	Tiempo	Escenario(s)	Descripción
	1	1	4	1	5	Día	Salón de clases Patio de la escuela	Aria mira distraída a un ave que vuela de manera errante. La maestra habla de fondo. El ave choca con un edificio, Aria se sobresalta.
				2	4	Día	Salón de clases	La maestra le llama la atención a Aria por no prestarle atención y estar dibujando.
				3	4	Día	Salón de clases	La maestra menciona lo del viaje. Susi intenta animar a Aria
				4	5	Día	Salón de clases Afuera del salón de clases	Muestra de afecto entre Susi y Aria. Presentación del otro amigo de Aria: Fer. Aria les menciona el ave que choco con la ventana y bajan corriendo a verlo cuando suena el timbre de final de clases.
		2	1	5	5	Día	Jardinera Afuera de la escuela	Aria y sus amigos se acercan al ave que se encuentra en la jardinera y se da cuenta de que su ala está lastimada por lo que no puede volar. Aria la toma. Aria sale de la escuela, su tía la espera recargada en el auto, la chica le pide que lleven al ave al veterinario y se van.
		3	2	6	6	Día	Afuera de la casa de Aria Casa de aria Comedor - Casa de aria Comedor - Casa papás de la tía (FB) Jardinera universidad (FB)	Aria y su tía bajan del auto. Aria le agradece a su tía por su apoyo. Entran a la casa, se ponen a pintar, su tía le cuenta sobre su pasado, sus peleas con sus padres y lo que la llevo a no estudiar artes visuales. Flashbacks del pasado de la tía
				7	5	Atardecer	Jardinera universidad (FB) Comedor - Casa de Aria	La tía le pregunta a Aria lo que ella quiere estudiar y la chica dice que no lo sabe bien, quiere obedecer lo que le piden sus padre, pero a ella le gustaría algo artístico

Figura 132. Parte de la sexta versión de la escaleta hecha en Excel. La versión extendida se encuentra en anexos.



#### 4.1.8 Guion

Para realizar la primera versión del guion, se consultaron distintas fuentes de información para encontrar algún formato estandarizado de guion para cómic como en el caso del guion cinematográfico. Sin embargo, no fue posible hallarlo porque a diferencia del cine, en el cómic aún no se ha convencionalizado el formato de dicho documento. Además, Eisner (1985/2002) menciona que “En la práctica, el estilo de presentación del guion varía según las normas de la editorial o el acuerdo entre guionista y dibujante” (p. 131). Por ello, se tomó en cuenta la información recopilada hasta ese momento, principalmente los ejemplos de guion que brinda Eisner en su libro *El cómic y el arte secuencial*, para crear un formato de guion propio que cubriera las necesidades particulares del proyecto teniendo como resultado el siguiente:

FORMATO PERSONALIZADO

NOMBRE COMIC #número (o one shot) - año - (# PÁGINAS)

PAGINA # (# páneles)

PANEL # (UBICACIÓN FÍSICA [INT/EXT], LOCALIZACIÓN - LUZ)

Descripción del panel

TEXTO: <<Cuadro de texto>>

PERSONAJE (O.S./V.O.): <<Diálogo>>

ONOMATOPEYA <<Sólo si es importante>>

Figura 133. Formato de guion hecho por Aldair Apango. Documento de Miro: 1 "Trama ÁNEMOS" (tarjetas de historia).

Una vez establecido el formato, se realizó el primer tratamiento de guion con base a la primera versión que se tenía de la escaleta logrando cubrir toda la historia en 90 páginas. No obstante, como ya se mencionó en el subcapítulo anterior, la cantidad de viñetas por páginas era excesiva para el formato del cómic, por ello, después de la depuración de la historia y de la elaboración de las distintas versiones de la escaleta, se agregaron anotaciones en el guion con observaciones, aclaraciones, se eliminaron viñetas o páginas completas, se modificaron diálogos, se reordenaron distintos elementos, se marcaron las secuencias que eran importantes mantener ya sea íntegras o con ligeras modificaciones y se renumeraron tanto las páginas como las viñetas.

Este nuevo documento llevo por nombre “Guion con anotaciones” y se realizaron varias versiones hasta llegar a la cuarta la cual tuvo pequeñas modificaciones conforme se iba avanzando en la producción de las páginas del cómic. Se decidió mantener el primer tratamiento del guion en este documento por la ventaja y la practicidad que brindaba el tener de forma próxima los elementos que se habían descartado para compararlos con las nuevas propuestas que los sustituirían. Además, las notas que se agregaron para justificar las decisiones tomadas ayudaron a evitar el error de volver a tomar en cuenta ideas ya desechadas.

La realización de este documento tuvo un alto grado de dificultad por todos los detalles que se tuvieron que considerar en su redacción, pero aún más por la tarea de identificar los elementos de la trama que se consideraban prescindibles para eliminarlos o modificarlos sin que esto causara un hueco en la historia o una falta de justificación para otras subtramas. Aunque se tuvo que renunciar a ciertos elementos que fueron creados con entusiasmo, se comprobó el beneficio de esta acción al poder reducir considerablemente la cantidad de viñetas por página mejorando su distribución en el soporte, el tamaño de los textos y el ritmo de la historia.

PÁGINA 1 (5 paneles)

Creo que el ínfimo hay que dejarlo como esta

**PANEL 1 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

Aria está sentada en el salón junto a una ventana. Encima de su banca tiene su libreta llena de dibujos (entre ellos hay un ave). Está distraída viendo por la ventana a un ave volando de manera extraña.

PROFESORA (V.O.): "...Deben de fijarse un rumbo..."

**PANEL 2 (EXT. PATIO DE LA ESCUELA - DÍA)**

El ave vuela en círculos y con dificultad.

PROFESORA (V.O.): "...No pueden andar como aves errantes..."

**PANEL 3 (EXT. PATIO DE LA ESCUELA - DÍA)**

El ave distraída se dirige a la ventana de un edificio.

PROFESORA (V.O.): "...<sup>Tienen 17 años</sup> Son jóvenes, pero desde ahora deben de decidir su futuro para que tengan una vida exitosa o si no..."

**PANEL 4 (EXT. PATIO DE LA ESCUELA - DÍA)**

El ave se estrella en la ventana y cae

PROFESORA (V.O.): "...fracasarán"

**PANEL 5 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

Aria se preocupa al ver caer al ave.

PÁGINA 2 (4 paneles)

**PANEL 1 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

Aria se sobresalta.

PROFESORA: "¿¡VERDAD, ARIA!?"

~~**PANEL 2 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**~~

~~Aria~~ voltea y ve a su profesora enojada al lado de ella.

ARIA: "¿Eh?"

PROFESORA: "'Eh'. ¿Sabes de qué estoy hablando?"

**PANEL 3 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

Los alumnos ríen en el fondo. La profesora se exaspera.

ARIA: "Amm, ¿Algo sobre las aves?" ALUMNOS: "JAJAJA"

**PANEL 4 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

Aria se pone nerviosa y se apena. La profesora agarra la libreta de Aria.

Figura 134. Primera página del guión con anotaciones. La versión extendida se encuentra en anexos.



#### 4.1.10 Establecimiento del estilo visual

Con base a las referencias del estilo artístico que se buscaba para la obra descrito en el subcapítulo “4.1.3. Moodboards de referencia”, se realizaron propuestas en donde la línea del dibujo no fuera demasiado limpia para generar una atmósfera de informalidad, natural y con tacto humano, esto con el propósito de que el mensaje que se deseaba brindar por medio de la obra se sintiera auténtico y no artificial.

Así mismo, se decidió utilizar colores planos con pocos degradados para evitar distracciones y favorecer la lectura directa de la imagen por parte del lector juvenil. Además, esto impactaría en la economización de recursos y evitaría inconvenientes si se diera la transmedialidad de la obra a medios audiovisuales.

Se realizaron dos propuestas de estilo al mismo tiempo que se trabajó en exploraciones del diseño visual de la protagonista. Los trabajos se presentaron en la clase de Proyecto final y se recibió la correspondiente retroalimentación que permitió establecer como conclusión que la segunda propuesta era la que más se acercaba a las metas descritas anteriormente y que evocaba al estilo característico de un cómic juvenil.



Figura 137. Primera propuesta de Aria. Sharon Macias, 2023.

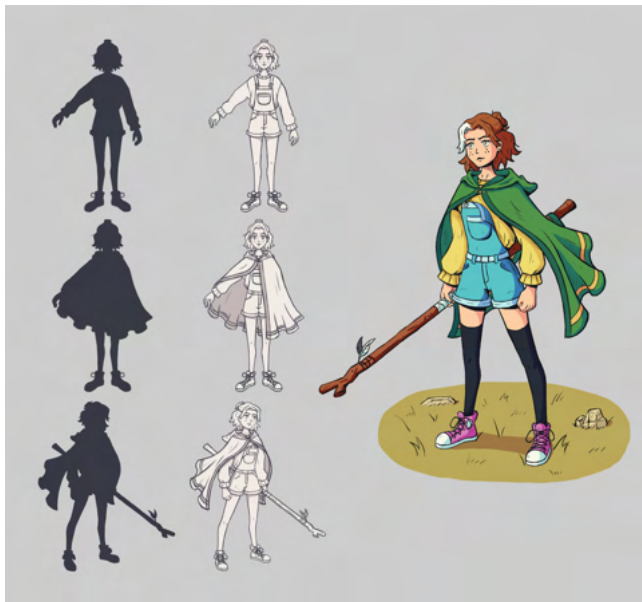


Figura 138. Segunda propuesta de Aria. Aldair Apango, 2023.



#### 4.1.11 Diseño de símbolos

Se diseñaron símbolos que representaran cada uno de los poderes elementales y las distintas facciones por diversas razones: para poder identificar el poder elemental que controlaban las almas del mundo espiritual; para brindarle identidad a las facciones al representar la idea central de cada una de estas; para que la obra destaque y sea identificable sobre otras similares; para la creación y venta de mercancías como *stickers*, *pines*, parches, *sketchbooks*, planificadores, colgijes, playera, entre otros.

En el diseño de los símbolos se tomaron en cuenta referencias de representaciones gráficas clásicas y se crearon variaciones de estas, así como propuestas más figurativas; no obstante, estas últimas se descartaron porque se decidió que los símbolos debían de ser más abstractos y simplificados para brindarles un aura mística y una lectura rápida.

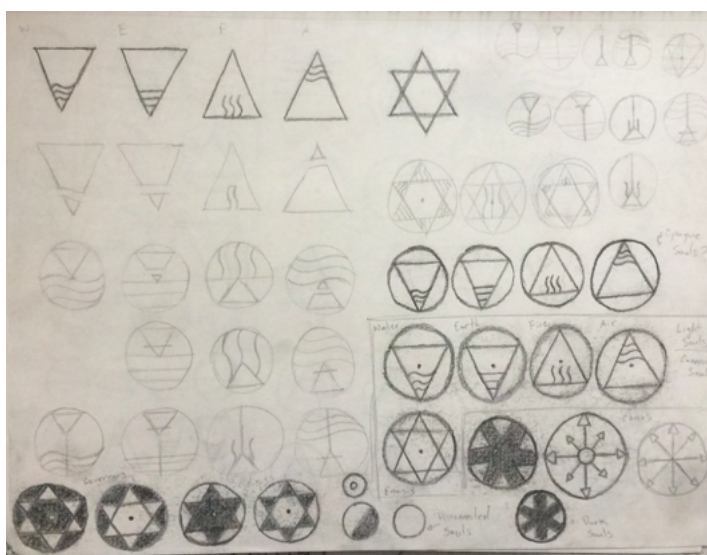
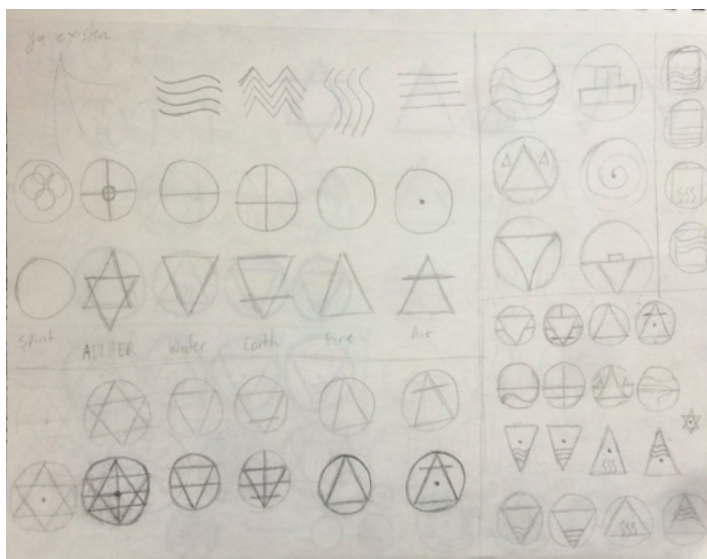


Figura 139. Exploración de propuestas para el diseño de los símbolos. Aldair Apango, 2024.

Después de realizar varias propuestas, se eligieron las siguientes:

Para el agua y la tierra, por ser elementos cuyo estado de la materia se mantienen mayormente en el suelo, se utilizaron triángulos con la punta en dirección hacia abajo. En la parte inferior se dibujaron tres líneas horizontales curvadas para el agua y tres líneas rectas para la tierra.

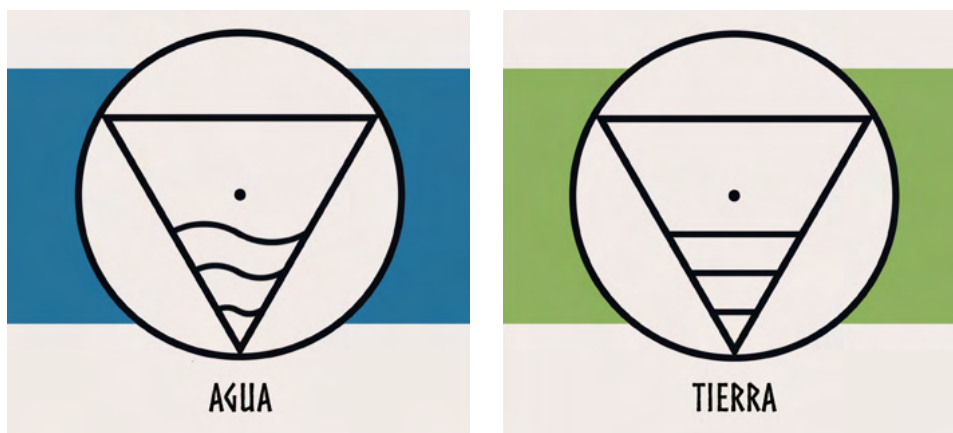


Figura 140. Símbolos de los elementos de agua y tierra. Aldair Apango, 2024.

Para el fuego y el aire, por ser elementos que tienen relación con el gas, se utilizaron triángulos con la punta en dirección hacia arriba. Para el símbolo del aire, se agregaron tres líneas horizontales curvadas en la parte superior. Para el símbolo del fuego se consideró su naturaleza: Cuando se calienta un material sólido o líquido, se producen vapores cálidos que van en dirección a la atmósfera por su baja densidad y se encienden al entrar en contacto con el oxígeno. Por ello, en la parte inferior del triángulo se dibujaron tres líneas curvadas en dirección hacia arriba.

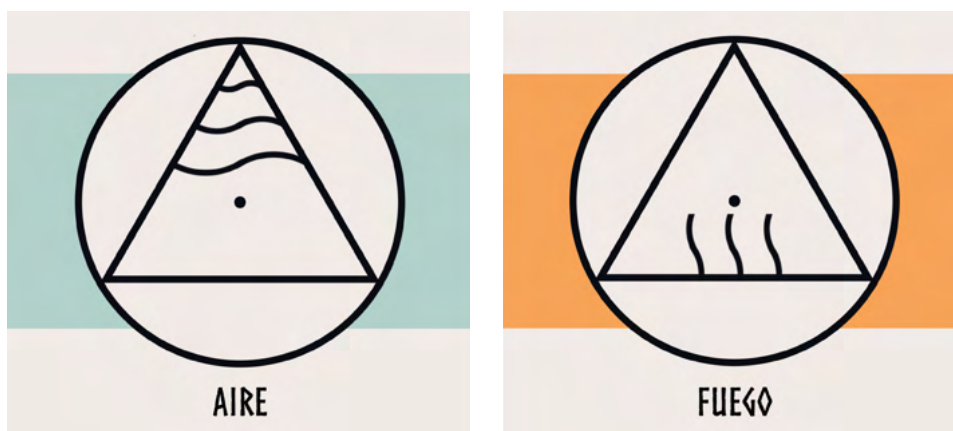


Figura 141. Símbolos de los elementos de aire y fuego. Aldair Apango, 2024.

Para las almas oscuras se retomó del símbolo del caos de Michael Moorcock (figura 142) en donde ocho flechas parten de un centro hacia distintas direcciones dibujando una circunferencia. Se simplificó para su optimización en el dibujo y para evitar el parecido que podría tener con el símbolo de los enosis en caso de mantener las flechas. Además,

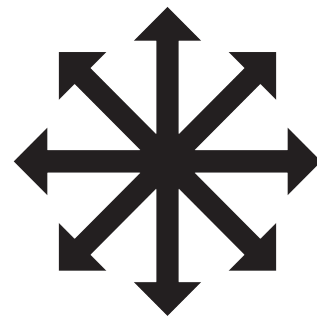


Figura 142. Símbolo del caos de Michael Moorcock



Figura 143. Símbolo de las almas oscuras. Aldair Apango, 2024.

optimización en el dibujo y para evitar el parecido que podría tener con el símbolo de los enosis en caso de mantener las flechas. Además, en el negativo de la imagen se dibujan unos triángulos blancos parecidos a unos dientes amenazantes listos para morder.



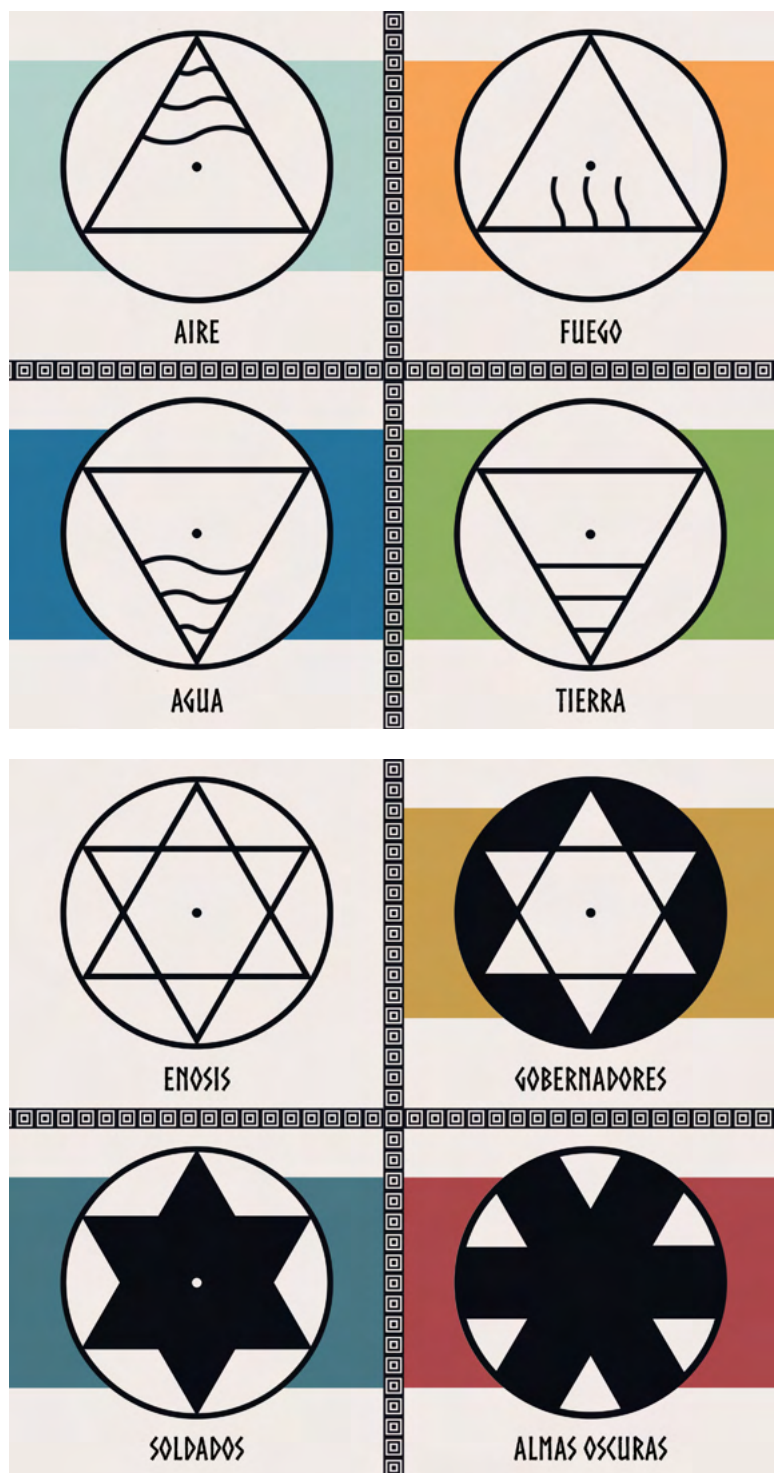
Figura 144. Símbolo que representa a los enosis de manera general. Aldair Apango, 2024.

En el caso de los enosis se utilizó el símbolo clásico del éter el cual fue considerado en la antigüedad como un quinto elemento, a pero muy relacionado al misticismo y a lo espiritual. Los enosis, al ser las almas que se encuentran en conexión plena con sus humanos, pueden manipular los cuatro elementos por lo que en su símbolo se superponen los triángulos de orientaciones opuestas de los símbolos elementales anteriores para dar la idea de que los contiene. Se eligieron dos variantes, el positivo del símbolo en donde los dos triángulos superpuestos sobresalen sobre un fondo negro para representar a los enosis como gobernantes. El negativo se utilizó para identificar a los soldados pues en esta versión sobresalen seis picos que apuntan de forma amenazante al exterior y protegen a un punto blanco que se encuentra en el interior.

En el caso de los enosis se utilizó el símbolo clásico del éter el cual fue considerado en la antigüedad como un quinto elemento, a pero muy relacionado al misticismo y a lo espiritual. Los enosis, al ser las almas que se encuentran en conexión plena con sus humanos, pueden manipular los cuatro elementos por lo que en su símbolo se superponen los triángulos

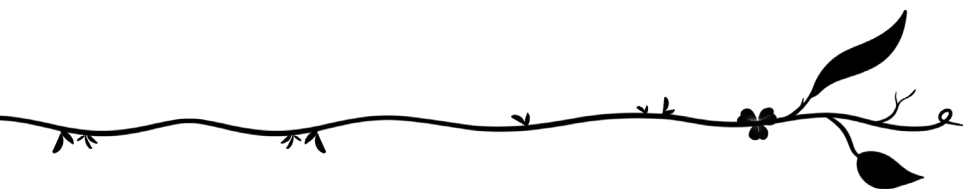


Figura 145. Símbolos de los enosis que gobiernan el mundo espiritual y de los soldados. Aldair Apango, 2024.



Cada símbolo está contenido en un círculo que representa al mundo espiritual del que todas son parte, incluso las almas oscuras. Los símbolos de los elementos naturales y de los enosis, poseen un punto en la parte central representando el portal que permite la conexión entre las almas y los humanos. El símbolo de las almas oscuras no lo posee.

Figura 146. A excepción del símbolo de las almas oscuras, los demás tienen un punto en medio que representa el portal circular que une a las almas con los humanos.



#### 4.1.12 Diseño de personajes

Para el diseño de los personajes se tuvo en cuenta el nivel de participación que tendría cada uno en la historia, así como la personalidad que ostentarían para relacionarlo con un elemento natural: agua, fuego, tierra y aire, excepto los trascendentales por tener una personalidad ya definida sin variaciones.

En todo momento se consideraron los elementos básicos para el diseño de personajes como: silueta, *props* [accesorios], vestimenta, pose, línea de acción, tipo de cuerpo, arquetipo, nivel de participación, historia y psicología del color, por mencionar algunos.

#### Personajes de primer nivel de participación

##### Aria

Al tratarse de la protagonista de la historia se contó con una ficha de personaje extensa que se analizó para poder realizar diversas propuestas de diseño, siendo este el personaje que más variaciones tuvo.

Aria es la protagonista de la historia, es una joven insegura de 17 años que se esfuerza por cumplir las expectativas de los demás, en especial las de sus padres pues tiene miedo de contradecirlos, no quiere defraudarlos y teme que sus propias decisiones arruinen su futuro. Por ello, aún a su pesar acepta estudiar una carrera que no le apasiona con tal de seguir las tradiciones de la familia; sin embargo, lo que ella de verdad ama es dibujar por lo que quiere estudiar artes visuales. Esto ocasiona un conflicto con su familia que la lleva a sentirse culpable y a renunciar a sus sueños.

Otro conflicto de Aria es el interés amoroso que tiene por su amiga Susy. Se decidió crear esta subtrama ligera para profundizar en el conflicto interno de la protagonista ya que, aunque Aria siente un interés por ella, las expectativas y estándares sociales que su madre le pide seguir la reprimen.

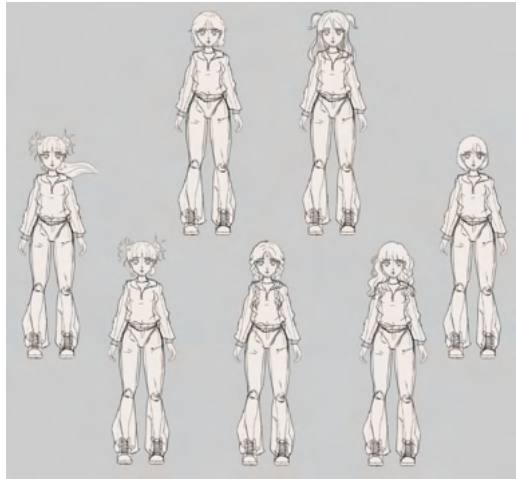


Figura 147. Bocetos del cabello y vestimenta de Aria, Sharon Macias, 2023.



Figura 148. Exploración temprana del diseño de Aria, Sharon Macias, 2023.

No obstante, durante su travesía en el mundo espiritual Aria experimenta un crecimiento personal que la hace confiar en sí, ser más asertiva, defender sus sueños y mostrarse al mundo como ella es realmente aceptando el interés que siente por Susy. Se tomó la decisión de no mostrar un beso al final porque la historia no se centra en el desarrollo de la relación de estos dos personajes, sino en la aceptación personal y el reconocimiento de una atracción que Aria siente por su amiga y que está dispuesta a experimentar.

Se tuvieron pláticas con gente que pertenece a la comunidad LGBTIQ+ para conocer su opinión sobre la forma de abordar la relación de Aria y Susy, obteniendo una retroalimentación positiva en donde se hizo notar que esta subtrama era un recurso valioso y bien manejado porque la orientación sexual de la protagonista no era el conflicto central de la historia, sino una parte de otro problema más complejo y que atañe a todas las personas. De esta manera Aria no se percibía como un personaje plano donde toda su personalidad giraba en torno a sus preferencias sexuales, sino que era un personaje con sentimientos, problemas y sueños similares a los de muchas personas pertenecientes o no a la comunidad, ayudando de forma implícita a que estos contextos sean normalizados.

Como un primer acercamiento a su diseño visual, se realizó una exploración gráfica del personaje creando varios bocetos con diferentes vestimentas y tipos de cabello. Se analizaron los elementos que podrían funcionar de acuerdo con su personalidad y el tipo de moda con la que se vestiría.

Después, se investigaron referencias y se realizaron dos propuestas para aproximarse desde diferentes puntos de vista al estilo visual que se buscaba tener.

En la primera propuesta se tomaron en cuenta detalles de la historia, como las marcas de nacimiento o lunares que Aria y Zephyr comparten al ser una dupla alma-humano. La silueta se trabajó pensando en la personalidad frágil, tímida y retraída de Aria ya que al inicio de la historia actúa de este modo.

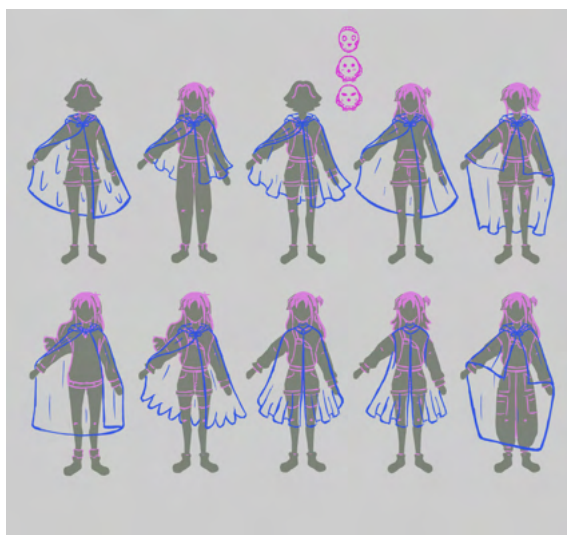
En su peinado se agregaron dos coletas con forma de alas para remarcar la asociación del personaje con las aves y con el elemento del aire. El vestuario se diseñó con base en la investigación sobre el clima tanto de la ciudad de Puebla, que es la localidad en donde comienza la historia, como el clima del parque Izta-Popo, que es en donde se desarrolla el resto de la trama. Considerando que la historia se sitúa a finales del año y que en las localidades mencionadas domina el frío en esa época, se usaron conjuntos de ropa como pantalones y sudaderas.

El diseño del rostro de Aria se creó con rasgos sencillos, ojos con forma de círculos negros en planos lejanos y más detallados en planos cercanos. Se realizó una máscara considerando planes anteriores en los que Aria la llevaría puesta para cubrir su rostro y que no la reconocieran como una humana en el mundo de las almas.



Figura 149. Primera propuesta de Aria. Sharon Macias, 2023.





En la segunda propuesta, se tomaron en cuenta varios detalles que se establecieron en la hoja de construcción del personaje para crear distintas propuestas de siluetas que evocaran su personalidad creativa, inmadura y pasiva, pero con muestras de valor y bravura contenida.

Considerando que Aria tenía que pasar inadvertida en el mundo espiritual, se decidió agregar una capa en su indumentaria para que cubriera la ropa del mundo humano que llevaba puesta, además, serviría para denotar la presencia del aire y su relación con las aves gracias a los juegos de movimiento que tendría la tela para evocar unas alas.

Se crearon propuestas de diseño del bastón que Aria utiliza como herramienta de apoyo para andar en el bosque y como arma para pelear cuerpo a cuerpo contra los enemigos. El bastón que se eligió fue el que contaba con la apariencia más fácil de manipular, appeal [atractividad] y detalles que aportaban a la relación de Aria con las aves, como los adornos de las plumas.

Figura 150. Exploración de siluetas de Aria. Aldair Apango, 2023.



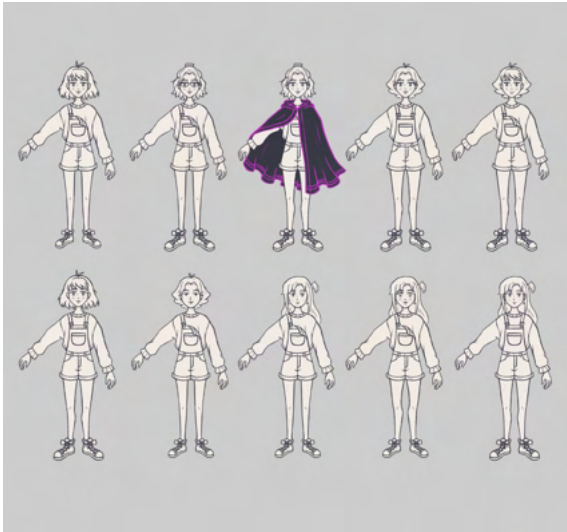


Figura 151. Se escogió un conjunto de ropa para Aria y se realizaron distintas propuestas de estilo. Aldair Apango, 2023.

Se diseñó la máscara que serviría para esconder la identidad de Aria, pero se decidió prescindir de ella debido al impacto negativo que causaría el mantener cubierto el rostro de la chica la mayor parte del tiempo pues no se podrían mostrar sus gestos faciales y su apariencia generaría una idea de seriedad y misterio, lo cual hubiera sido un error ya que cuando Aria se encuentra en el mundo espiritual se vuelve muy expresiva. Por ello, se decidió cambiar la máscara por una capucha en la capa para que la protagonista pudiera cubrir sus orejas, las cuales serían una importante característica física diferenciadora entre los humanos y las almas. Esto fue un factor que sirvió para desarrollar algunos eventos significativos de la historia.



Figura 152. Exploración de diseño del bastón en donde el último fue el elegido. Aldair Apango, 2023.

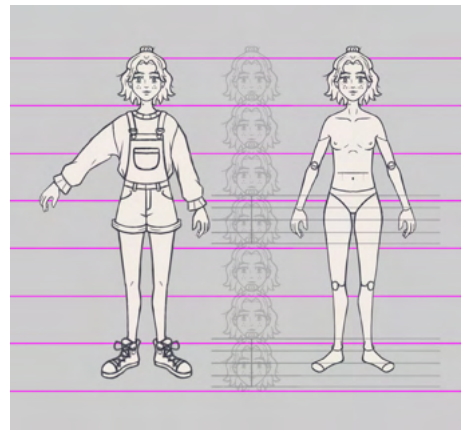


Figura 153. La estatura de Aria es proporcional a 6 veces y medio el tamaño de su cabeza. Aldair Apango, 2023.

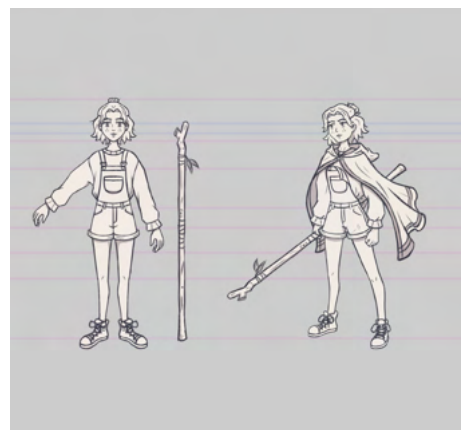


Figura 154. Relación de la estatura de Aria con su bastón y vista de tres cuartos del personaje con capa, Aldair Apango,



Figura 155. Segunda propuesta visual de Aria. Aldair Apango, 2023.



Figura 156. Propuestas de peinados para Aria. Aldair Apango, 2023.

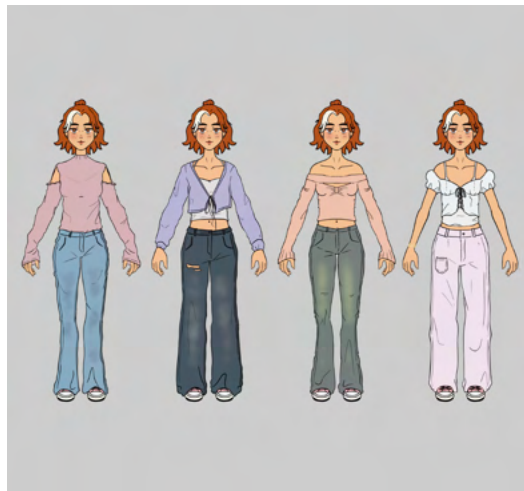


Figura 157. Propuestas de vestuario personaje de Aria de Aldair Apango. Vestuarios creados por Sharon Macias, 2023.

Como se mencionó en el subcapítulo "4.1.10. Establecimiento del estilo visual", las dos propuestas se presentaron frente a la clase de Proyecto final y se llegó al acuerdo de mantener el estilo visual de la segunda propuesta por evocar el estilo característico de un cómic juvenil y por cumplir con las metas que se habían planteado. Sin embargo, se hizo una observación con respecto al peinado de Aria pues se consideró que éste era demasiado común en historias de aventureros en mundos de fantasía y no poseía una característica que la hiciera memorable, además, le daba a la protagonista una personalidad más rebelde lo cual contradecía su actitud sumisa del inicio de la historia. Se trabajaron en nuevas propuestas para el cabello (figura 154) que al mostrarse en clase, se llegó al consenso de que el peinado 4 era la mejor opción debido a que le daba una apariencia más dulce, los mechones denotaban la creatividad de Aria en su estilo, así como su bravura contenida pues se planteó la idea de que enfrente de sus padres Aria se recogería los mechones con un pasador para esconderlos y con sus amigos se los soltaría; pero cuando tuviera su arco de crecimiento, Aria se presentaría frente a sus padres con sus mechones, dando a entender que ya no tenía miedo de mostrarles su verdadero ser.

Al mismo tiempo que se trabajó en los nuevos diseños de peinados, se realizaron propuestas de vestimenta que Aria podría usar en el mundo humano.

Sin embargo, aún se mantenían reservas sobre el diseño del peinado pues el corte no era uniforme, además, se notó el detalle de que la indumentaria ligera de Aria no era verosímil con el clima frío que imperaba en el parque nacional Izta-Popo. Por ello, se crearon nuevas propuestas del diseño de Aria en donde además se buscó que evocara a alguna ave por su relación con el viento y como símbolo de libertad. Se realizó una investigación sobre las aves que forman parte de la fauna de Puebla tomando como fuente principal el libro de *Las aves del municipio de Puebla* de Mendoza, Rose-Burney, Jiménez y Escobar, publicado en 2012, en donde después de una amplia búsqueda se decidió que la golondrina tijereta era la mejor opción para representar a Aria, pues se trata de un ave mediana de aproximadamente 15 cm. de tonos cálidos y azules, con cola ahorquillada y que no presenta dimorfismo sexual, algo importante porque a Aria no le gusta seguir los estereotipos de género, aunque su madre influya en que lo haga.



Figura 158. Fotografía de la golondrina tijereta.

Según el *test de colores* de Lüscher, evaluación proyectiva diseñada por el psicoterapeuta Max Lüscher que pretende medir el estado psicológico y emocional de una persona según su preferencia o rechazo por determinados colores, los colores contrastantes que porta esta ave pueden simbolizar tanto la felicidad, la energía y la creatividad, así como la tristeza, la reserva y la frialdad.

Además, según Martínez (2017) y Velasco (2023) esta ave simboliza la libertad, la lealtad, el renacimiento de las almas, la esperanza, el crecimiento y la transformación.

Para el peinado de Aria se mantuvo la idea de que contara con dos mechones que recogería con pasadores por su simbolismo en la historia, pero se estilizaron a modo de que evocaran a la cola ahorquillada de la golondrina tijereta dando como resultado un estilo más sobrio y atractivo, así como un corte más uniforme y estilizado.



Figura 159. Muestra de nuevas propuestas de ropa y peinado para Aria. Aldair Apango, 2024.



Figura 160. Muestra de exploración de color de Aria. Aldair Apango, 2024.



Figura 161. Muestra de exploración de color de Aria. Aldair Apango, 2024.



Figura 162. Propuesta elegida con línea limpia y tinta. Aldair Apango, 2024.

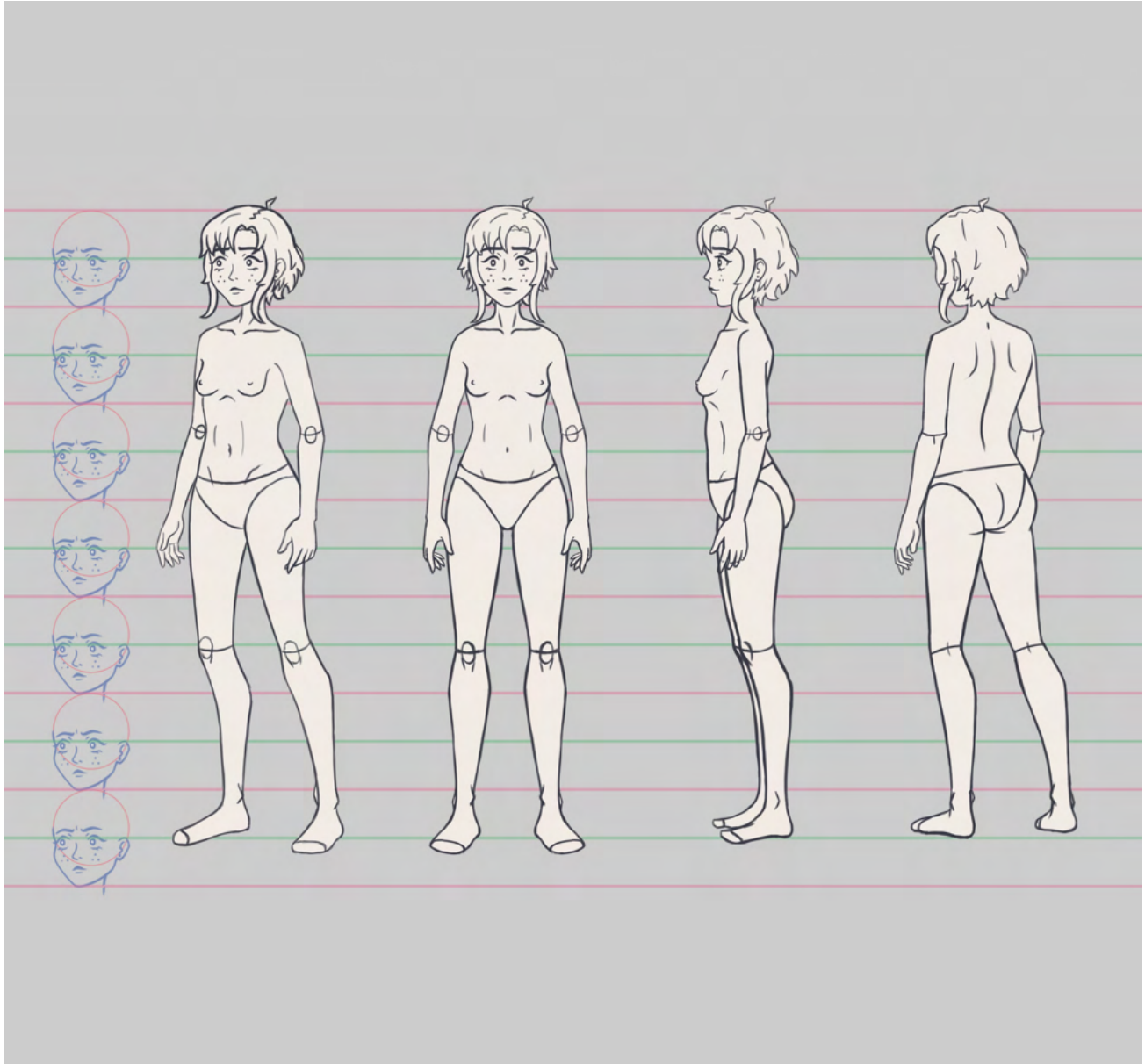


Figura 163. Hoja de giro de la anatomía de Aria. Aldair Apango, 2024.

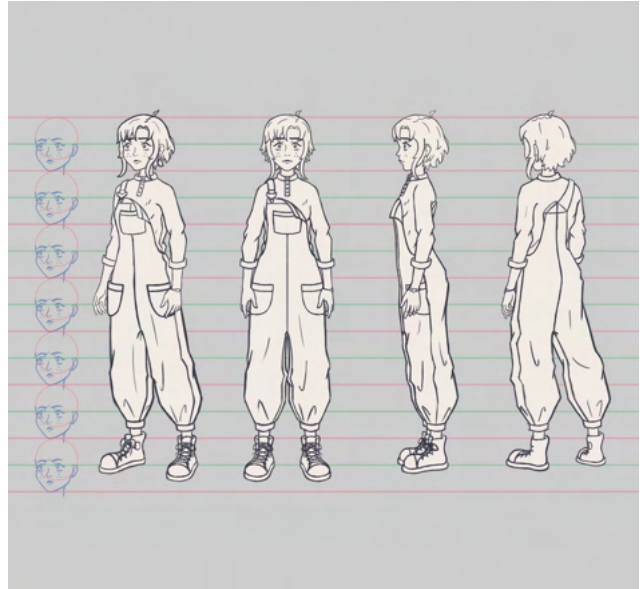
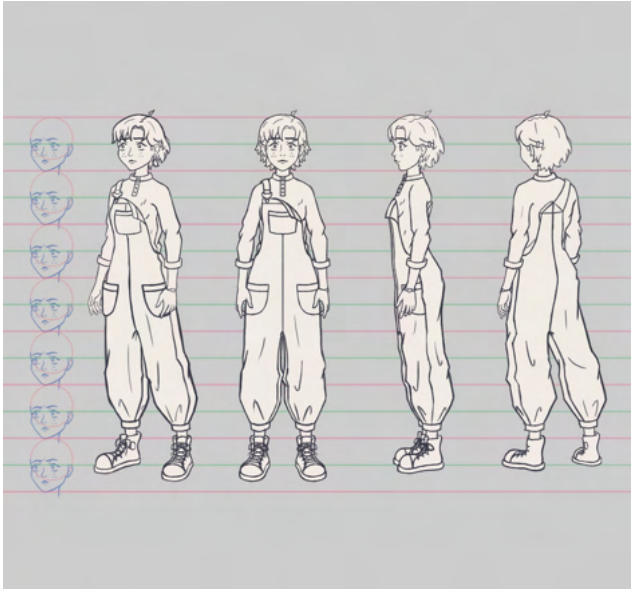


Figura 164. Hojas de giro de Aria con los mechones recogidos con un pasador y sueltos. Aldair Apango, 2024.

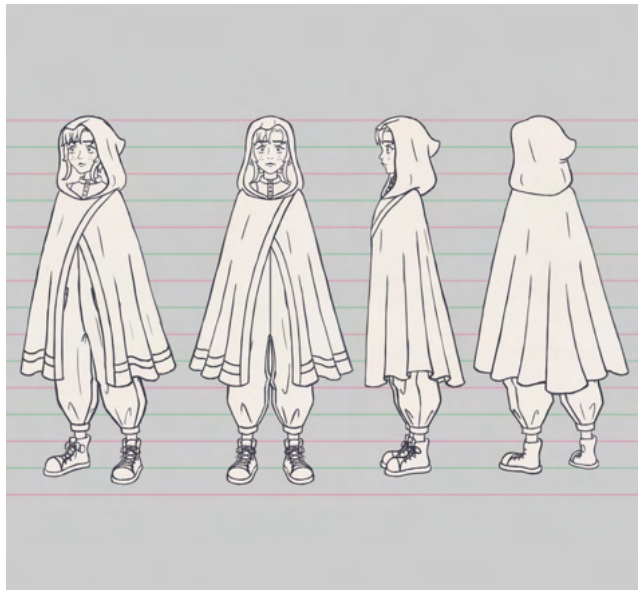
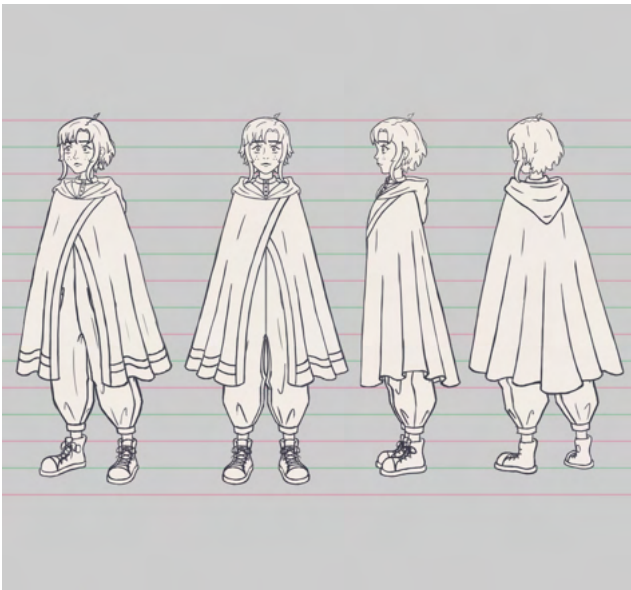


Figura 165. Hojas de giro de Aria con la capa puesta sin capucha y con capucha. Aldair Apango, 2024.

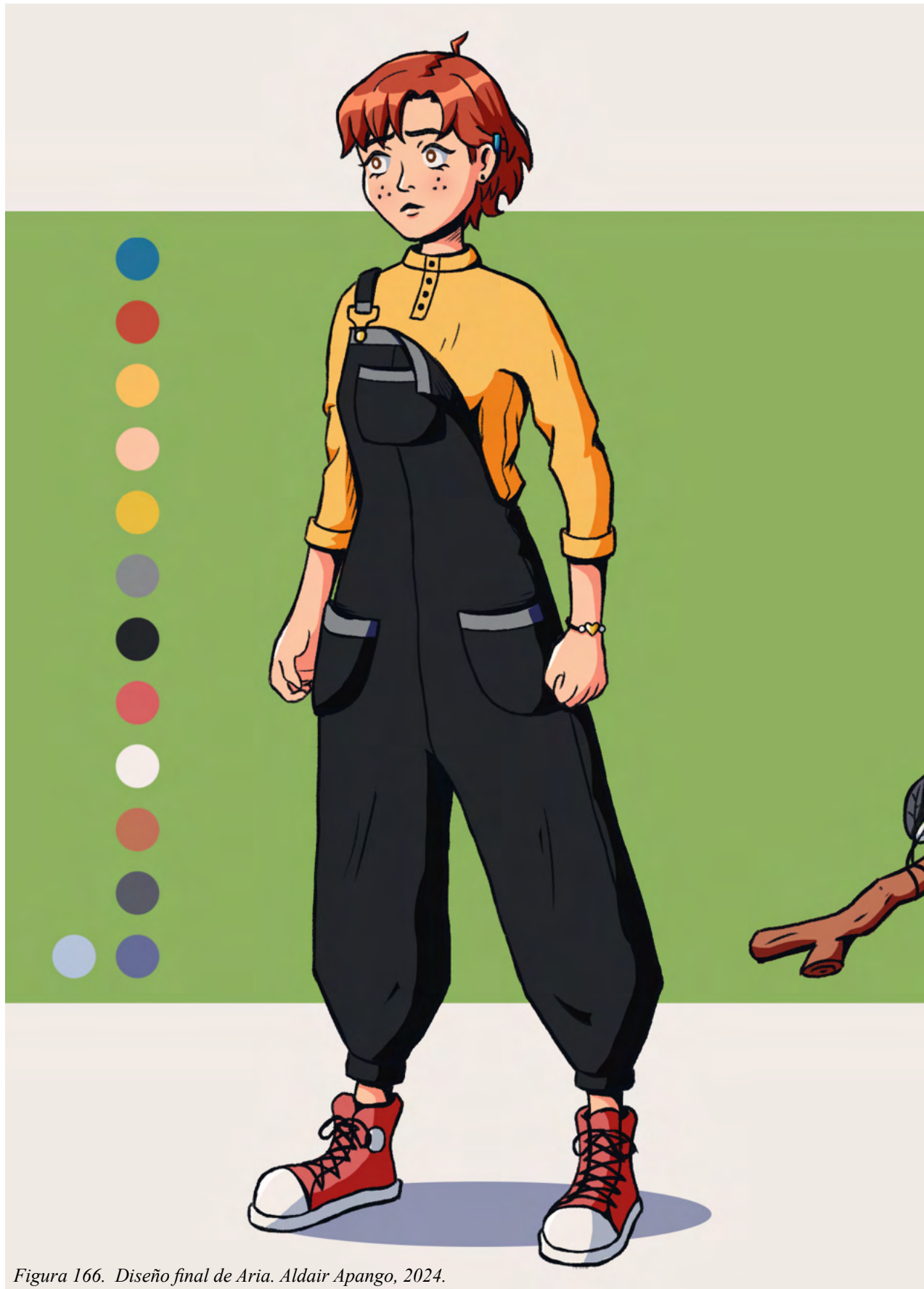


Figura 166. Diseño final de Aria. Aldair Apango, 2024.



## Zephyr

Es un personaje que ostenta un papel significativo en la historia por ser el alma de Aria con quien tiene que reconectarse, aunque ninguno de los dos sabe que son una dupla. Es un joven de 17 años que tiene el poder del viento y sueña en convertirse en un enosis para ayudar a traer la paz entre las almas. Junto a sus amigos de la escuela le gustaba experimentar con sus poderes y crear nuevas propuestas para diseñar la naturaleza del mundo humano, aunque esto era algo temido por varias almas debido a los accidentes que podían ocurrir. Su mejor amiga era un alma con poderes de fuego llamada Idalia, pero se separó de él y desapareció del pueblo cuando se convirtió en un alma opaca y recibió el rechazo de la sociedad. Con el paso del tiempo, Zephyr también se convirtió en un alma opaca por lo que sus poderes se limitaron, comenzó a recibir el menosprecio de las almas luz, abandonó la escuela y tuvo que empezar a cuidarse de los trascendentales para no ser eliminado. Tiene cierto resentimiento contra su humano debido a que, como este se niega a reconectar con él, su vida en el mundo espiritual se ve afectada e incluso amenazada con desaparecer, pero aún tiene la esperanza de que puedan volver a estar en sintonía.

Para las propuestas de diseño de este personaje se tomaron en cuenta las características que se tenían en su ficha de personaje y las referencias de los *moodboards*. Ya que el personaje posee una personalidad alegre pero también impaciente e irónica, se pensó en que su diseño debía de proyectar a un chico valiente con un carácter fuerte. Debido a su condición de alma opaca, sus colores tienen poca saturación, su piel es pálida y el color de su cabello es naranja cenizo con un mechón de cabello tornándose blanco.



Figura 167. Silueta de Zephyr. Sharon Macias, 2023.



Figura 168. Primeras propuestas de cabello y vestuario de Zephyr. Sharon Macias, 2023.

El diseño de su vestuario está basado en su elemento aire, el cual se mostrará por medio del movimiento, por ello se le diseñaron pantalones sueltos y playeras holgadas. Así mismo, en su peinado cuenta con varios mechones de cabello para mostrar la interacción del viento en su rostro. Se le agregaron guantes por su carácter creador y para el calzado se utilizaron vendas y sandalias. Al final, se realizaron propuestas de expresiones faciales de tristeza, felicidad y vergüenza.

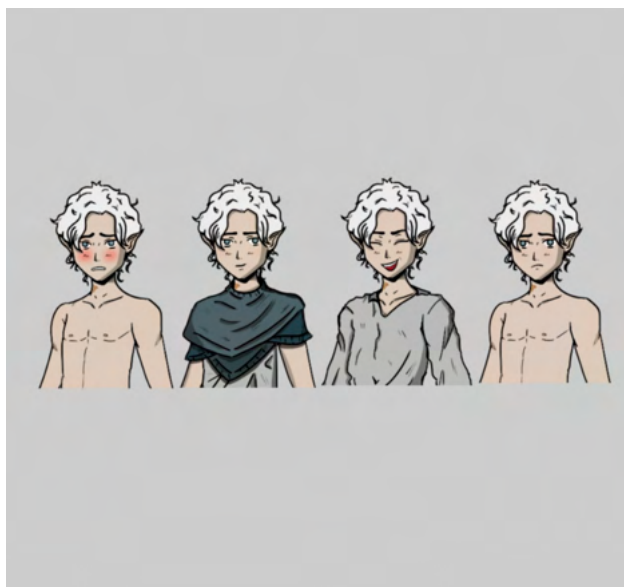


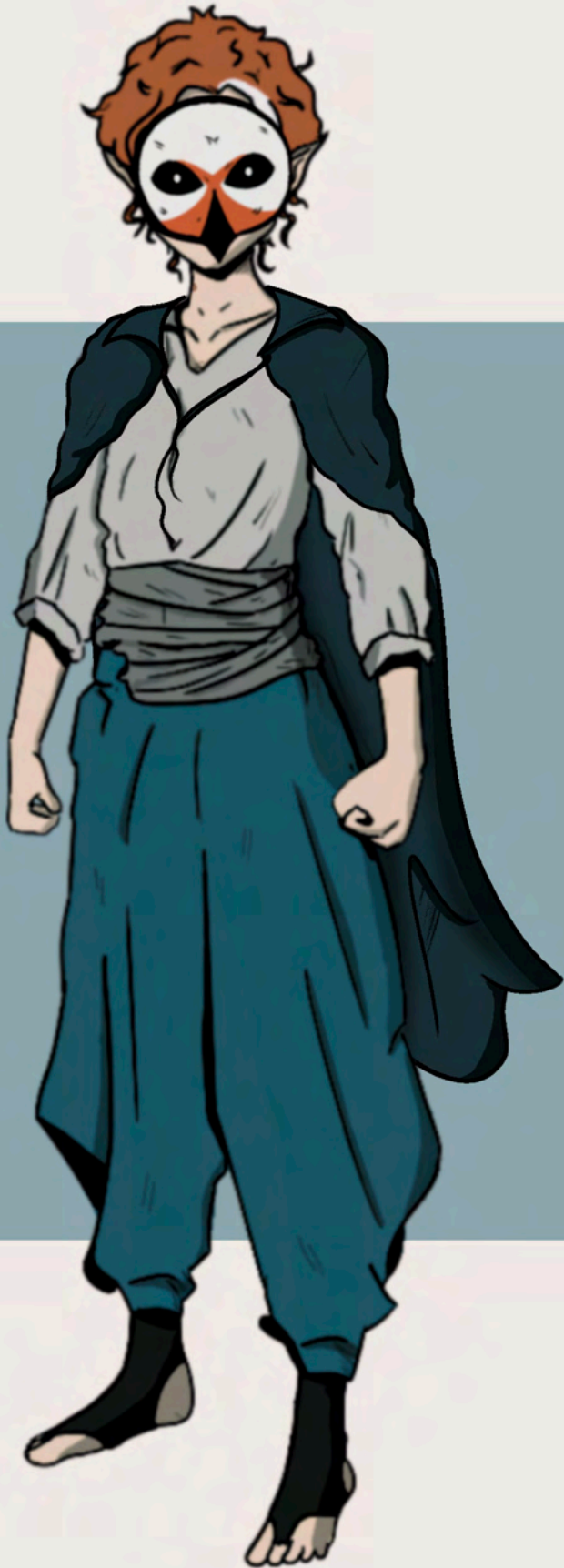
Figura 169. Propuestas de expresiones faciales Zephyr. Sharon Macias, 2023.

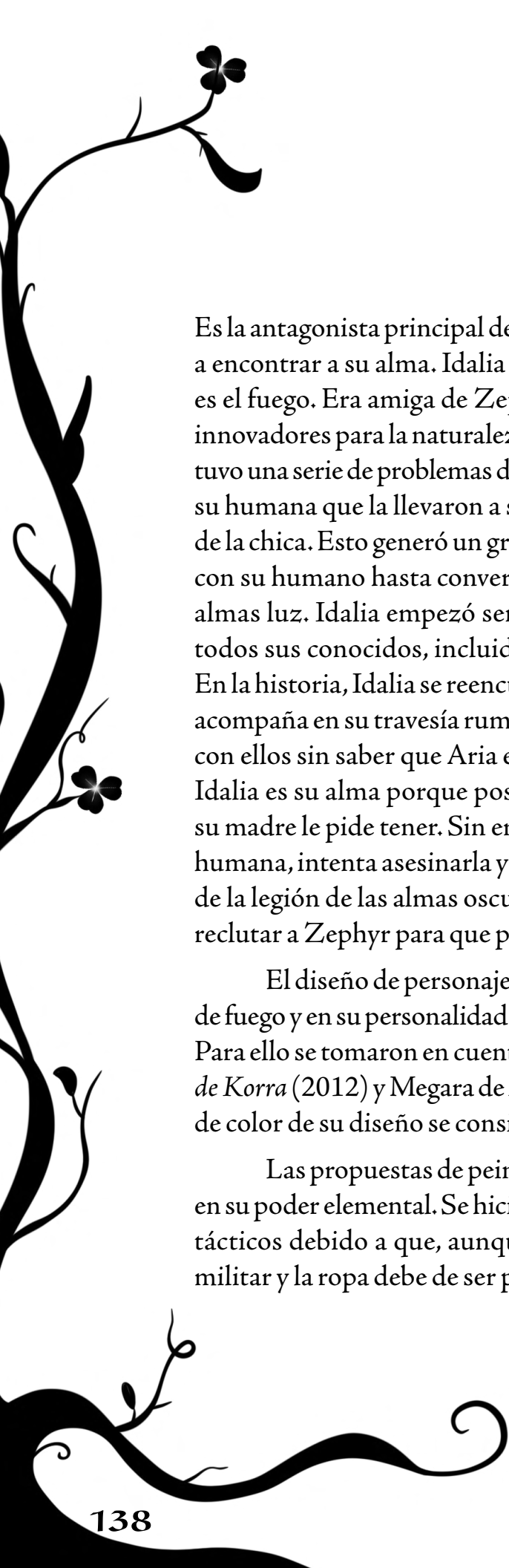


Figura 170. Hoja de giro de Zephyr. Sharon Macias, 2024.



Figura 171. Diseño final del personaje de Zephyr. Sharon Macias, 2023.





## Lia (Idalia)

Es la antagonista principal de la historia que, sin proponérselo, ayudó a Aria a encontrar a su alma. Idalia es una joven de 17 años cuyo poder elemental es el fuego. Era amiga de Zephyr e igual que a él, era feliz creando diseños innovadores para la naturaleza del mundo humano. Sin embargo, su familia tuvo una serie de problemas debido a la desconexión de la madre de Idalia con su humana que la llevaron a ser eliminada por los trascendentales enfrente de la chica. Esto generó un grave impacto en Idalia causando la desconexión con su humano hasta convertirse en un alma opaca menospreciada por las almas luz. Idalia empezó sentir odio por los humanos, se fue alejando de todos sus conocidos, incluido Zephyr y un día simplemente desapareció. En la historia, Idalia se reencuentra casualmente con Zephyr y con Aria, los acompaña en su travesía rumbo a un pueblo de fuego y convive alegremente con ellos sin saber que Aria era una humana. Aria tiene la sospecha de que Idalia es su alma porque posee las características que a ella le faltan y que su madre le pide tener. Sin embargo, cuando Idalia se entera de que Aria es humana, intenta asesinarla y se revela que Idalia en realidad es una capitana de la legión de las almas oscuras que quiere destruir a los humanos y desea reclutar a Zephyr para que puedan estar juntos de nuevo.

El diseño de personaje de Idalia se hizo basado en su poder elemental de fuego y en su personalidad elegante, envidiosa, fuerte, valiente y rencorosa. Para ello se tomaron en cuenta referencias como Asami Sato de *La Leyenda de Korra* (2012) y Megara de *Hércules* (1997), por lo que en la primera paleta de color de su diseño se consideraron tonos morados y rojos.

Las propuestas de peinado y el diseño de su vestimenta están basados en su poder elemental. Se hicieron varias versiones con vestidos y pantalones tácticos debido a que, aunque es un personaje femenino, posee un rango militar y la ropa debe de ser práctica para la pelea.



Figura 172. Primeras propuestas de peinado, vestuario y paletas de color de Idalia. Sharon Macias, 2023.

Cuando se hicieron las propuestas se pudo observar que el color morado generaba en el personaje una idea de serenidad, calma y la hacía pasar desapercibida debido a que no poseía algún tono o detalle que la hiciera destacable entre los demás. Por ello, se decidió utilizar tonalidades rojas, naranjas y amarillas, para hacer notar su rostro y la ferocidad de su mirada. Además, de esta manera se haría alusión a su poder elemental y al acercarse a los valores tonales de los colores de Aria, haría más verosímil la idea de que Idalia podría ser la dupla de la chica.



*Figura 173. Hoja de giro de Idalia. Sharon Macias, 2023.*



*Figura 174. Diseño final de Idalia. Sharon Macias, 2023.*

## Trascendentales

Son los otros antagonistas de la historia que, aunque aparecen físicamente en momentos claves como el clímax, su sola mención los hace presentes en toda la trama y la mueven al obligar a la protagonista a realizar la búsqueda de su alma para regresar a su mundo y no ser eliminada por estos seres.

Como ya se mencionó en el capítulo tres, los trascendentales fueron las primeras formas de vida que adquirieron consciencia después de la explosión del universo. Ellos se autoimpusieron la tarea de mantener el orden para evitar que el caos destruyera todas las dimensiones. Sin embargo, son seres que no poseen sentimientos y se rigen bajo la racionalidad más estricta. Son temidos por su gran destreza para cazar y eliminar a los seres que representen algún peligro como lo es la presencia de Aria en el mundo espiritual.

Debido a que fueron las primeras formas de vida que adquirieron consciencia en el cosmos, a su capacidad de moverse entre dimensiones y a ser temidos por su poder, pero alabados por realizar la trascendencia, se pensó en que su diseño debía de evocar a una deidad cósmica capaz de generar terror con su simple mención.

En las primeras exploraciones se realizaron varias siluetas monstruosas que infundieran temor y extrañeza al darles forma humanoide, pero rompiendo la imagen al brindarles una estatura prominente, extremidades delgadas y desproporcionadas, manos grandes con una boca en la palma para succionar la energía de las almas desconectadas y dedos puntiagudos como si fueran garras de un animal cazador.

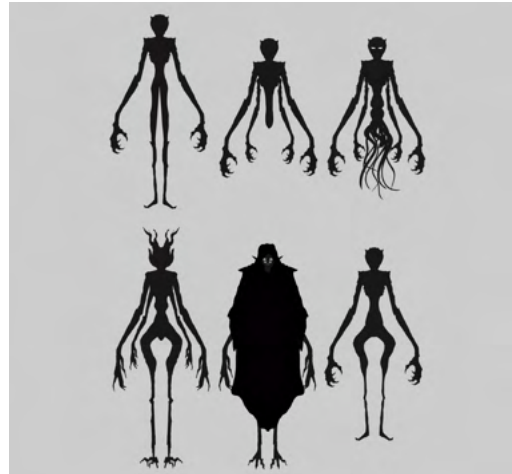
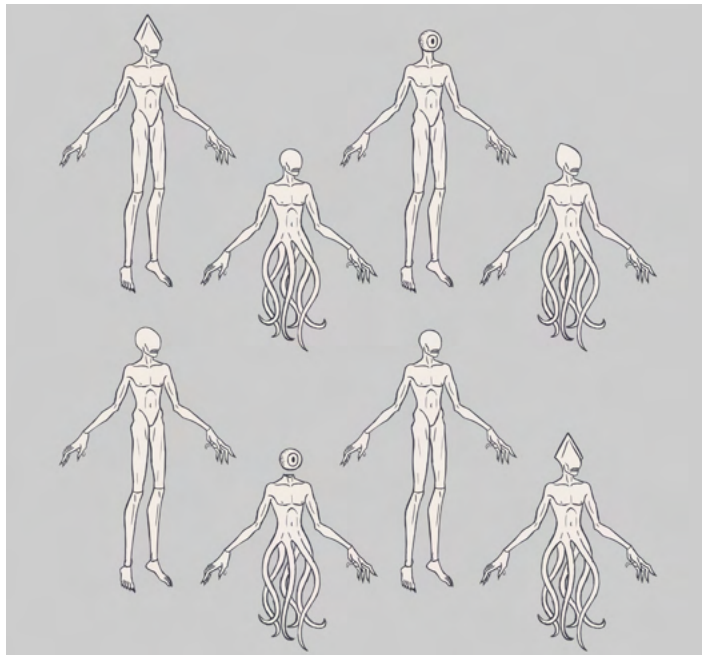
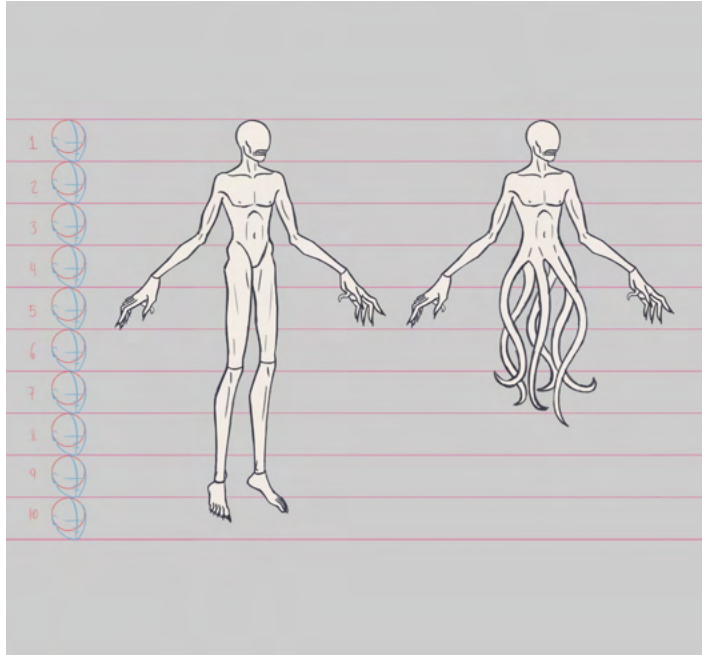


Figura 175. Primeros bocetos de los Trascendentales. Sharon Macias, 2023.





Con base a lo anterior, se trabajaron en propuestas que mantuvieran ciertos elementos, pero que se aproximaran más a la idea de seres divinos sin muchos artefactos que los hicieran ostentosos. Además, al ser seres que imparten un tipo de justicia, se pensó en hacer una referencia a la figura femenina con una venda en los ojos utilizada para representar la imparcialidad y la equitatividad en la justicia. Por ello, se hicieron propuestas en donde los seres no tienen ojos o están cubiertos por una capucha raída, a excepción de una que en vez de cabeza tiene un ojo y simbolizaría al ojo que todo lo ve, pero se descartó esta idea en favor de la primera por la representación de la justicia.

Figura 176. Exploración del cuerpo para los trascendentales.  
Aldair Apango, 2024.

Para el diseño de la indumentaria se tuvo en cuenta el hecho de que estos seres no cuentan con vanidad por lo que una manta para cubrir su cuerpo era suficiente y dado que los trascendentales también representan a la muerte, se tuvo en cuenta como referencia la imagen de la santa muerte, deidad neopagana que tiene su origen en México.



Figura 178. Imagen de la Santa Muerte.

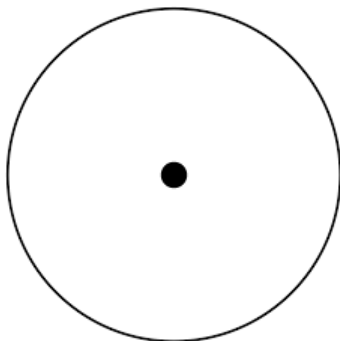


Figura 177. Símbolo de la mónada pitagórica.

Debido a que estos seres se consideran servidores del dios universo que creo todo con su explosión, utilizan un dije de oro con el símbolo de la monada pitagórica que representa la fuente o “El Uno” del que deriva todo, término pitagórico para dios o el primer ser.

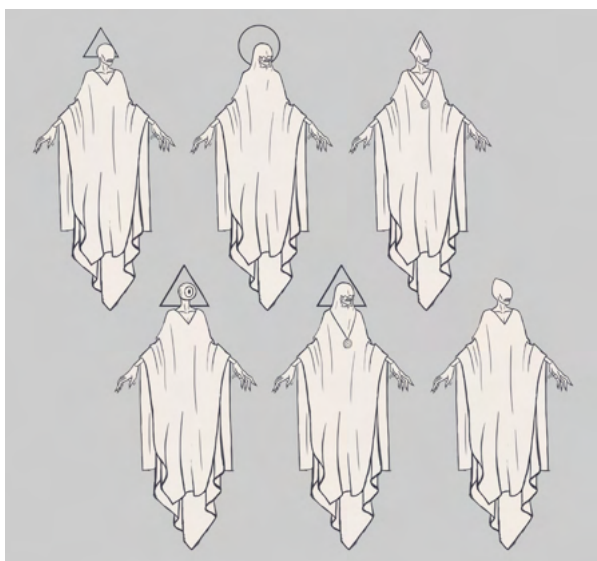


Figura 179. Bocetos de los trascendentales. Aldair Apango, 2024.

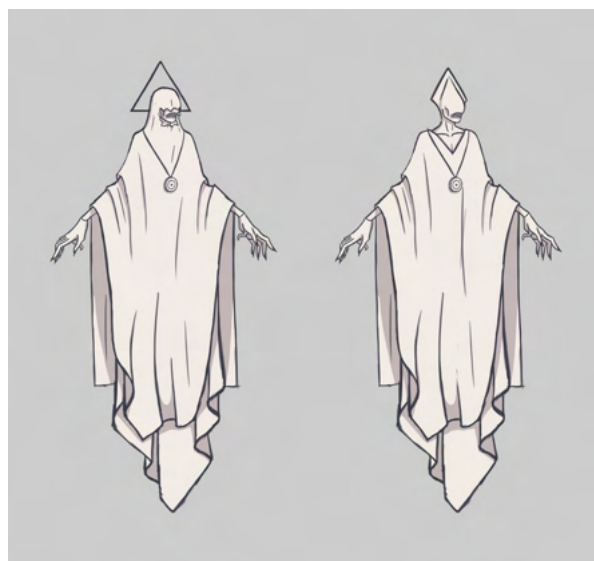


Figura 180. Diseños elegidos en donde el trascendental con el rostro cubierto ostenta un cargo más alto. Aldair Apango, 2024.

Por último, se utilizaron colores con tonos verdes y morados pues en la psicología del color representan la espiritualidad, el misticismo, la penitencia, lo desagradable, el veneno y la toxicidad.



Figura .181 Exploración de color para los trascendentales. Aldair Apango, 2024.



Figura 182. Diseño final de los trascendentales. Aldair Apango, 2024.



## Personajes de segundo nivel de participación

### Susy (Susana)

Susy es la amiga y el interés amoroso de Aria, tiene 18 años, aunque su alma no se muestra en la historia se determinó relacionarla al fuego por lo que su personalidad es rebelde, impulsiva, insolente, segura de sí, emocional, cálida con sus amigos y protectora. Susy apoya a Aria en sus sueños y también siente una atracción por ella.

Para las propuestas de diseño se realizaron distintos tipos de cabello, peinado y ropa con moda humana contemporánea que mostrara su personalidad. Para reflejar la diversidad de los rasgos físicos que existen en México, se les asignaron distintos rasgos a Susy, a Aria y a Fer, el otro amigo de la protagonista.

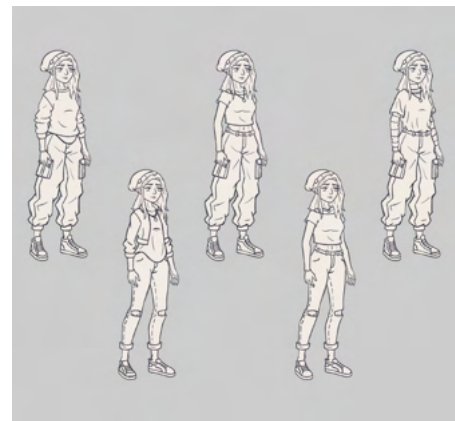
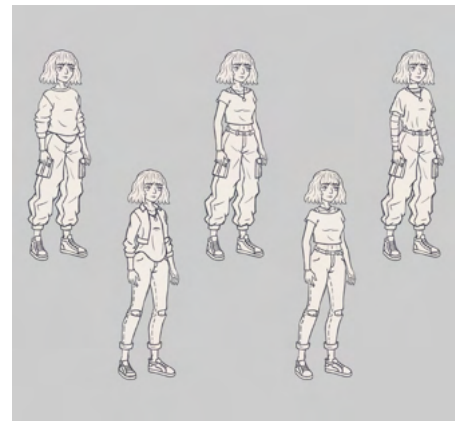
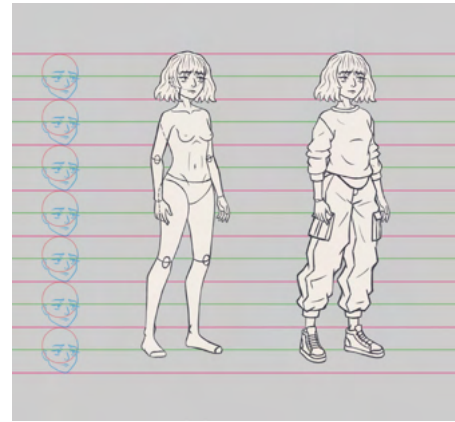


Figura 183. Propuestas de diseño para Susy. Aldair Apango, 2024.





Se realizaron distintas exploraciones de color y se eligió la opción que generara contraste con los colores de Aria, así mismo se decidió que los tonos cálidos predominante en Susy podrían mostrar la intensidad de su personalidad relacionada al fuego.



Se decidió que Susy tuviera el cabello teñido de blanco para reflejar su pureza interna, pero también su lado rebelde. Como *prop*, Aria y Susy tienen una pulsera similar de color negro con un corazón dorado que es un símbolo de unión entre ambas.

Figura 184. Muestra de exploración de color para Susy. Aldair Apango, 2024.



*Figura 185. Diseño final de Susy. Aldair Apango, 2024.*

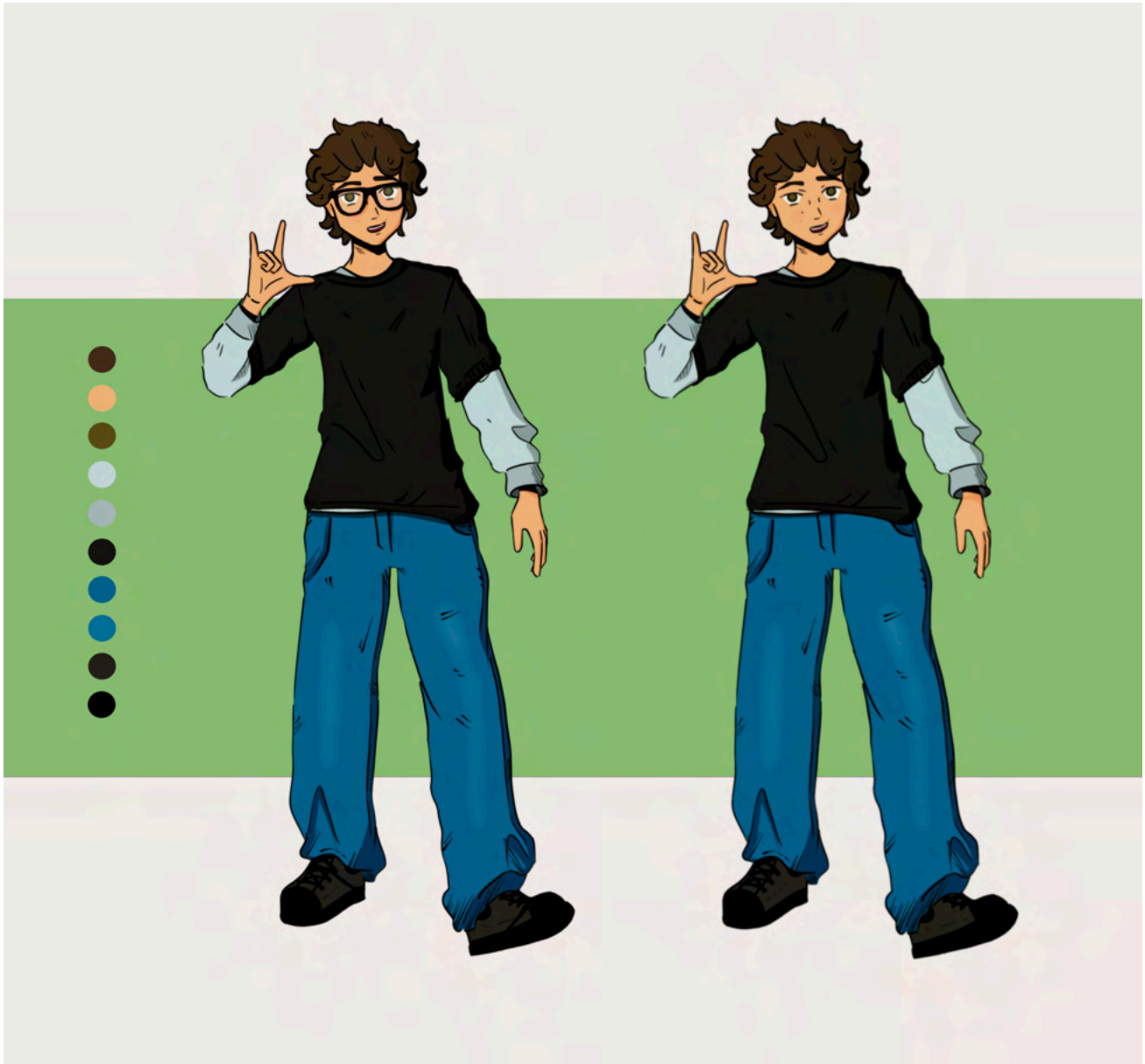
## Fer (Fernando)

Es el segundo amigo cercano de Aria, tiene 17 años y junto con Susy forman una triada de amistad. Al igual que con el personaje anterior, el alma de Fer no aparece en la historia, pero se definió la personalidad del chico con base al elemento del agua, por lo que es tranquilo, inocente, despistado, despreocupado y alegre.

Tomando en cuenta la naturaleza de su elemento, se le asignó cabello ondulado y desordenado para evocar olas del mar. Se le brindó ropa holgada para mostrar su personalidad relajada y darle un aspecto más divertido por tener un rol de alivio cómico. Se le proporcionaron lentes grandes con líneas curvas para darle un aspecto amigable, pasivo y que sobresaliera de los personajes extras. Sin embargo, se le asignaron colores menos llamativos porque, aunque es un personaje secundario, no tiene la misma relevancia que Susy con Aria y de esta manera no acapara más atención de la necesaria para la historia.



Figura 186. Propuestas de vestimenta de Fer. Sharon Macias, 2024



*Figura 187. Diseño final de Fer. Sharon Macias, 2024.*



## Enosis/Viviana

Durante el viaje de Aria al mundo espiritual, la chica conoce a una enosis enmascarada que la ayuda a escapar de un trascendental, le brinda información sobre el lugar en el que se encuentra, así como recursos para que pueda reconectar con su alma y regresar a su mundo. En el tercer acto se revela que esta enosis es el alma de Viviana, la tía de Aria.

Viviana es una mujer de 38 años cuyo pasado fue parecido al de Aria pues cuando era joven quería estudiar artes, pero sus padres no lo aceptaron y se negaron a apoyarla económicamente si no elegía otra carrera. Por ello, Viviana estudió arquitectura y a pesar de que al inicio no lo aceptaba, con el paso del tiempo adquirió el gusto por su trabajo. Viviana apoya a Aria con su gusto por el dibujo y su interés de estudiar artes, pero esto causa conflictos con la madre de la chica derivando en una fuerte discusión que llevaría a las tres a cometer serios errores.

En la historia se aclara que usualmente las almas son diferentes a sus humanos tanto físicamente como en la personalidad; sin embargo, debido a que los enosis son almas que cuentan con una fuerte conexión con sus duplas, su apariencia física se asemeja y son las únicas que pueden acceder a los pensamientos y a las memorias de su humano, por lo que su personalidad también es similar.

El alma de Viviana se dio cuenta de que la actuación de su humana y su propia inacción, influyeron en la desconexión de Aria con su alma. Por ello, la enosis hizo que Aria entrara al mundo espiritual para que pudiera volver a conectarse con su dupla pues mientras más se tardara en hacerlo, ésta corría el riesgo de ser reclutada por las almas oscuras o de ser eliminada por los trascendentales.

La enosis fue una guerrera orgullosa, pero después de una pelea en donde salió mal herida y se convirtió en un alma opaca, se alejó de todos por vergüenza y se transformó en un ser ermitaño que después de un largo tiempo reflexionando sobre su vida logró volver a ser una enosis que se dedica a ayudar a las almas desconectadas.

Este personaje controla los cuatro elementos, pero su poder elemental principal es el del viento por lo que su personalidad es pasiva, reflexiva, empática, analítica y fuerte.

Para el diseño de este personaje se tuvo en cuenta la relación sanguínea que tiene con Aria por lo que se imitaron algunos rasgos faciales de la chica, el color de cabello y para su forma humana, se agregaron dos mechones parecidos a los de la protagonista, pero con un peinado adulto. A la enosis se le agregó una cicatriz en su rostro para hacer alusión a la pelea importante que tuvo en su vida de la que salió mal herida.

Para la vestimenta se realizaron varios diseños con una capa y ropa holgada para mostrar la presencia del viento y su similitud con el alma de Aria, es decir, Zephyr. Para la capa se eligió una opción similar a la indumentaria de la Grecia antigua por ser la cultura de la que se tomaron muchas referencias para este proyecto. Por su personalidad calmada y con gracia se le asoció con la figura del venado cola blanca, animal que forma parte de la fauna del parque nacional Izta-Popo, por lo que lleva puesta una máscara parecida a la cabeza de ese animal con el símbolo de los enosis en la frente.

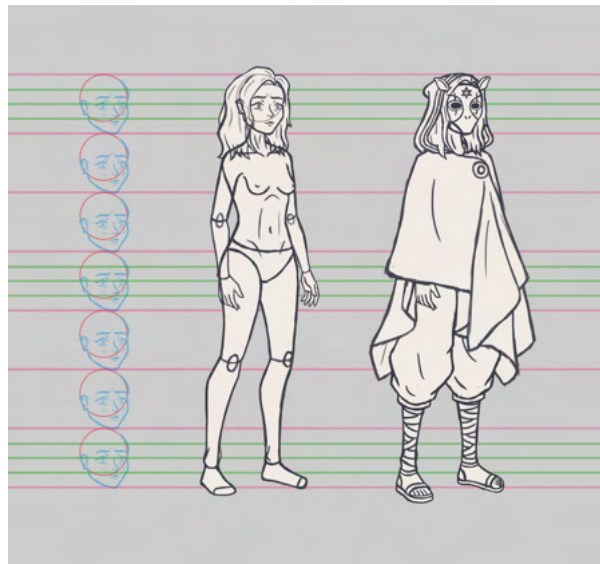


Figura 188. Propuestas de diseño para la enosis. Aldair Apango, 2024.



Figura 189. Muestra de exploración de color para la enosis. Aldair Apango, 2024.

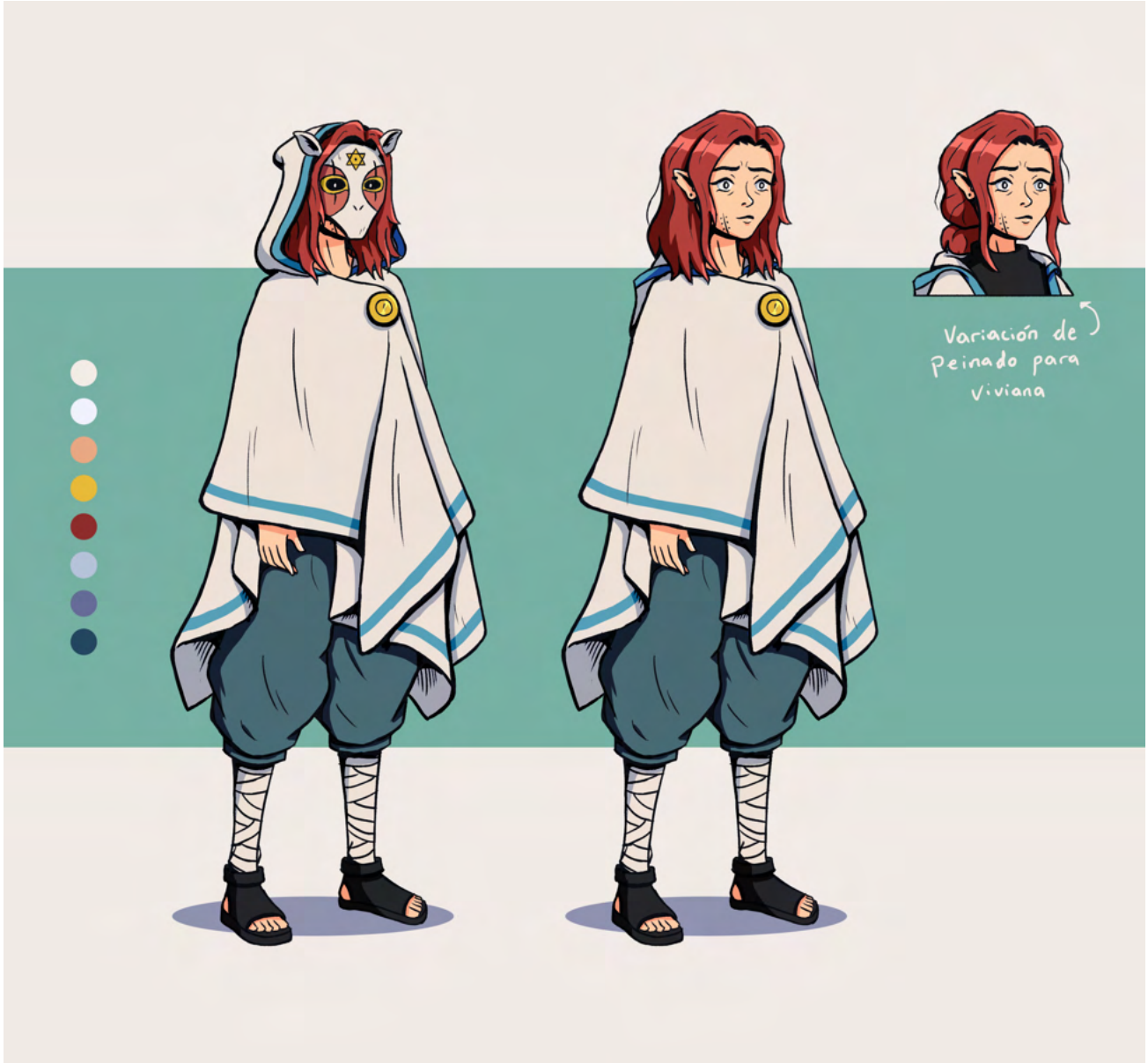


Figura 190. Diseño final de la enosis con una variación del peinado para Viviana. Aldair Apango, 2024.



## Padres de Aria

Victoria de 43 años y Jorge de 44, son los padres de Aria y las figuras que más afectan a la chica en su mundo humano al imponer sobre ella su voluntad. En particular, Victoria es quien ejerce más presión sobre su hija tanto en la forma en la que debe de actuar y pensar, como en su vida académica. Victoria le exige la perfección en calificaciones y quiere que sea abogada como lo dicta la tradición familiar. Todo lo hace con el propósito de que su hija no sufra de problemas económicos y que tenga un buen futuro, pero no se da el tiempo para conocer realmente los gustos y los sueños que Aria tiene. Sabe que su hija dibuja con Viviana, lo cual le molesta porque piensa que la hace perder el tiempo, pero nunca se ha detenido a observar el talento de su hija.

Jorge es un médico cuya prioridad es su trabajo y no le brinda la debida atención a Aria, tiene una relación cordial con ella, pero le deja a Victoria el trabajo de la formación de la chica.

Para el diseño visual de los padres se hicieron *moodboards* para cada uno en donde se agregaron referencias de vestimenta según sus profesiones. En el caso de la madre, su buscó ropa formal que evocara a una abogada: blusa abotonada, falda o pantalón liso y zapatos de tacón. Se realizaron diferentes propuestas en donde se tuvo la atención de agregar marcas en el rostro de la madre para mostrar su edad.



Figura 191. Propuestas de vestuario de la madre de Aria. Sharon Macias, 2024.



Figura 192. Diseño final de la madre de Aria. Sharon Macias, 2024.



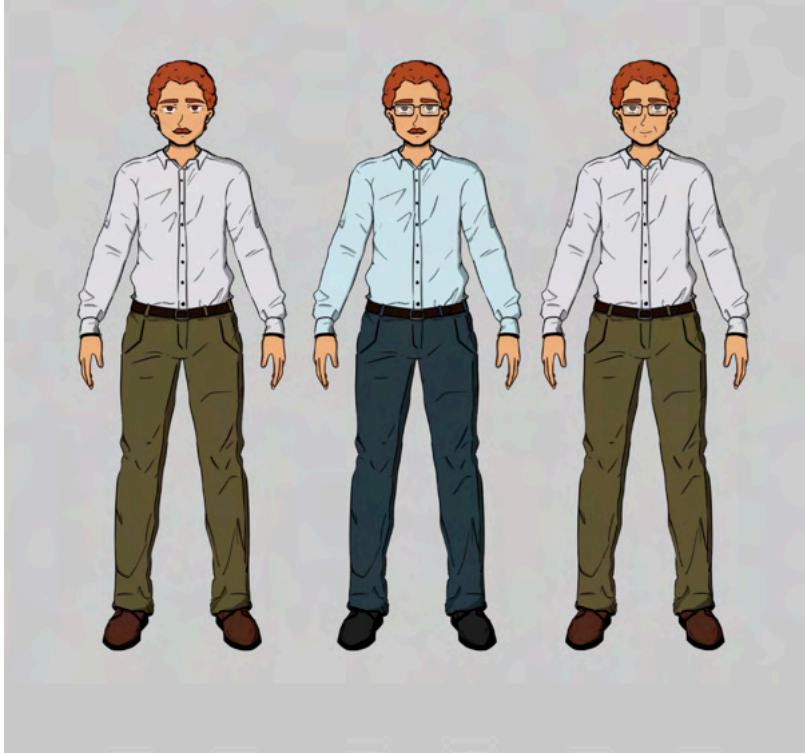


Figura 193. Propuestas de paletas de color para el padre de Aria. Sharon Macias, 2024.

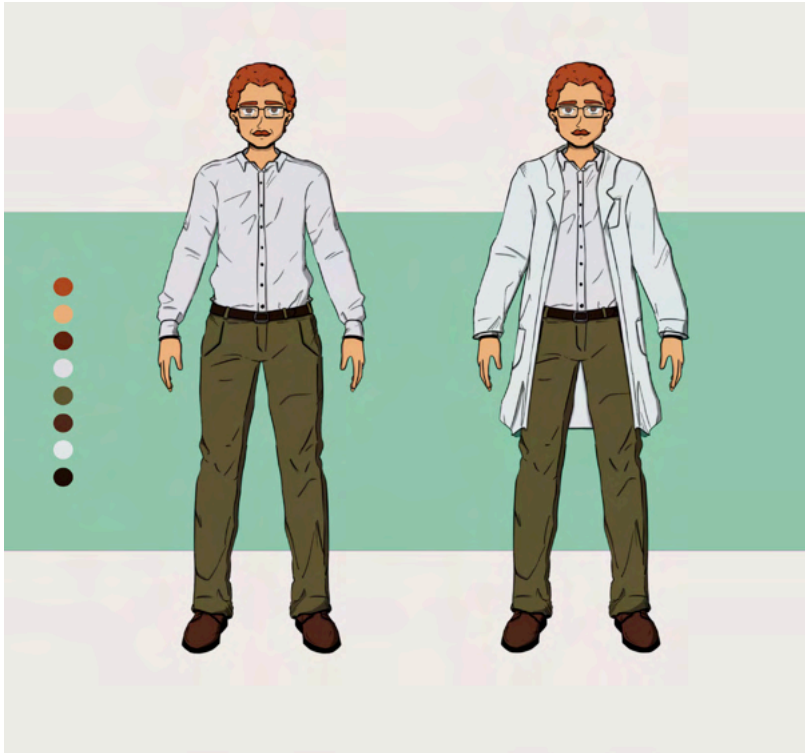


Figura 194. Diseño final del padre de Aria. Sharon Macias., 2024.

Para el diseño del padre se siguieron los mismos pasos, pero en este caso pensando en un profesional de la salud cuya vestimenta es semi formal: camisa abotonada, pantalones lisos y zapatos de vestir.



## Madre de Zephyr (alma de Victoria)

Debido a que en el mundo espiritual se mantienen las relaciones familiares que existen en el mundo humano, la madre de Zephyr es en realidad el alma de la madre de Aria. Ella muestra los temores que siente su humana por el futuro de su hija y el miedo de que Aria se esté alejando de ella ya sea por crecer o por los problemas que están teniendo en su relación. En este caso, la apariencia física del alma de Victoria es diferente a su aspecto humano porque no es una enosis como sí lo es el alma de su hermana Viviana.

Para su diseño visual se creó un *moodboard* relacionado con el elemento aire. Se hicieron diferentes paletas de colores en donde los principales tonos que se asociaban al elemento eran los blancos, grises, amarillos, verdes y azules. A partir de esto y a las referencias que se encontraron, se realizó el diseño del vestuario armando distintas opciones con playeras, faldas y pantalones. Al final se eligió una falda para mostrar su personalidad más desenfadada, comparado con su humana, así como la presencia del viento.



Figura 195. Propuestas de paletas de color para la madre de Zephyr. Sharon Macias, 2024.



Figura 196. Diseño final de la madre de Zephyr. Sharon Macias, 2024.

## Profesora de Aria

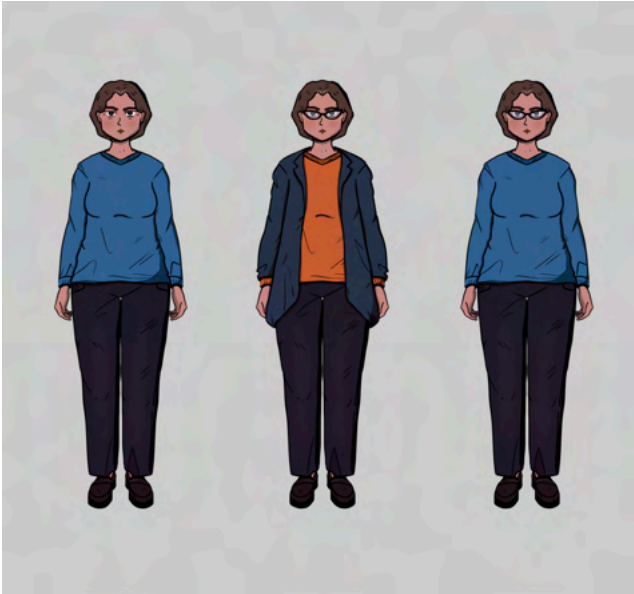


Figura 197. Propuestas de paletas de color y vestuario de la profesora. Sharon Macias, 2024.



Figura 198. Diseño final de la profesora. Sharon Macias, 2024.

La profesora de Aria es una mujer de 60 años con un carácter fuerte, irascible, exigente y conservador. También fue profesora de Viviana y Victoria cuando estudiaron en la misma preparatoria. Siempre tuvo una predilección por Victoria debido a que era una alumna con excelentes calificaciones, obediente y con buen comportamiento. En cambio, nunca sintió aprecio por Viviana por ser una chica relajada, fiestera, rebelde y aunque no reprobaba, sus calificaciones no se acercaban a las de su hermana. Esta profesora suele llamarle la atención a Aria por dibujar en vez de prestar atención a las clases y no duda en evidenciarla frente al grupo comparándola siempre con su madre.

Para su diseño se buscaron referencias de profesores conservadores por lo que su vestimenta está compuesta de un suéter, un saco, un pantalón liso y por su avanzada edad se le agregaron lentes anticuados, así como zapatos cerrados que le brindan mayor comodidad.

En la paleta de colores predominan los tonos fríos con poca saturación, no obstante, también se utilizan tonos cafés porque en la psicología del color representan lo antiguo. Se agregaron tonos naranjas para crear contraste con su saco azul y mostrar su carácter irascible.



## Personajes de tercer nivel de participación

### Amigos de Zephyr

Se crearon 5 amigos a quienes se le proporcionó un nombre relacionado con su elemento. Hay al menos uno de cada elemento, excepto del aire, pues Zephyr es de este elemento. Se hicieron las propuestas de 3 hombres y 2 mujeres, de los cuales dos son del elemento fuego, dos del elemento tierra y uno del elemento agua.

Su diseño de vestimenta, al igual que los demás personajes, está inspirada en *moodboards* con ropa del elemento que cada uno posee siguiendo la siguiente paleta de colores: en las almas de fuego predominaron los tonos rojizos; en las de agua, tonos azules claros; en las de tierra, tonos verdes; y en las del aire, tonos grises o blancos. Se les colocó pulseras o brazaletes con el símbolo de su poder elemental. En algunos casos se asignaron colores de piel no convencionales para brindarles a estos seres más rasgos que los diferencien de los seres humanos.



Figura 199. Diseño de personajes de los amigos de Zephyr. Sharon Macias, 2024.



Figura 200. Diseño de personajes de los secuaces de Idalia. Sharon Macias, 2024.

## Secuaces de Idalia

Se siguió el mismo procedimiento que en los personajes anteriores, pero el color de su piel tiene poca saturación por ser almas que están desconectadas de sus humanos. También se les agregaron marcas de batalla debido a que están en constante lucha.



Figura 201. Diseño de personajes de los extras. Sharon Macias, 2024.

## Extras

Se realizaron cinco propuestas de personajes extras siguiendo pasos similares a los de los personajes anteriores y teniendo cuidado en que su apariencia no llamara demasiado la atención del lector.

#### 4.1.13 Concept art y creación de pinceles

Con base a lo aprendido en la clase de Conceptualización y desarrollo visual, se realizó una pieza de concepto de una escena del comic basado en el guion para tener una propuesta visual de los colores que se utilizarían, la iluminación y la atmósfera que se quería transmitir.

En esta pieza se muestran a Aria y a Zephyr en un momento de unión, en donde trabajan juntos para pescar su comida en un lago que se encuentra en medio de un bosque. Se hicieron tres propuestas de iluminación del mismo momento, pero cambiando algunos elementos del fondo para decidir la apariencia de los escenarios boscosos. Esta pieza de concepto fue creada antes de los cambios realizados en el diseño final de la protagonista por lo que su apariencia corresponde a la de una versión anterior.



*Figura 202. Piezas de Concept Art de un escenario. Sharon Macias, 2023.*



Figura 203. Piezas de Concept Art de las diferentes propuestas de iluminación. Sharon Macias, 2023.

## Pinceles

Se crearon pinceles con figuras de elementos de la naturaleza con el propósito de facilitar y agilizar la producción. La idea surgió al observar lo complicado que podría ser dibujar en varias viñetas el estampado de una playera de Aria. Se consideró remover el estampado, pero después se optó por crear una brocha con la imagen de la estampa, la cual solo tendría que ajustarse a la playera sin tener que dibujarla cada vez que se mostrara. Se realizó la brocha en el programa Procreate, siguiendo los pasos necesarios: dibujar la figura deseada con el color blanco, exportar la imagen en png (con el fondo en transparente), en la herramienta de “pinceles” se le da clic en el “+”, en la parte izquierda de la pantalla se selecciona “Forma”, “editar” e “importar”, se selecciona la figura que se realizó previamente y se da al “OK”. En “Trayectoria de trazo” subimos la cantidad en el espaciado, dependiendo lo que se desee. En “Apple Pencil” se baja toda la opacidad. En las “Propiedades” se ajusta el tamaño máximo y tamaño mínimo a lo que se desee. Y por último en “Acercar de este pincel” se le pone el nombre del creador y el nombre del pincel y se le pone “OK”.

Así mismo, se crearon algunos pinceles extras que podrían servir o facilitar la producción en la fase de la elaboración de la línea limpia. Algunos de estos fueron champiñones, flores, piedras, entre otros elementos naturales pequeños para hacer a los escenarios visualmente más atractivos.



Figura 204. Pinceles creados para el comic *Ánemos*. Sharon Macias, 2024.

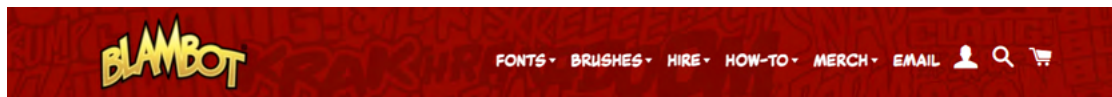


#### 4.1.14 Tipografía para los cuadros de texto y globos de diálogos

Para los textos que se encuentran en las cartelas y en los globos de diálogos del cómic se utilizó la fuente *Anime Ace 3* de la empresa *Blambot* debido a que esta fuente tiene un diseño legible, ligero, expresivo y simula la escritura a mano, características que se adaptan al tono aventurero de la historia y al público juvenil al que está dirigida la obra.

Además, esta fuente posee una familia tipográfica que fue útil para agregar variaciones intencionadas en los textos como dar la idea de remarcación vocal, susurros, ironía, entre otros.

Por último, esta fuente cuenta con una licencia de uso libre para cómics independientes que permite su publicación impresa o web, así como para lucrar con el producto final y con mercancías enfocadas a promocionar el proyecto.



### Blambot Font Licenses

#### Non-profit/Indie Comics Use

- Some typefaces on Blambot.com have a \$0.00 price for limited use. Anyone can use these typefaces for non-profit use in print, or flattened into web graphics. Any other use (webfont, embedding, etc.) requires a license fee.
- If you are an independent/small press comic creator, you may use Blambot indie typefaces, free of charge, in print, or flattened into web graphics, for your comic book project - even if you are making money with your project - even if you use the fonts printed on merchandise in support of your comic. This is Blambot's way of supporting the independent comic community. If your comic book project is being published by a mainstream publisher, (including, but not limited to: Marvel Comics, DC Comics, Image Comics, IDW, Dark Horse Comics, Vault, Aftershock, 2000AD, Dynamite, etc.) then a commercial license is required. **NOTE: This free usage clause does not apply to any other "indie" use or industry other than comic book creation. (ie. indie game development, indie RPGs, etc.)**

Figura 205. Capturas de pantalla de la fuente *Anime Ace 3* de la empresa *Blambot*.

#### 4.1.15 Diseño de escenarios

Para la creación de los escenarios se buscaron referencias, se descargaron y se realizaron modelos digitales en tres dimensiones con la ayuda de *Blender*. Se decidió utilizar la tecnología 3D en esta área para reducir tiempos tanto en la creación de las propuestas como en la producción del cómic.



Figura 206. Captura de pantalla del salón de clases.

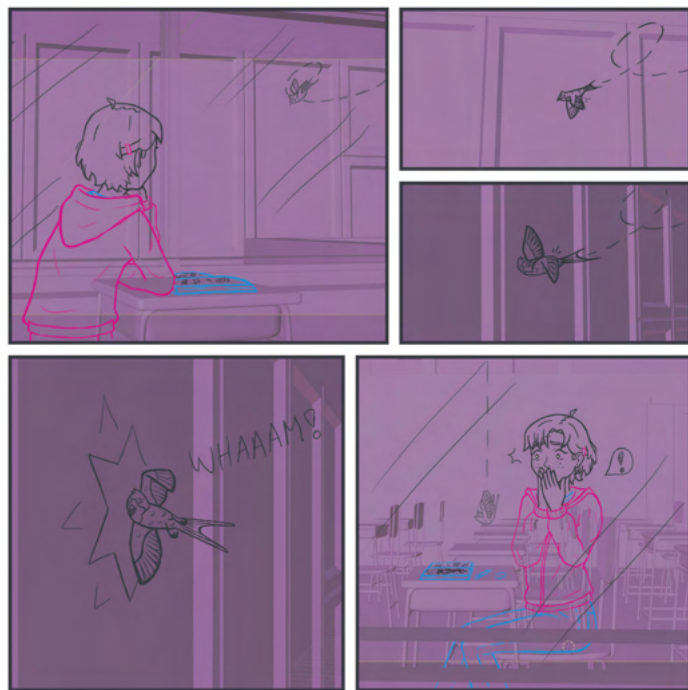


Figura 207. Borrador de la página 1 del comic *Ánemos*.

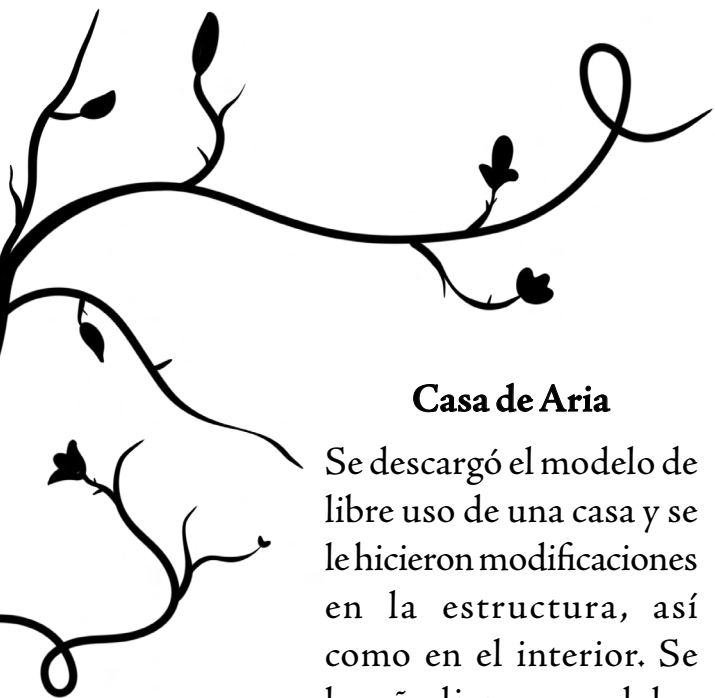




## Escuela

Se realizó la búsqueda y descarga de modelos de un instituto educativo, el interior de un salón de clases y de varios edificios para simular una ciudad que rodea a la escuela. Se juntaron y se modificaron los modelos para armar el escenario. Luego, se modelaron las aceras y las calzadas de las calles para posteriormente descargar dos modelos de vehículos motorizados, un automóvil y un camión para ser utilizados en sus respectivas escenas.

*Figura 208. Capturas de pantalla del escenario en 3D de la escuela.*



### Casa de Aria

Se descargó el modelo de libre uso de una casa y se le hicieron modificaciones en la estructura, así como en el interior. Se le añadieron modelos de muebles y de una escalera. En el exterior se añadieron arbustos, automóviles y una calle, como se hizo en el modelo de la escuela.



*Figura 209. Capturas de pantalla del escenario en 3D de la casa de Aria.*



## Recámara de Aria

La recámara de Aria se modeló por completo con ayuda de Blender en la clase de Iluminación y Render de la universidad. Se tomaron de referencias imágenes de internet de varios cuartos para modelar los objetos y muebles que estarían en su interior. Por último, se insertó una imagen de alto rango dinámico, conocidas como *HDRI* por sus siglas en inglés, en la ventana para simular una calle y casas al exterior.

Figura 210. Imágenes de la recamara de Aria. Espacio hecho en Blender. Sharon Macias, 2023.



## Espacios de recuerdos de la Tía de Aria

Ambos espacios fueron descargados de la plataforma web de contenido 3D *Sketchfab*.



Figura 211. Captura de pantalla del espacio de una sala. Descargado de *Sketchfab*.



Figura 212. Captura de pantalla del escenario de una escuela. Tomado de *Sketchfab*.

## Parque Izta-Popo

Para este escenario se tomaron de referencia imágenes del parque nacional Izta-Popo para descargar modelos de cabañas, pinos, árboles, montañas, entre otros, y distribuirlos en el escenario.

El espacio de la cabaña de Aria y Susy se descargó en *Sketchfab* y se modificó para que coincidiera con la descripción de la escena. Se añadieron modelos y se editó el espacio.



Figura 213. Captura de pantalla del escenario de las cabañas.

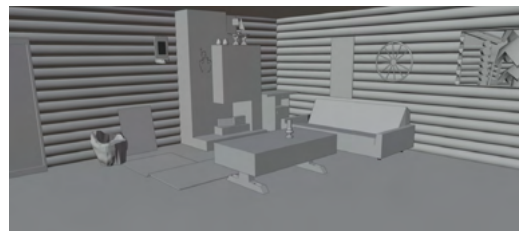
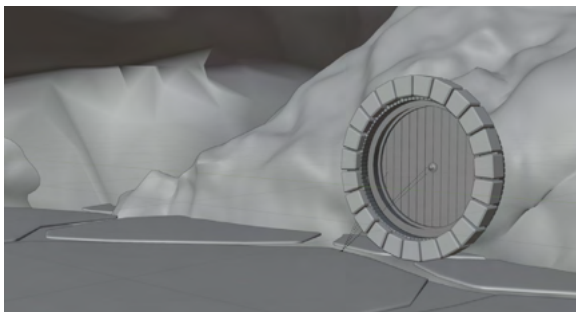
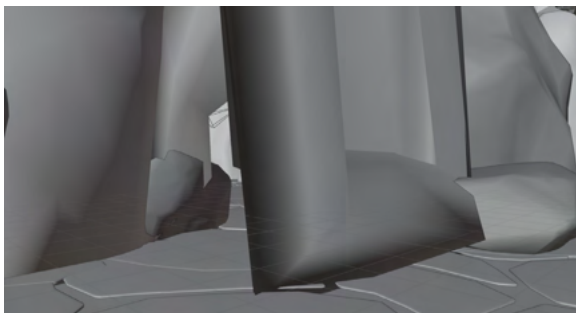
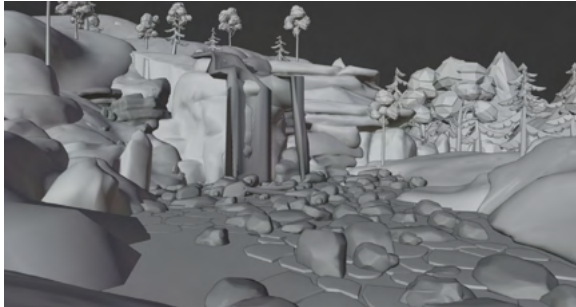


Figura 214. Capturas de pantalla del espacio de la cabaña de Aria y Susy.



*Figura 215. Capturas de pantalla del escenario de la cascada y cueva.*

Para construir la cascada se utilizaron montañas, las cuales fueron esculpidas para darle la forma deseada al canal de agua. Se utilizaron objetos como rocas y árboles para crear el ambiente de un bosque en los alrededores. En el interior de la cascada se esculpió una cueva y se agregó el modelo descargado de una puerta, que es por donde la protagonista entra al mundo de las almas.



El bosque se descargó de *Sketchfab*, se modificaron o eliminaron algunos elementos para crear la escena. Se hicieron dos versiones del bosque, uno para el mundo humano y otro para el mundo espiritual en donde la naturaleza está distribuida de forma similar a la del mundo humano, pero las dimensiones de los árboles son más grandes.

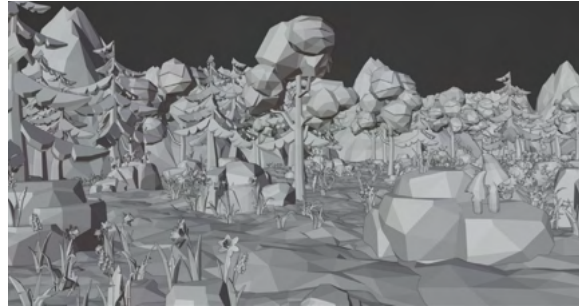


Figura 216. Captura de pantalla del escenario del bosque humano. Descargado de *Sketchfab*.

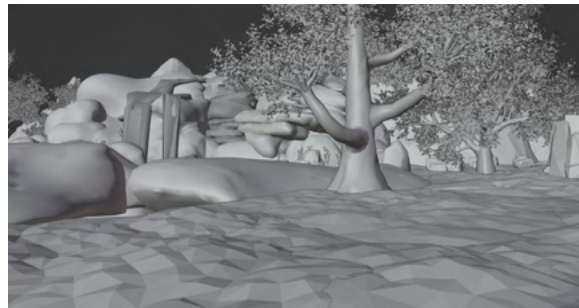


Figura 217. Captura de pantalla del escenario del bosque espiritual.

### Cueva de la enosis

Esta cueva se esculpió de forma asimétrica, se descargaron objetos de *Sketchfab* y se acomodaron en el espacio para crear la atmósfera cálida de un hogar y que no se percibiera como un simple refugio temporal.

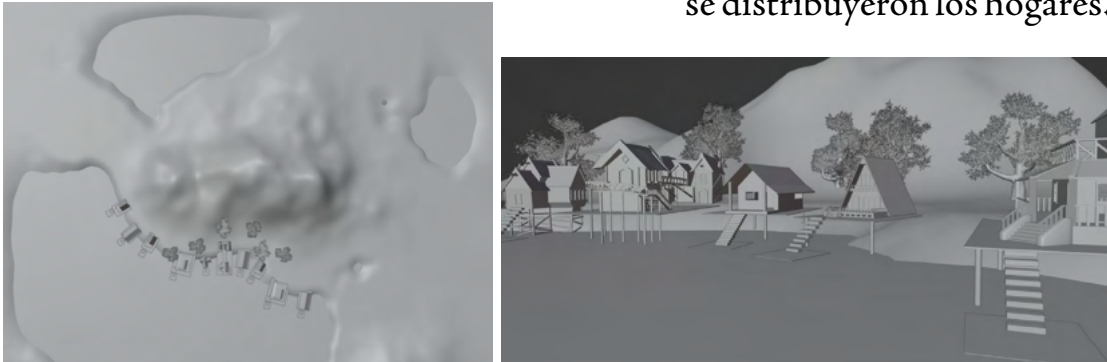


Figura 218. Capturas de pantalla del espacio de la cueva de la Enosis.

## Pueblos agua, tierra, fuego y aire

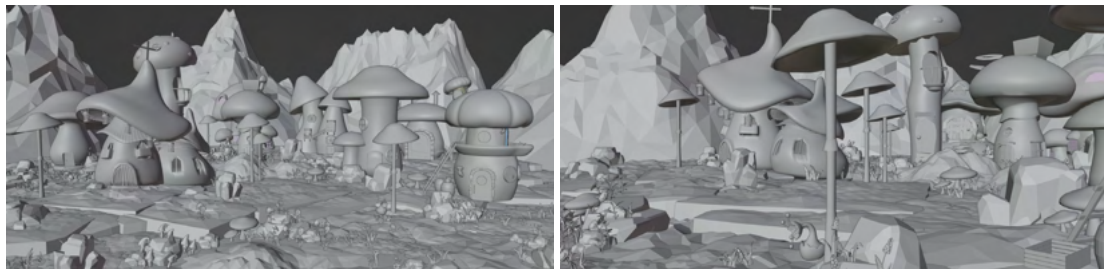
Para los escenarios de los pueblos de las almas se tomaron como referencias los *moodboards* realizados anteriormente y se descargaron los modelos necesarios para cada uno en función del elemento al que están relacionados.

Para el pueblo de agua se descargaron chozas, cabañas y un pequeño paisaje que contaba con montañas y lagos de diferentes tamaños en donde se distribuyeron los hogares.

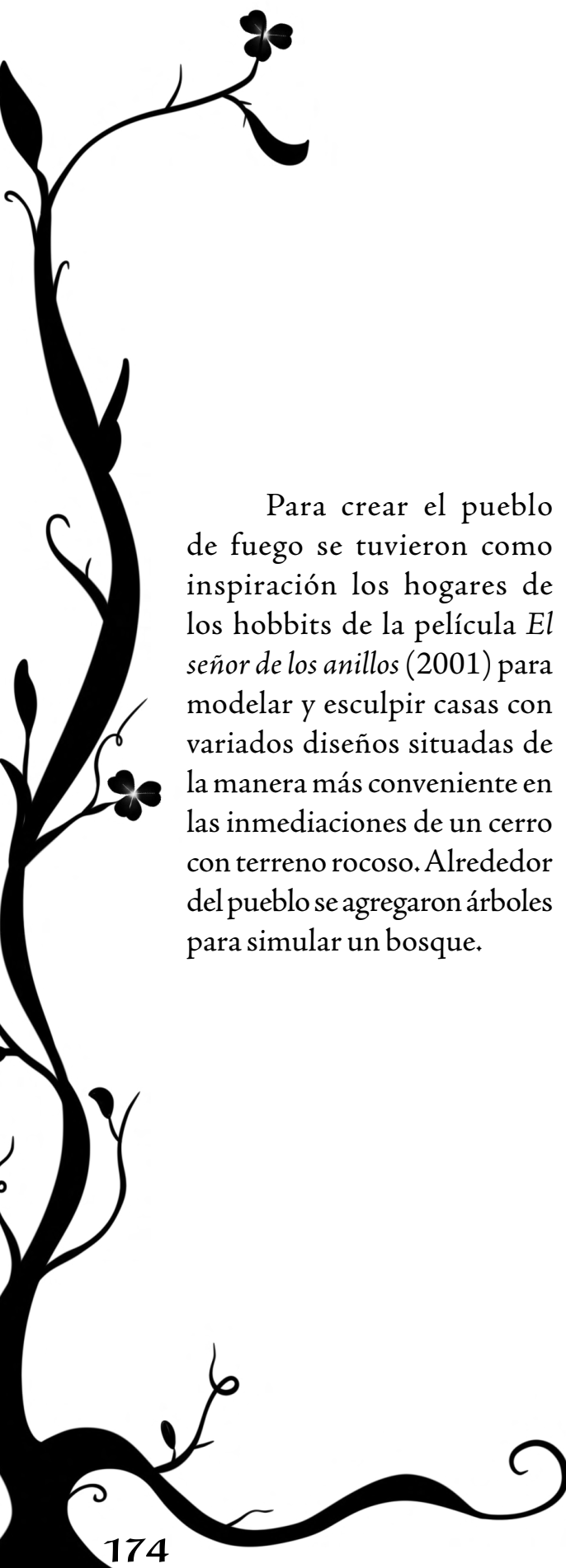


*Figura 219. Capturas de pantalla del escenario del pueblo de agua.*

Para el pueblo de tierra se descargaron modelos de casas en forma de champiñones cuyo interior se expande hacia el fondo de la tierra. Estos modelos se distribuyeron en un espacio del bosque para simular una pequeña aldea.



*Figura 220. Capturas de pantalla del escenario del pueblo de tierra.*



Para crear el pueblo de fuego se tuvieron como inspiración los hogares de los hobbits de la película *El señor de los anillos* (2001) para modelar y esculpir casas con variados diseños situadas de la manera más conveniente en las inmediaciones de un cerro con terreno rocoso. Alrededor del pueblo se agregaron árboles para simular un bosque.

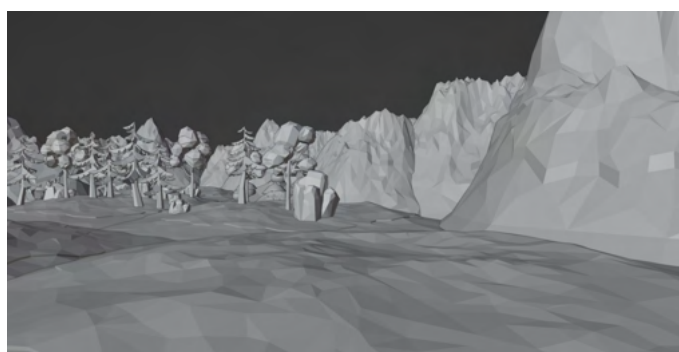
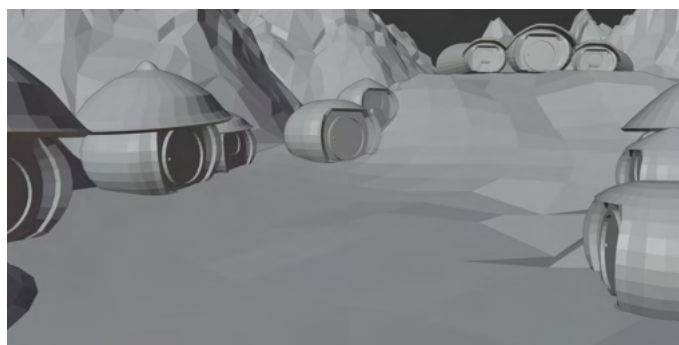
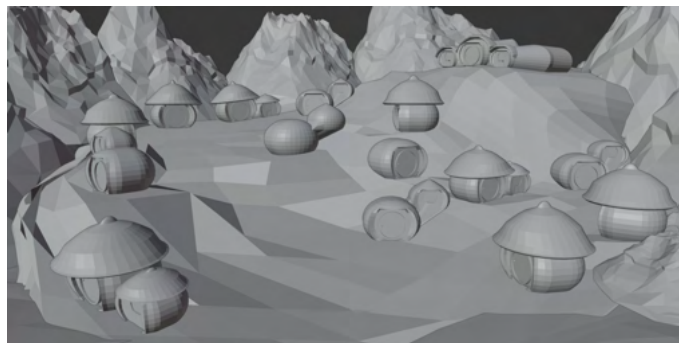


Figura 221. Capturas de pantalla del escenario del pueblo de fuego.

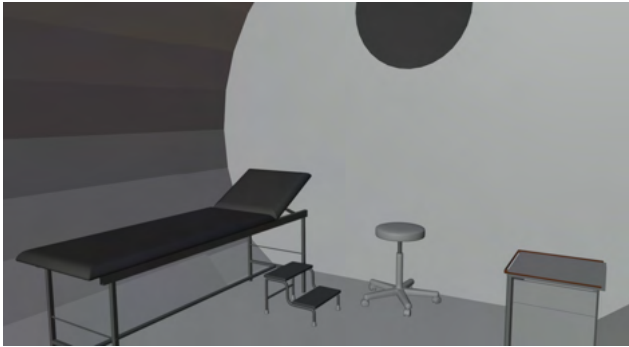


Figura 222. Captura de pantalla del consultorio en el pueblo fuego.



Figura 223. Captura de pantalla del risco y camino alternativo en el pueblo fuego.

Se hizo el escenario de un consultorio que se encuentra en el pueblo de fuego, el de un risco ubicado detrás del pueblo y el de un camino alternativo por el que los protagonistas pasan en un momento de la historia.

Para crear el consultorio se descargaron distintos objetos como una camilla, un banco y un cajón que son mencionados en el guion del comic. Se utilizó un cilindro para armar la estructura del espacio y se le agregó una ventana por donde los protagonistas escapan en un punto de la historia.

Para el escenario del risco se descargó un paisaje de *Sketchfab* que contaba con la orilla de un río y se reutilizaron modelos de otros escenarios como árboles y montañas los cuales se modificaron según fuera necesario para la historia.

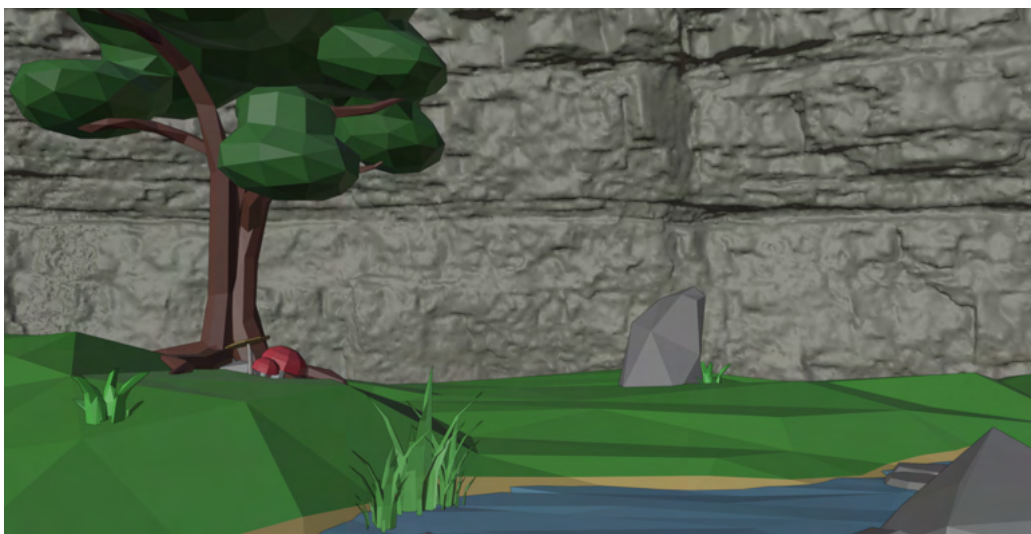


Figura 224. Captura de pantalla del escenario de la orilla de un río.

Para el pueblo de aire se usaron referencias de árboles grandes en cuyos troncos y ramas se erigían casas, algunas por dentro de las ramas y otras en el exterior.

Se descargaron modelos de árboles con forma de casas y se distribuyeron en el escenario de la manera deseada. Se incluyeron árboles más pequeños y montañas para simular el bosque.



Figura 225. Captura de pantalla del escenario del pueblo de aire.

Para la casa de Zephyr, quien vive en el pueblo de aire, se usó de referencia la imagen de un árbol cuyo interior alberga un hogar. Con base a la referencia, se esculpió la casa de Zephyr por fuera y se descargaron modelados de ventanas y puertas en *Sketchfab*.

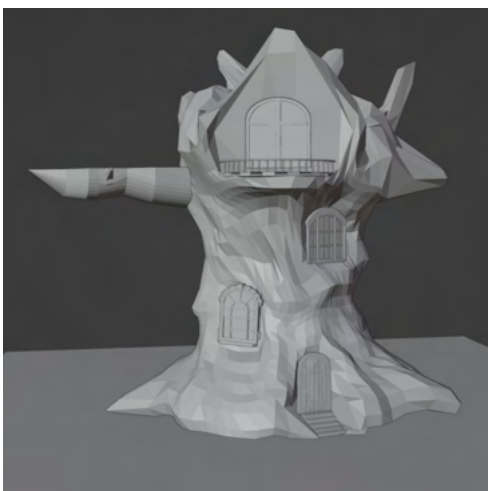
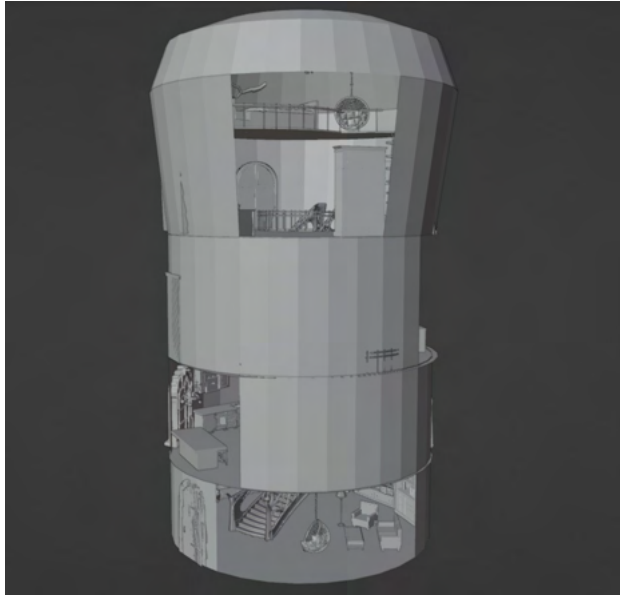


Figura 226. Captura de pantalla del modelo de la casa de Zephyr. Sharon Macias, 2024.



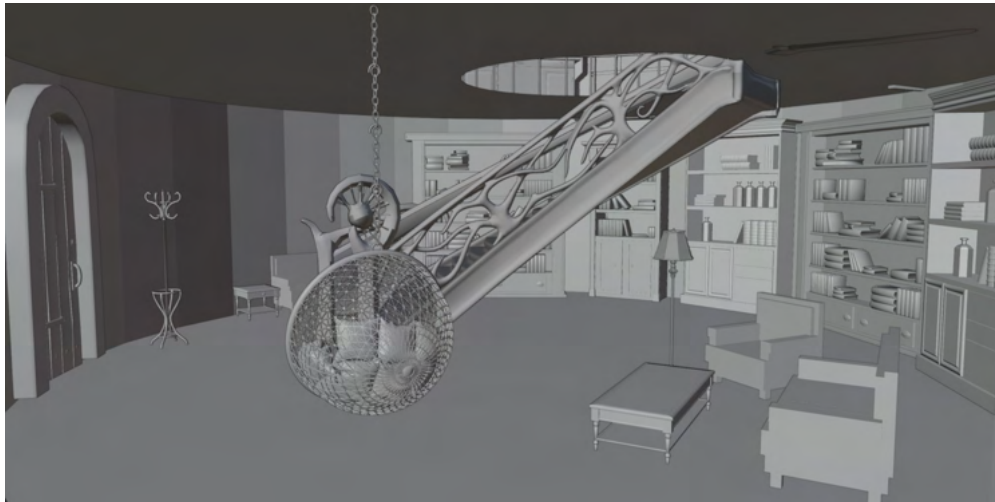
Figura 227. Boceto de la casa de Zephyr basado en el modelo en 3D. Sharon Macias, 2024.



*Figura 228. Captura de pantalla de la estructura de la casa de Zephyr. Sharon Macias, 2024.*

Para el interior de la casa, se diseñaron cuatro espacios que se amueblaron con recursos descargados y modelados. Se utilizó un cilindro como base para la estructura de la casa en donde se hicieron coincidir las ventanas y puertas según el exterior.

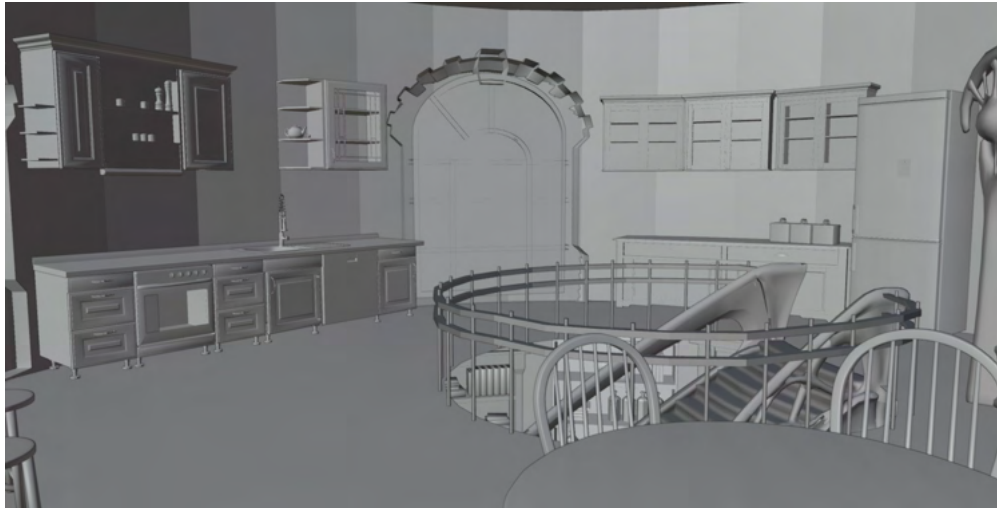
En la planta baja se diseñó una estancia en donde se utilizaron modelados obtenidos de *Sketchfab* como libreros, sillones, lámparas, mesas y una escalera en el centro, la cual se utilizó en los demás niveles.



*Figura 229. Captura de pantalla de la planta baja de la casa de Zephyr.*



El primer piso está conformado por una sala comedor y una cocina en donde se pueden encontrar objetos como mesas, sillas, estantes y lavaplatos. En el centro se encuentra una escalera y un barandal.

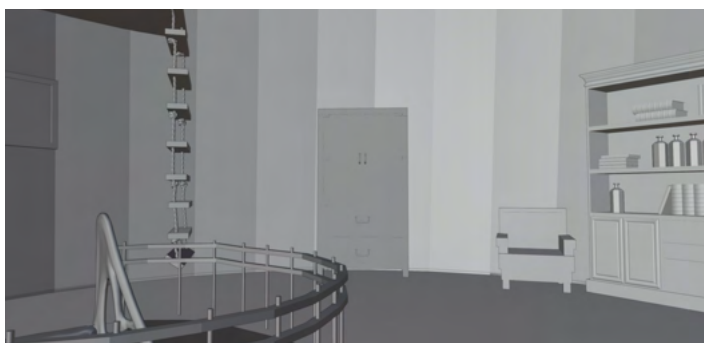
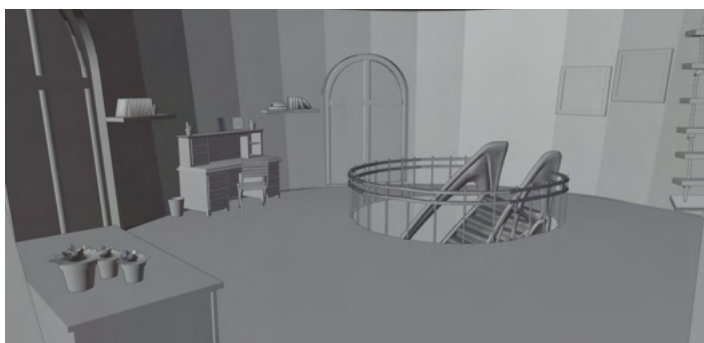


*Figura 230. Captura de pantalla del primer piso de la casa de Zephyr.*

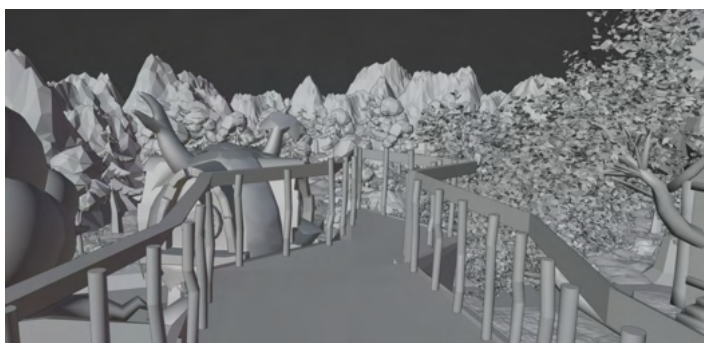
En el segundo piso se encuentra el cuarto de los padres de Zephyr. Debido a que este espacio no es mencionado en la historia, no se detalló y se colocaron pocos objetos como una cama y muebles extras.



*Figura 231. Captura de pantalla del segundo piso de la casa de Zephyr.*



*Figura 232. Capturas de pantalla del tercer piso de la casa de Zephyr. Primer nivel cuarto de Zephyr.*



*Figura 233. Captura de pantalla del tercer piso de la casa de Zephyr. Balcón en cuarto de Zephyr.*

En el tercer piso se encuentra la recámara de Zephyr. Para su realización, se consideraron los objetos y espacios que se mencionan en el guion del cómic para buscar referencias de imágenes en *Google* y *Pinterest*. Se descargaron y modelaron los muebles necesarios para este espacio que cuenta con dos niveles y un balcón.

El primer nivel de la recámara es una estancia en donde hay un librero, un armario, un sillón y una mesa con fotografías. También se encuentran un ventanal y un balcón, el cual es el escenario de una secuencia importante en donde los personajes tienen un momento de empatía.

En el segundo nivel, se encuentra la cama de Zephyr junto con algunos muebles como un sillón colgante y un buró.

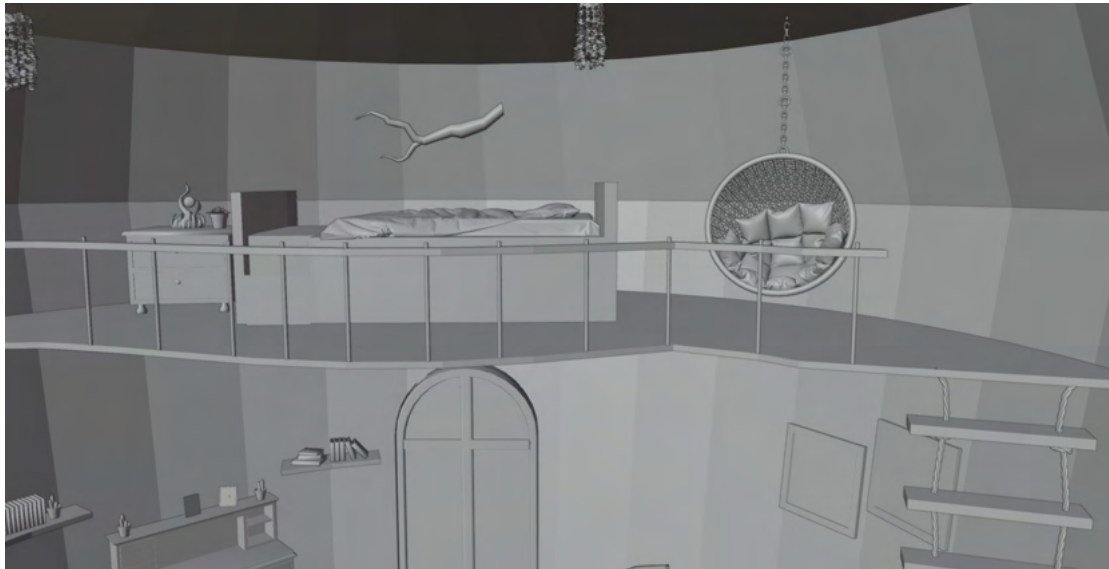


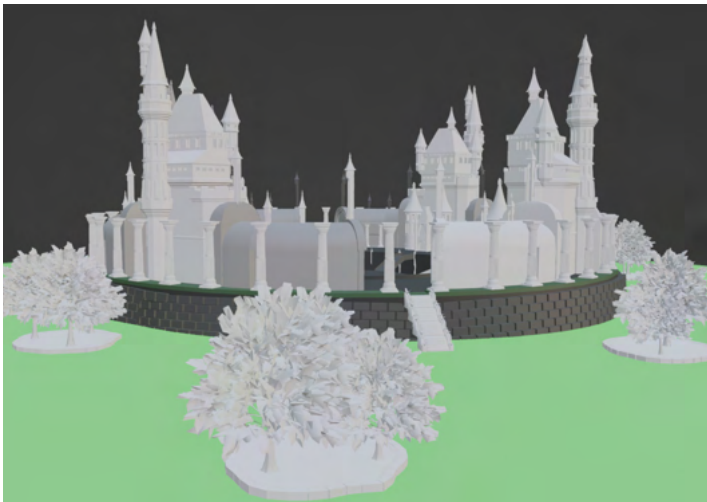
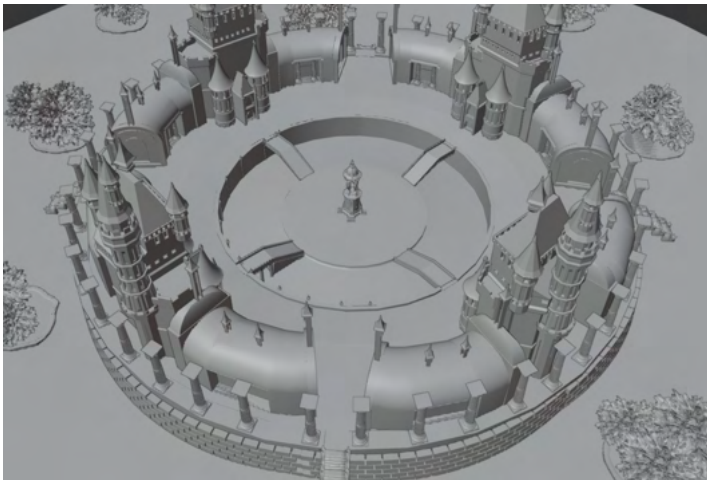
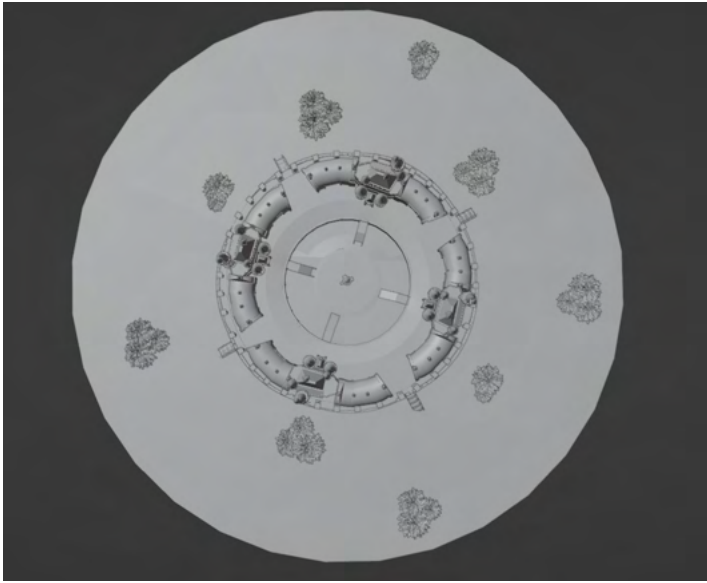
Figura 234. Captura de pantalla del tercer piso de la casa de Zephyr. Segundo nivel cuarto de Zephyr.

## Instituto del mundo espiritual

Se realizó un *moodboard* en donde se consideraron tres temas principales para diseñar la escuela: fantasía, naturaleza y cultura griega. Se analizaron las referencias y con base a estas se determinó la forma de la estructura de la escuela y la manera en la que se distribuirían los edificios junto con la apariencia de estos y sus alrededores.



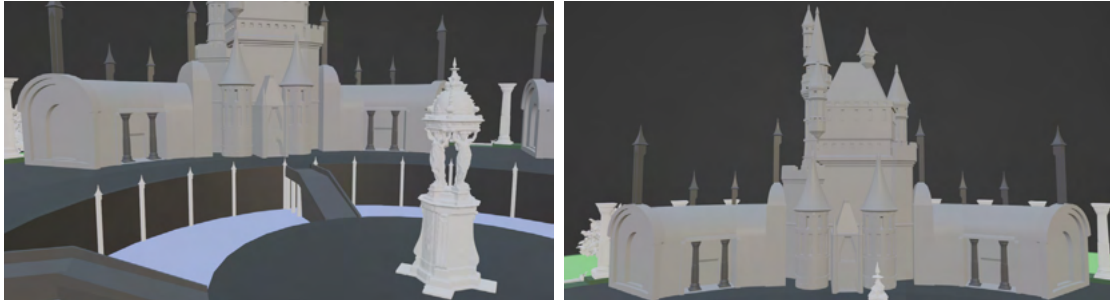
Figura 235. Moodboard de las referencias para el Instituto del mundo de las almas.



Se modeló la estructura principal, la cual fue de forma circular dividida en cuatro segmentos que corresponderían a un elemento natural. Se colocaron escaleras en los espacios que dividen cada segmento con dirección al exterior de la escuela. Se descargaron, editaron y crearon modelados de castillos para armar los edificios con base a las referencias. Se descargaron modelados de jardineras para el exterior de la escuela y modelados de columnas para hacer alusión a la cultura griega.

*Figura 236. Capturas de pantalla del Instituto de las almas por fuera.*

En el interior de la escuela se modelaron cuatro puentes que se extienden desde las puertas de los castillos hacia el centro del instituto en donde se encuentra un espacio recreativo rodeado de agua.



*Figura 237. Capturas de pantalla del Instituto de las almas por dentro.*

Se realizó un boceto tomando capturas de pantalla del modelado de la escuela para dibujar encima de ellas un escenario en donde se agregaron detalles para hacer más visible los tres temas centrales: la fantasía en los castillos; la cultura griega en algunos elementos icónicos como las columnas; y la naturaleza en los jardines de la escuela, así como la presencia de vegetación en las columnas. Con esto, fue posible reconocer la viabilidad del uso de modelos 3D para facilitar el proceso de la producción de las páginas del cómic.



*Figura 238. Boceto del Instituto de las almas, basado en el modelo en 3D. Sharon Macias, 2024*



Figura 239. La mayor parte de las páginas de *Este cómic no es arte* (arriba) y *El resto de ti* (abajo) cuentan con márgenes de 5 mm; sin embargo, existen algunas variaciones en las medidas pues los cortes con la guillotina en la imprenta nunca son perfectos.

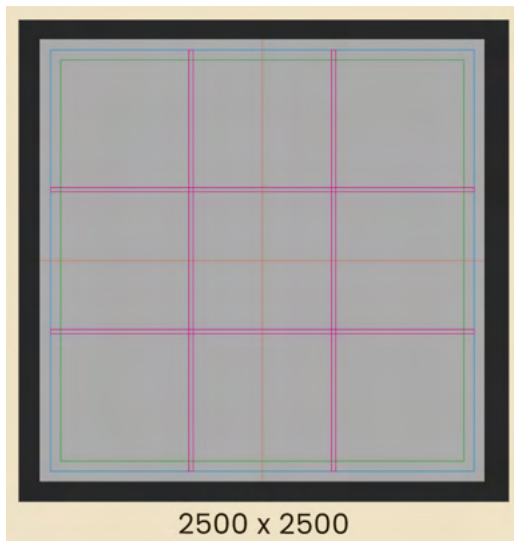


Figura 240. Primera versión de la retícula. Aldair Apango, 2024.

#### 4.1.16 Diseño editorial

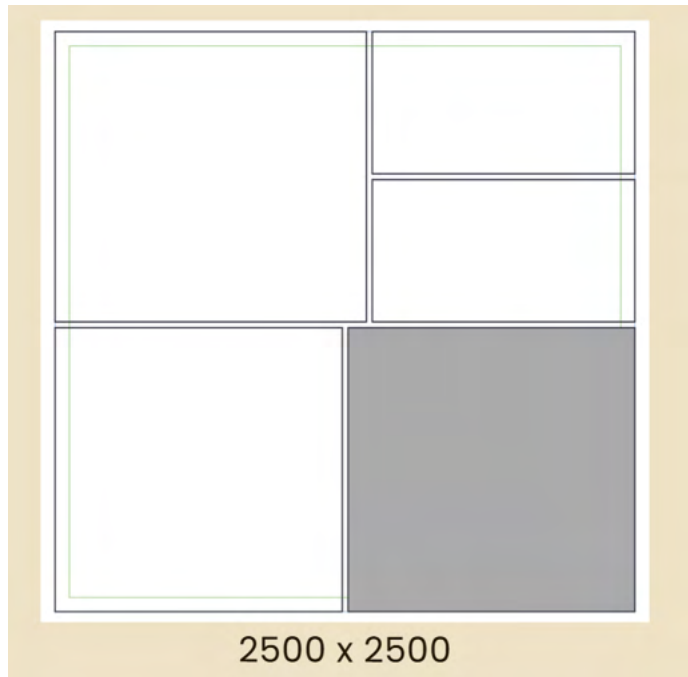
Para el diseño editorial se realizó una conversión de centímetros (cm) y milímetros (mm) a pixeles (px) con ayuda de la calculadora de pixeles del sitio web *pixelcalculator* para poder realizar las mediciones y modificaciones necesarias en el programa de *Photoshop*.

El tamaño de las páginas del cómic debía de ser de 14 cm por 14 cm, por lo que la conversión a pixeles, con una densidad de 300 pixeles por pulgada (ppi), fue de 1654 px por 1654 px.

En las clases de la universidad se brindó la recomendación de que cuando se crea una obra digital que se va a presentar en formato físico, se debe de realizar a una escala mayor para preservar la calidad en la impresión. Por ello, al crear la retícula de las hojas del cómic se trabajó en un documento a una escala de aproximadamente 150% para tener unas dimensiones de 2500 px por 2500 px, y de esta manera evitar problemas técnicos con el rendimiento de los equipos de cómputo.

Se analizaron las medidas de los cómics que fueron ganadores en ediciones anteriores de *SecuenciArte* como *Este cómic no es arte* (2014) de Axur Eneas y *El resto de ti* (2022) de Pau Izumi, y se definieron las siguientes medidas: 5 mm (59 px) para los márgenes, 2 mm (24 px) para los medianiles y 2 mm (24 px) para los gutters.

Se creó la retícula y se hizo una prueba trazando las viñetas de la primera página del cómic utilizando las medidas establecidas para los *gutters*. Sin embargo, cuando se efectuó una reducción de la escala de la página del 150% al 100%, las viñetas quedaron demasiado juntas haciendo que la página se percibiera sobrecargada.



Se analizó el documento y se llegó a la conclusión de que el problema fue causado por no haber escalado al 150% las medidas de los márgenes, medianiles y *gutters* provocando que estos elementos quedaran muy estrechos y generaran los resultados indeseados.

Figura 241. Primera prueba de la primera página. Aldair Apango, 2024.

Se creó una segunda versión de la retícula, pero usando una escala del 200% para asegurar la calidad de la impresión y para que los cálculos de las medidas de los demás elementos fueran más fáciles de realizar. Al verificar que esta escala no perjudicaba el rendimiento de los equipos de cómputo, se dictaminó que el tamaño de las páginas en las que se trabajaría sería de 28 cm por 28 cm, es decir, 3307 px por 3307 px.

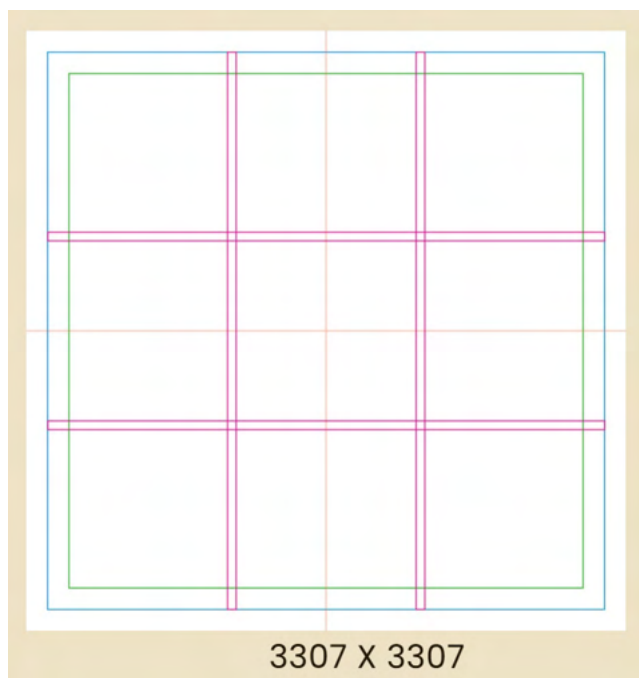


Figura 242. Segunda versión de la retícula. Aldair Apango, 2024.

Las medidas que se habían definido para los márgenes, medianiles y *gutters*, también se escalaron al 200% y se hizo la conversión a pixeles, quedando de la siguiente manera: 10 mm (118 px) para los márgenes, 4 mm (47 px) para los medianiles y 4 mm (47 px) para los *gutters*.

Se realizó la segunda prueba del trazado de las viñetas de la primera página del cómic utilizando la medida de 47 px para los *gutters*. Se escaló la página del 200% al 100% y fue evidente la mejora con respecto a la primera prueba pues ahora las viñetas contaban con el espacio suficiente entre ellas para que la página no se percibiera sobrecargada. Además, el espacio en los márgenes fue más amplio, lo cual ayuda a reducir el riesgo de que no se dañen las viñetas si el corte de la impresión sobrepasa las medidas del sangrado.

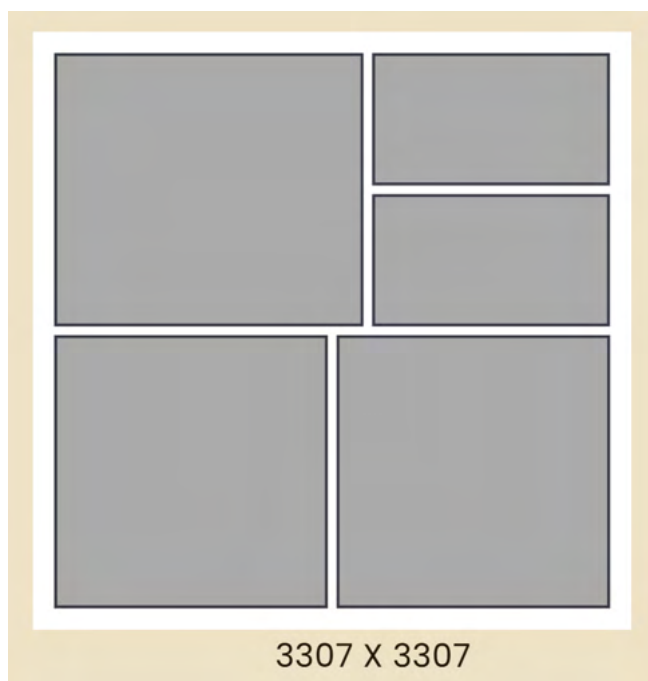


Figura 243. Segunda prueba de la primera página. Aldair Apango, 2024.

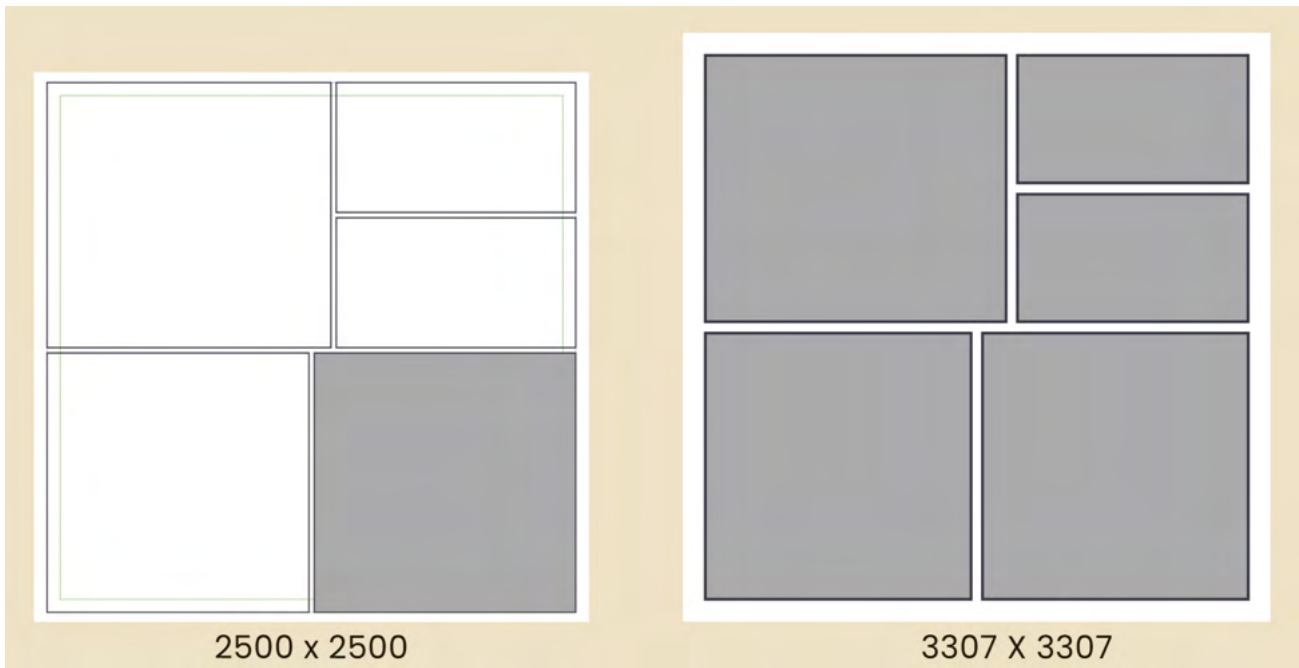


Figura 244. Imagen comparando la primera y segunda prueba. Aldair Apango, 2024.

## 4.2 PRODUCCIÓN

Para la presente tesis se realizó la producción de una muestra de ocho páginas del cómic correspondientes a dos secuencias de la historia, la uno y la once, para poder identificar los aciertos y las áreas de oportunidad para la posterior elaboración total del cómic.

La secuencia uno consta de cuatro páginas y corresponde al inicio de la historia en donde se hace la presentación de Aria, de sus amigos y del contexto general de la protagonista.

La secuencia once consta de tres páginas en donde se comienza a presentar el mundo espiritual y a los trascendentales, pero se agregó una página de la secuencia que le sucede para presentar la transición de Aria del mundo humano al espiritual y una muestra de los poderes espirituales.

Las secuencias anteriores se eligieron porque se buscó abordar dos momentos con ambientaciones distintas en donde se pudiera reflejar el contraste de los géneros de recuentos de la vida y de la aventura fantástica: la primera secuencia se da en un día normal en el mundo humano con una sensación monótona y en la segunda se muestran sucesos más emocionantes con relación al mundo espiritual y fantástico.

El proceso de producción de cada página se dividió en tres etapas, la primera correspondió a la distribución de viñetas, la creación de los *thumbnails* y del boceto; la segunda, al trazado de la línea limpia, la aplicación del color, así como de las luces y de las sombras; y la tercera, a la incorporación de los diálogos, al dibujo de los rótulos y de los efectos.

A continuación, se describirá el proceso de cada etapa utilizando como ejemplo la producción de la página 1, la cual fue la primera página de muestra que se realizó y de la que se obtuvieron varios aprendizajes para producir las páginas posteriores.

## 4.2.1. Distribución de viñetas, Thumbnails y Boceto

Millidge (2009/2010) menciona que es necesario concebir una distribución de página efectiva para narrar una historia de un modo claro y conciso, así como para que la página posea una composición atractiva por sí misma. Una herramienta que sugiere para tal propósito es el uso de los *thumbnails*, los cuales “ayudan al dibujante a visualizar el guion, abordar cuestiones de ritmo y composición y tomar numerosas decisiones relativas a la narración y el diseño” (Millidge, 2009/2010, p. 36). Según el mismo autor, los *thumbnails* son esbozos en donde no es necesario dibujar de forma detallada la anatomía ni la perspectiva, sino que se establecen las formas de las viñetas, los encuadres, los puntos de vista y la fluidez de la lectura de la página en función de los tamaños y de la composición de las imágenes en las viñetas.

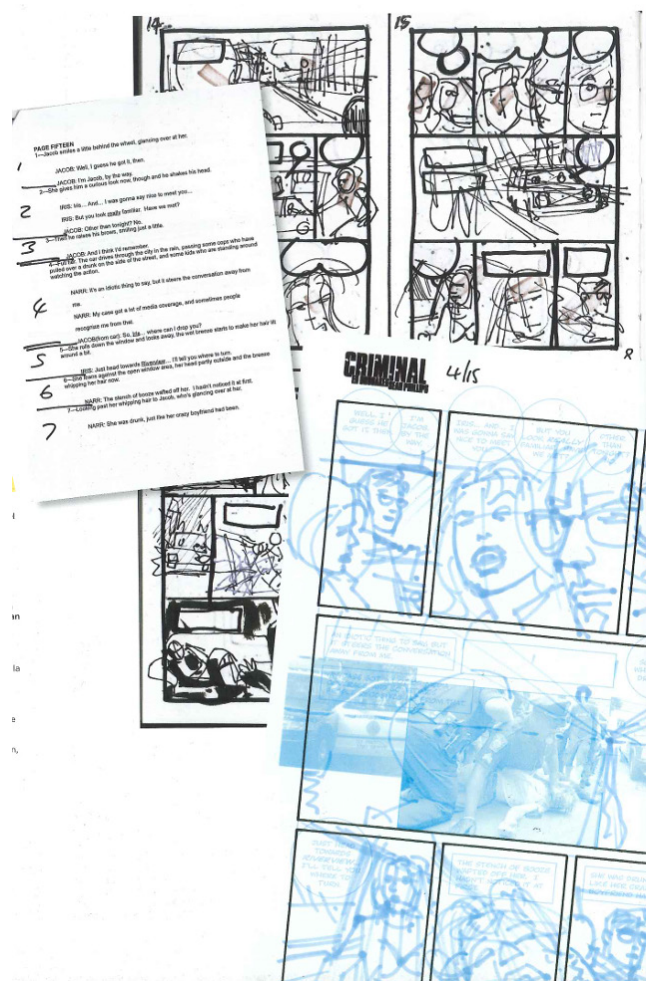


Figura 245. Imagen extraída de la página 36 del libro “Diseño de cómic y novela gráfica”, en donde se muestran el guion, los *thumbnails* y el boceto de una misma página de cómic.



Millidge sugiere que, para lograr controlar la velocidad del lector por medio del ritmo de la narración, es necesario variar el tamaño y la frecuencia de las viñetas. En el caso de querer ofrecer un ritmo visual constante, se sugiere contar con viñetas del mismo tamaño y distribución uniforme. Las viñetas grandes, las que poseen dibujos detallados, las que carecen de marcos, en las que cambia abruptamente el punto de vista de la cámara y en las que en su interior el recorrido de lectura de la composición de la imagen es inverso al occidental, es decir, de derecha a izquierda, hacen que el lector se tome más tiempo para recorrer la imagen generando de esta manera la sensación de que el tiempo se hace más lento y solemne, lo cual es efectivo en escenas dramáticas o importantes; en cambio, las viñetas pequeñas y con poco detalle hacen que el tiempo de lectura sea menor brindando la sensación de que el tiempo va más rápido, lo cual es útil en escenas tensas y con acciones rápidas.

Por lo anterior, el proceso de producción de las páginas del cómic comenzó con la planificación de la distribución de las viñetas por medio de los *thumbnails* tomando en cuenta el guion, el cual fue escrito por el mismo encargado de realizar esta primera etapa de la producción del cómic pues Millidge (2009/2010) afirma que al realizar la redacción de guiones para cómics se debe de trabajar con un sentido visual de la narración por lo que la misma persona que realizó el guion combinará de mejor manera las palabras y las imágenes de las viñetas para comunicar de manera efectiva la idea principal que se quiere brindar.



Para realizar la distribución de las viñetas de las páginas de prueba se realizaron diversas propuestas tomando en cuenta la imagen mental que se tuvo al redactar el guion de cada viñeta y siguiendo el orden de lectura occidental de izquierda a derecha y de arriba abajo. Al definir los tamaños de las viñetas se consideró su composición, la cantidad de personajes importantes que aparecen, el ritmo de la narración y el control de la velocidad de la mirada del lector. Este proceso permitió reconsiderar la presencia de algunos diálogos y disminuir la cantidad de viñetas necesarias por página.

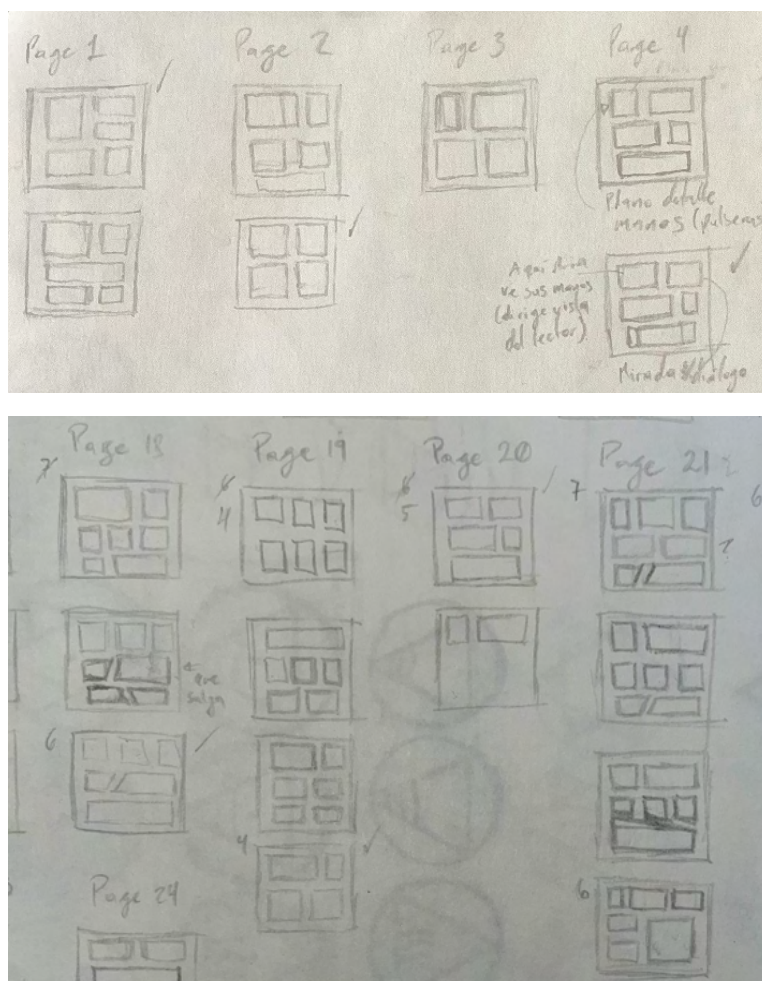


Figura 246. Propuestas de distribución de las viñetas de la secuencia uno y de la secuencia once, respectivamente. Este proceso permitió disminuir el número de viñetas contempladas en el guion.

Creo que el infeto hay  
que dejarlo como  
esta

**PÁGINA 1 (5 paneles)**

**PANEL 1 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**  
Aria está sentada en el salón junto a una ventana. Encima de su banca tiene su libreta llena de dibujos (entre ellos hay un ave). Está distraída viendo por la ventana a un ave volando de manera extraña.

PROFESORA (V.O.): "...Deben de fijarse un rumbo..."

**PANEL 2 (EXT. PATIO DE LA ESCUELA - DÍA)**  
El ave vuela en círculos y con dificultad.

PROFESORA (V.O.): "...No pueden andar como aves errantes..."

**PANEL 3 (EXT. PATIO DE LA ESCUELA - DÍA)**  
El ave distraída se dirige a la ventana de un edificio.

PROFESORA (V.O.): "...<sup>ya están 17 años</sup> Son jóvenes, pero desde ahora deben de decidir su futuro para que tengan una vida exitosa o si no..."

**PANEL 4 (EXT. PATIO DE LA ESCUELA - DÍA)**  
El ave se estrella en la ventana y cae

PROFESORA (V.O.): "...fracasarán"

**PANEL 5 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**  
Aria se preocupa al ver caer al ave.

Figura 247. Extracto del guion que corresponde a la página 1 del cómic.

En la página 1, Aria se encuentra ensimismada observando a un ave volando de manera errática mientras se escucha en voz en *off* a la profesora sermoneando a sus alumnos sobre la importancia de definir su futuro siendo tan jóvenes al mismo tiempo que se muestra el accidente que tiene el ave y su caída, haciendo alusión metafórica a la presión que siente Aria con relación a su futuro.

Tomando en cuenta el guion, se realizaron dos propuestas de distribución de paneles considerando el orden de lectura y la carga emocional de las viñetas. Debido al ritmo con el que se buscaba narrar la historia, se decidió utilizar la primera propuesta pues las viñetas con más carga emocional eran la primera, por ser la que inicia la historia y en la que se presenta a Aria perdida en sus pensamientos con pesar, y la cuarta, por ser en la que el ave se estrella contra la ventana de un edificio concluyendo el dialogo fatalista superpuesto. Estas viñetas tendrían que llamar la atención del lector y retener su mirada. Las viñetas dos y tres mantendrían el mismo punto de vista y el mismo tamaño para generar un ritmo visual constante y preparar la acentuación en la viñeta cuatro. La viñeta cinco tendría una carga emocional menor que la uno y la cuatro, pero mayor a la dos y la tres al estar Aria observando caer al ave.

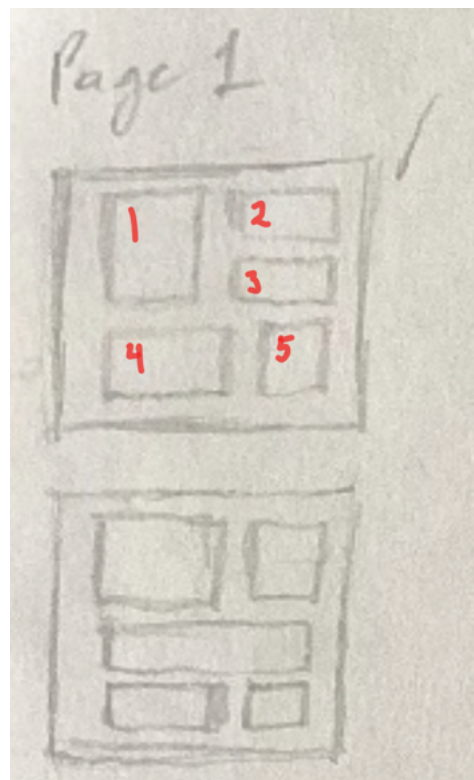
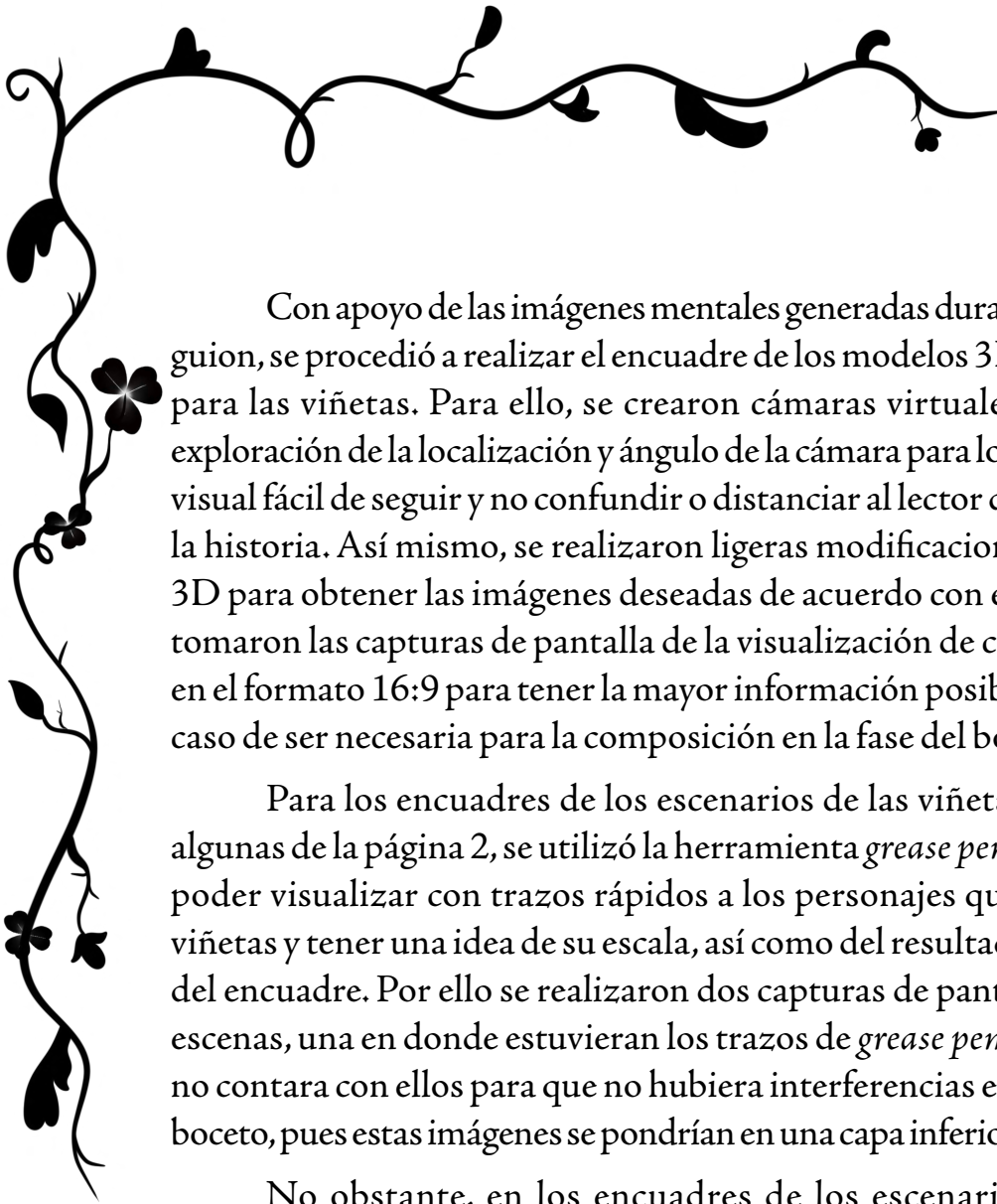


Figura 248. Dos propuestas de distribución de las viñetas de la página 1, en donde la primera fue la seleccionada.



Con apoyo de las imágenes mentales generadas durante la redacción del guion, se procedió a realizar el encuadre de los modelos 3D de los escenarios para las viñetas. Para ello, se crearon cámaras virtuales y se realizó una exploración de la localización y ángulo de la cámara para lograr una narración visual fácil de seguir y no confundir o distanciar al lector de la idea central de la historia. Así mismo, se realizaron ligeras modificaciones de los modelos 3D para obtener las imágenes deseadas de acuerdo con el guion. Al final se tomaron las capturas de pantalla de la visualización de cada cámara virtual en el formato 16:9 para tener la mayor información posible del escenario en caso de ser necesaria para la composición en la fase del bocetado.

Para los encuadres de los escenarios de las viñetas de la página 1 y algunas de la página 2, se utilizó la herramienta *grease pencil* de *Blender* para poder visualizar con trazos rápidos a los personajes que aparecían en las viñetas y tener una idea de su escala, así como del resultado que se esperaría del encuadre. Por ello se realizaron dos capturas de pantalla de las mismas escenas, una en donde estuvieran los trazos de *grease pencil* y otra en donde no contara con ellos para que no hubiera interferencias en la realización del boceto, pues estas imágenes se pondrían en una capa inferior como referencias.

No obstante, en los encuadres de los escenarios de las páginas posteriores dejó de utilizarse el recurso de *grease pencil* pues se consiguió tener una relación mental de los espacios virtuales con las escalas de los personajes haciendo que sólo fuera necesario imaginarlos visualmente. De esta manera se resolvió la necesidad de realizar los trazos y captura de pantalla doble para cada escenario, logrando así agilizar el proceso de encuadre.

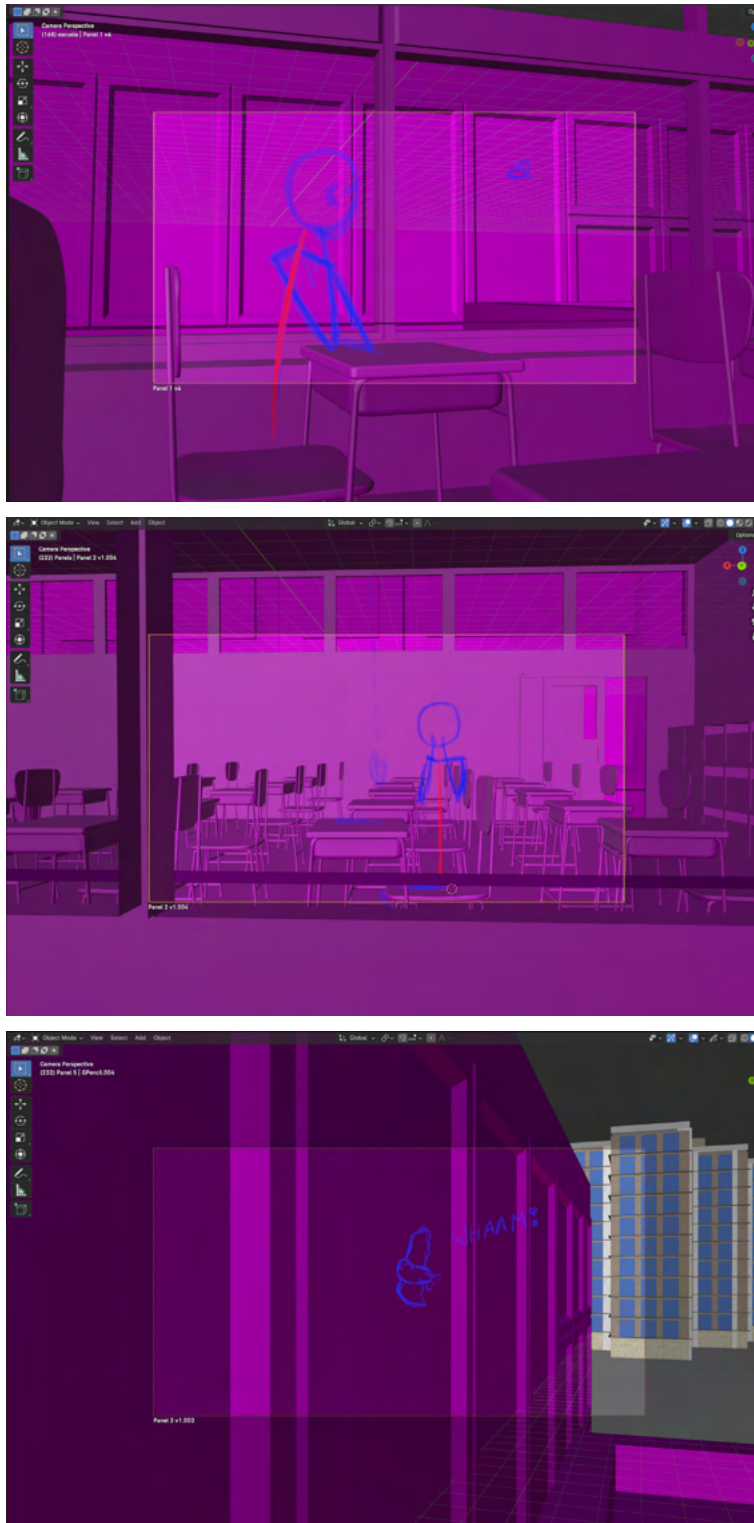


Figura 249. Encuadres de escenarios para las viñetas uno, cuatro y cinco, respectivamente, utilizando la herramienta de grease pencil.



Se procedió a realizar el boceto en *Photoshop* en donde primero se trazaron los marcos de las viñetas y se utilizaron máscaras para delimitar el espacio de cada viñeta. Luego, se realizó la composición de las viñetas tomando en cuenta las sugerencias que menciona Millidge (2009/2010):

Los distintos elementos de la historia deben combinarse dentro de la viñeta de un modo claramente comunicativo... El dibujante debe decidir cómo reducir la composición al modo más simple y efectivo de transmitir la información necesaria para que la historia avance... Un personaje situado simétricamente en el centro de la viñeta puede ser muy dramático, pero una ubicación céntrica continuada puede llegar a ser aburrida y poco imaginativa con rapidez. Al variar la composición dentro de una secuencia, se consigue mantener el interés con mayor facilidad (p. 46).

Por lo anterior, se utilizó la regla de tercios creando rejillas de tres por tres en cada viñeta para realizar la composición de cada una de estas pues Millidge sugiere que este recurso, al ser una versión simplificada de la sección áurea, permite crear, en teoría, una composición agradable y equilibrada de forma rápida al posicionar los elementos de la composición dentro de los sectores generados, además de que se obtienen cuatro puntos de interés en donde más se atrae la mirada y es posible variar la composición.

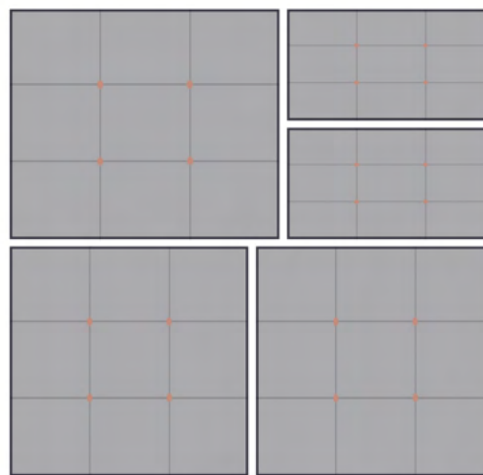


Figura 250. Aplicación de la regla de tercios en las viñetas de la página 1.

Después, se importaron las capturas de pantalla de los escenarios y se les aplicaron transformaciones para situarlas en las viñetas considerando los puntos de interés de la composición. Se tomaron fotografías de referencia de las poses y se realizaron los bocetos de las imágenes de las viñetas en una capa superior utilizando varios colores para hacer más fácil la distinción de los elementos.



Figura 251. A la derecha, una foto de referencia utilizada para la pose de Aria en la viñeta 5 de la página 1.

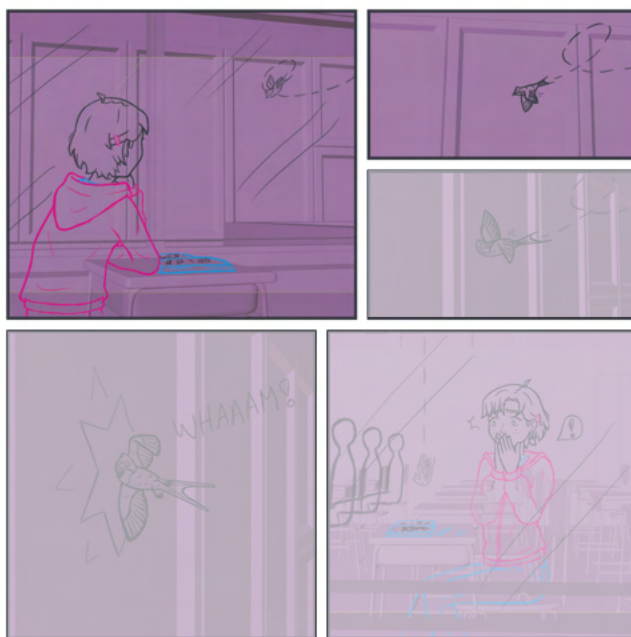


Figura 252. Transición "sujeto-a-sujeto" entre la primera y la segunda viñeta.

Como resultado, se tuvo el boceto de página 1 con tres distintos tipos de transición de viñeta. De la primera viñeta a la segunda se da una transición de "sujeto-a-sujeto" pues en la viñeta uno el centro de atención es Aria, quien se muestra intencionalmente en primer plano para evidenciar por medio de su lenguaje corporal que se encuentra aburrída en un salón de clases y distraída viendo por la ventana a un ave, la cual pasa a ser el centro de atención en la viñeta dos.

De la segunda viñeta a la tercera se da una transición de “momento-a-momento” debido a que en ambas viñetas el ave está realizando la misma acción de volar y siente una molestia en su ala izquierda que hace que no pueda estirarla, pero en cada panel se muestran los distintos momentos de la reacción del ave que la hacen distraerse del vuelo. Se utilizó este tipo de transición porque brinda un *closure* pequeño entre las viñetas, lo cual no exige un alto nivel de comprensión y hace que el ritmo de lectura se mantenga constante. Esto ayuda a que, junto con la retención del punto de vista de la cámara y el mismo tamaño de las viñetas, se acentúe el impacto de la cuarta viñeta.

De la tercera viñeta a la cuarta se da la transición de “acción-a-acción” al mostrarse la progresión del ave de la acción de volar a la de estrellarse contra la ventana de un edificio.

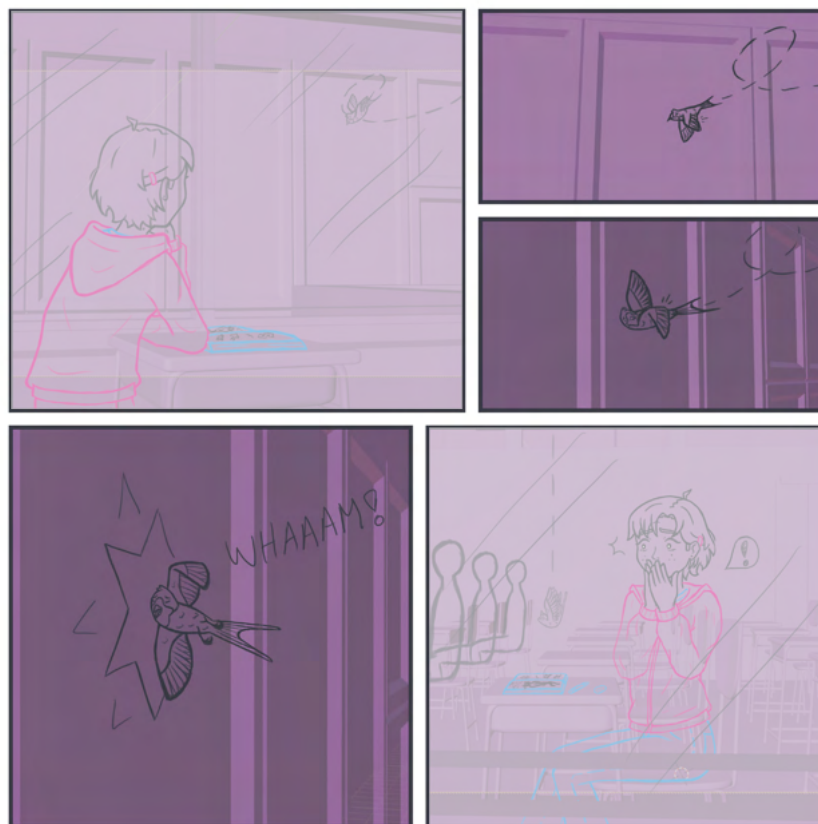


Figura 253. Transición “momento-a-momento” entra la segunda y la tercera viñeta que influye en la acentuación de la transición “acción-a-acción” entre la tercera y la cuarta viñeta.



Por último, de la cuarta viñeta a la quinta se vuelve a realizar la transición de “sujeto-a-sujeto” pues, aunque en ambas viñetas se aborde la situación del accidente del ave, en la quinta viñeta el centro de atención pasa a ser Aria y su reacción ante el suceso.

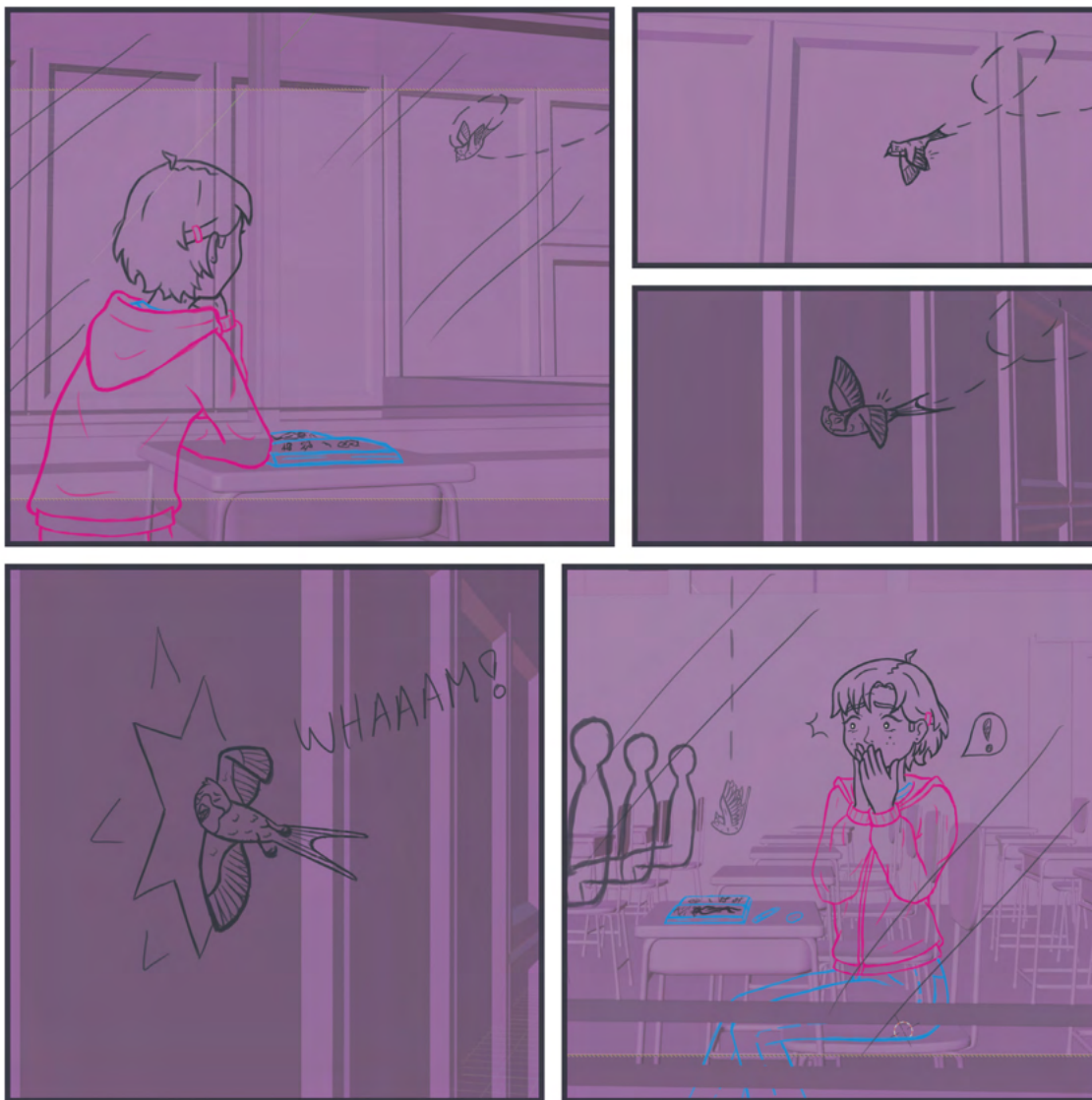


Figura 254. Boceto final de la página 1.



#### **4.2.2. Línea limpia, color, luces y sombras**

Debido a que el equipo de cómputo de uno de los integrantes del equipo presentó dificultades para ejecutar el programa de *Photoshop*, se utilizó el software de edición de gráficos para iPad llamado *Procreate* para realizar esta fase de la producción. Sin embargo, se manifestaron inconvenientes con respecto a la conversión de los archivos creados en *Procreate* para poder ser editados en *Photoshop* por el otro integrante del equipo pues los tonos de los colores cambiaban, los modos de fusión de las capas mostraban resultados distintos, las líneas se encontraban incompletas, se presentaban tonos diferentes al original en algunas zonas de las viñetas, entre otros detalles. Para resolver dicha situación se decidió que la fase de “línea limpia, color y luces y sombras” se realizaría por completo en *Procreate*, cualquier cambio significativo se le solicitaría al encargado de esta fase realizarlo, pero los cambios menores se realizarían en la siguiente etapa de la producción sobre la imagen final importada de esta fase.

No obstante, también se encontraron ventajas al usar *Procreate* pues resultó más sencillo dibujar directamente en la pantalla del dispositivo electrónico en lugar de una tableta digitalizadora sin monitor en donde se requiere de una buena coordinación de la mano y de la vista. Además, la portabilidad del dispositivo permitió que se realizara esta etapa en cualquier momento y lugar disponible por lo que el proceso de producción fue más rápido.

Una vez resuelta la situación, se procedió a trazar la línea limpia del escenario y de los personajes de los bocetos. En el subcapítulo “4.1.3. Moodboards de referencia”, se explica que se deseaba buscar un estilo visual en donde la línea no fuera demasiado limpia con el objetivo de generar una atmósfera informal, relajada y humana, por ello se decidió utilizar el pincel *Kyle’s Inkbox – Pocket Brush 2017* para generar una línea similar a la de una brocha de tinta con textura y al mismo tiempo a la de un lápiz.

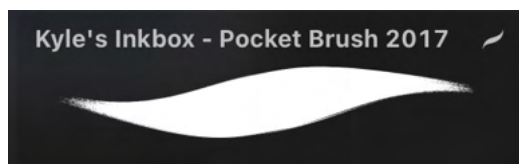


Figura 255. Brocha utilizada para realizar la línea limpia.

Se ajustó la opacidad de las capas para que se pudieran distinguir los personajes sobre las imágenes de los escenarios. Luego, se crearon tres carpetas para la línea limpia: una para las capas de los personajes, otra para las capas de los elementos que se encontraban detrás de los personajes y la última para las capas de los elementos que se ubicaban enfrente del personaje. En cada carpeta se crearon subcarpetas por cada viñeta recibiendo el nombre del número de panel o viñeta que le correspondía.

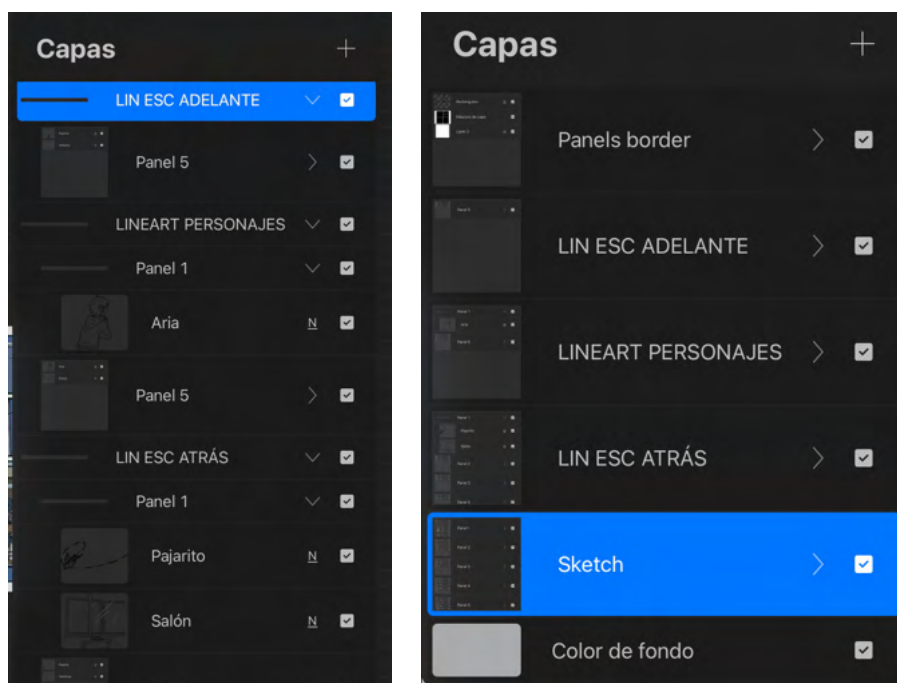


Figura 256. Muestra del orden de las carpetas y capas de la línea limpia de la página 1 en el programa de Procreate.

En el trazado de la línea limpia de los escenarios se modificaron algunos elementos moviéndolos de lugar, haciéndolos más grandes o eliminándolos si no eran necesarios en la escena. En el caso de la secuencia uno, se realizaron varias modificaciones con el propósito de simplificar los escenarios para generar una sensación de vacío y monotonía en la vida de Aria.



Figura 257. Línea limpia de la página 1.

Para la elaboración del coloreado también se crearon tres carpetas diferentes: una para las capas que se utilizarían para los personajes, otra para las capas de los elementos que se encontraban detrás de los personajes y otra para las capas de los elementos que se encontraban enfrente. Estas carpetas se acomodaron debajo de su carpeta correspondiente de línea limpia.

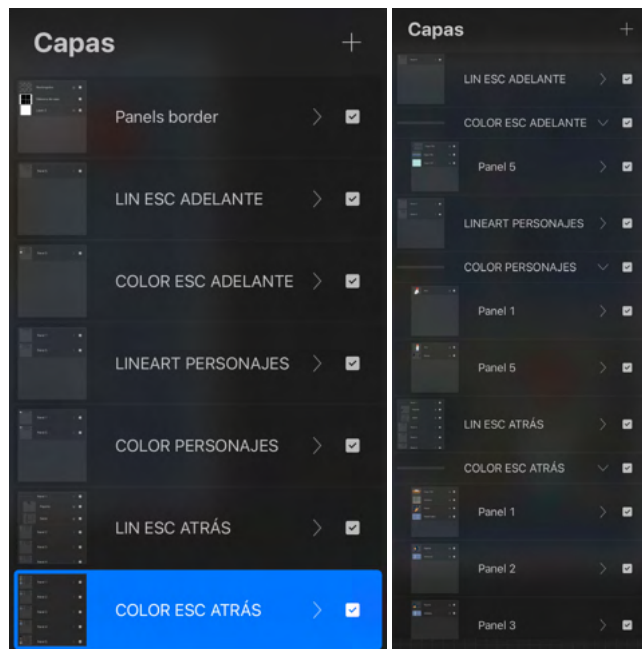


Figura 258. Muestra del orden de las carpetas y capas del color de la página 1 en el programa de Procreate.

Debido a la intensidad que se tenía de que el cómic se distribuyera de manera física, se utilizó el perfil de color FOGRA 39 que se basa en el modelo de color sustractivo CMYK para la impresión a cuatro tintas en hojas de papel couché.

Para realizar la elección de los colores, se elaboró una investigación sobre el color y los efectos que puede producir en los espectadores.

La psicología del color se encarga de analizar la forma en la que las personas perciben los colores y cómo influyen en sus emociones. Uno de los primeros investigadores en interesarse por el análisis del color desde una perspectiva psicológica fue el filósofo alemán Johann Goethe, quien formuló su propia teoría en donde le confiere relevancia al aspecto subjetivo de la percepción de los colores: “Al entrar en contacto con un color determinado, este se sincroniza de inmediato con el espíritu humano, produciendo un efecto decidido e importante en el estado de ánimo” (Goethe, 1810).

Sin embargo, fue el científico, físico y artista Edwin D. Babbitt quien a finales del siglo XIX desarrolló los primeros estudios que demostraban la forma en la que los colores estimulan las diferentes áreas del sistema nervioso autónomo y estableció que todos los humanos comparten respuestas similares ante ciertos estímulos de color sin importar las diferencias culturales.

En el libro *Psicología del color. Cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*, Eva Heller (2000) afirma que ningún color carece de significado, que el efecto de cada color está determinado por su contexto y puede generar sentimientos tanto positivos como negativos:

Cada color puede producir muchos efectos distintos, a menudo contradictorios. Un mismo color actúa en cada ocasión de manera diferente. El mismo rojo puede resultar erótico o brutal, inoportuno o noble. Un mismo verde puede parecer saludable o venenoso, o tranquilizante. Un amarillo radiante o hiriente (Heller, 2000, p. 17-18).

Tomando en consideración lo anterior, se crearon propuestas de paletas de color para cada secuencia del comic teniendo en cuenta distintos propósitos como resaltar a los personajes, a los paisajes, enfatizar momentos importantes y generar una respuesta emocional en los espectadores. Se propusieron paletas de color para los fondos de las viñetas, para los filtros que se usarían en momentos determinados del día y para las atmósferas necesarias en las viñetas, pues estas brindan el marco emocional de la escena.

En la página 1, se utilizaron tonos grises, cafés y azules, debido a que estos colores están asociados a la tristeza, al aburrimiento y a la introversión:

El gris es el color de todas las miserias que acaban con la alegría de vivir.... El color café: de lo feo y lo antipático, de la pereza y la necedad.... El azul es apacible, pasivo e introvertido.... El azul es el color más nombrado en relación con la simpatía, la armonía, la amistad y la confianza (Heller, 2000, p. 23 - 256 - 270).

En esta página del cómic, los colores grises y cafés del salón de clases en donde se encuentra Aria reflejan una atmósfera de contención y seriedad, mientras que los tonos azules de los edificios al otro lado de la ventana introducen un cambio visual que marca una separación entre el entorno de la protagonista y lo que se encuentra fuera de este. El azul refuerza la sensación de que el personaje está aislado, tanto física como emocionalmente.



Figura 259. Coloreado plano de la página 1.

Según Goncalvez (2023), las luces y sombras son esenciales para aportar profundidad, volumen y realismo en un dibujo, así como también sirven para generar una atmósfera, transmitir emociones y estados de ánimo.

La luz natural proviene de fuentes generadas por la naturaleza como el sol, cuya tonalidad va variando a lo largo del día, en la mañana y tarde es más cálida y amarillenta, pero al mediodía es más fría y blanca.

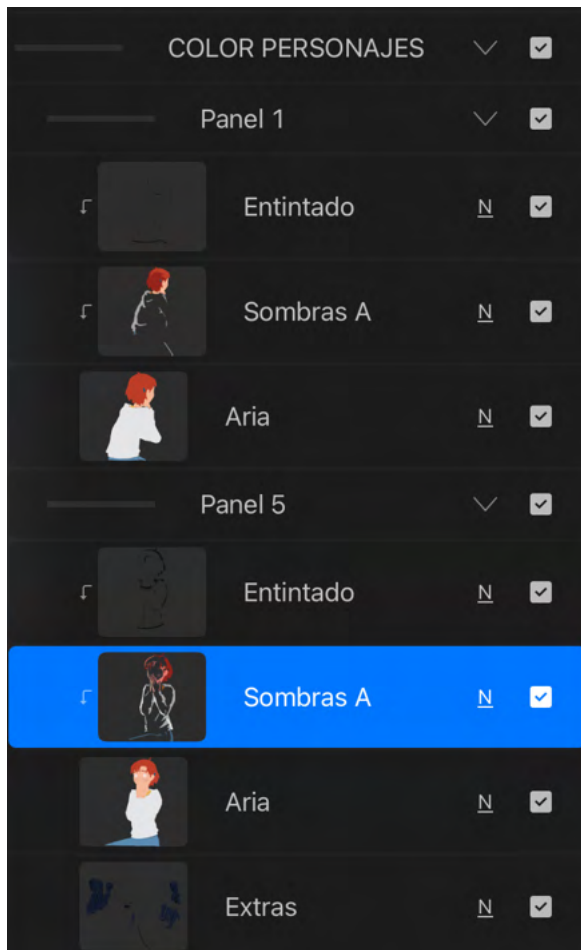
La luz artificial es luz generada por fuentes artificiales como las lámparas, su tonalidad varía dependiendo del tipo de lámpara que se utilice.

La luz directa es aquella en la que los rayos de luz se propagan en línea recta desde la fuente hasta un objeto, todas en la misma dirección. Cuando la luz cae sobre algún personaje u objeto, crea una sombra proyectada con bordes perfectamente nítidos a la cual se le llama sombra dura.

La luz difusa es aquella en la que los rayos de luz se propagan en distintas direcciones debido a que se encuentran con obstáculos que los desvían haciendo que sus sombras proyectadas cuenten con bordes imprecisos y se les conozca como sombras suaves.

También existe la sombra de contacto, que es la delgada línea oscura que aparece cuando un objeto está posicionado sobre otro objeto.

Por último, la reflexión de la luz es un fenómeno físico que se genera cuando los rayos de luz inciden en una superficie y al chocar con ella, se desvían y regresan al medio del que provenían. La intensidad de la luz reflejada varía dependiendo del material sobre el que incide la luz, si es en materiales como el plástico o vidrio, la luz y el color serán más intensos; si es en un material como la tela, la luz se absorberá más.



*Figura 260. Muestra del orden de las carpetas y capas de las sombras y entintado de la página 1 en el programa de Procreate.*

Por lo anterior, se agregaron sombras en la página 1 para generar una sensación de profundidad tomando en cuenta la dirección del origen de la luz. Para el mundo humano se realizaron las sombras con tonos más saturados del color original tanto de los personajes como de los escenarios.

El proceso inició con las sombras de los personajes en cada viñeta de acuerdo con la relevancia que tuvieran. Luego, se agregaron las sombras a los objetos de la escena que se encontraban detrás y enfrente de los personajes.

Al terminar de dibujar las sombras, se realizó el entintado de los escenarios y de los personajes, para estos últimos se tomaron en cuenta los diseños visuales que se realizaron de cada uno.

En este punto se realizó una revisión de los avances de la página 1 y se brindó retroalimentación en cuanto a la continuidad de los colores, en la anatomía de los personajes extras, en la perspectiva, en los cambios de opacidad para los elementos reflejados en la ventana, entre otros. Además, se decidió evitar la realización de cualquier efecto y rótulo en esta etapa para mantener el enfoque de las tareas que se debían de realizar.



Figura 261. Primera versión de la página 1 antes de la revisión.



Figura 262. Observaciones realizadas de la página 1.



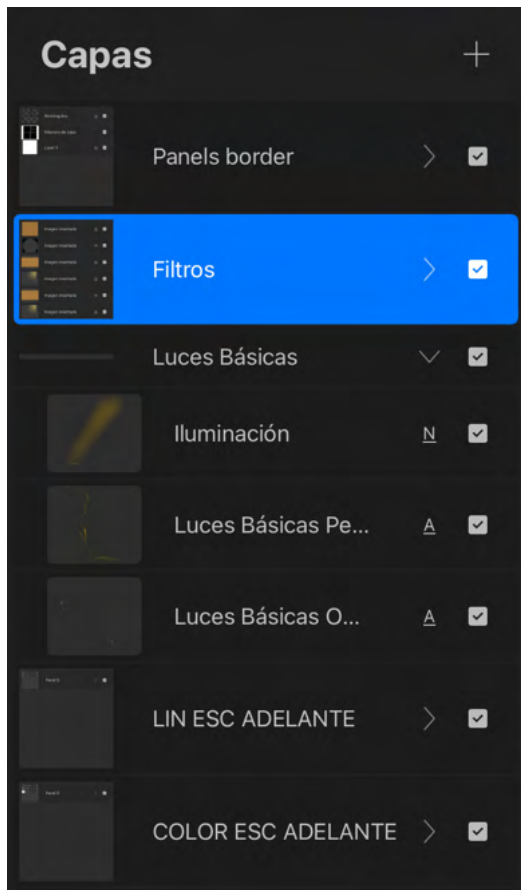


Figura 263. Muestra del orden de las carpetas y capas de las luces de la página 1 en el programa de Procreate.

Se añadieron luces en los personajes principales para resaltarlos usando como base sus paletas de colores para aplicar tonos más claros y amarillos. Después, se implementó el modo de fusión “añadir” para darle un mejor acabado al efecto de la luz.

Se utilizaron luces básicas en el resto de los personajes y objetos para brindarles más detalles y evitar que se percibieran planos. Estas luces y los dibujos de las pupilas de los personajes se colocaron en una capa separada del resto.

Se agregaron reflejos de luz en las ventanas, se dibujaron líneas para generar texturas en los objetos, se hicieron más oscuros los personajes extras de la quinta viñeta, así como el fondo del escenario para generar planos. En los escenarios se cambiaron algunos tonos para que los personajes principales resaltarán más y no se perdieran dentro del espacio.

Por último, se realizaron diferentes pruebas de filtros dentro de los paneles utilizando tonos amarillos y naranjas para integrar mejor los colores de las viñetas y mostrar que es de día. Sin embargo, los filtros brindaban resultados indeseados al cambiar demasiado los tonos originales, generaban la idea de que la temperatura era muy alta y de que la fuente de luz principal se encontraba adentro del salón, cuando en realidad el clima imperante es más frío y la luz llega del exterior por las ventanas del salón. Por ello, se realizaron nuevas pruebas variando los tonos y bajando los niveles de opacidad hasta obtener el resultado deseado.



Figura 264. Pruebas de filtros en la página 1.



Figura 265. Resultado final de la etapa de línea limpia, color, luces y sombras de la página 1

### 4.2.3. Diálogos, rótulos y efectos

Según Millidge (2009/2010), las cartelas, los globos y los rótulos son muy importantes para la narratividad del cómic, pues además de contener palabras, gráficamente pueden transmitir otros elementos como los sonidos, las emociones e incluso movimientos por medios de su colocación, su estilo visual, la elección de la fuente tipográfica y el tamaño de los caracteres.

Durante el diseño de la página 1 se contemplaron las áreas vacías en las viñetas para colocar los globos y cartelas correspondientes sin que causaran molestias para la visualización de la ilustración y que guiaran al lector en el recorrido visual deseado.

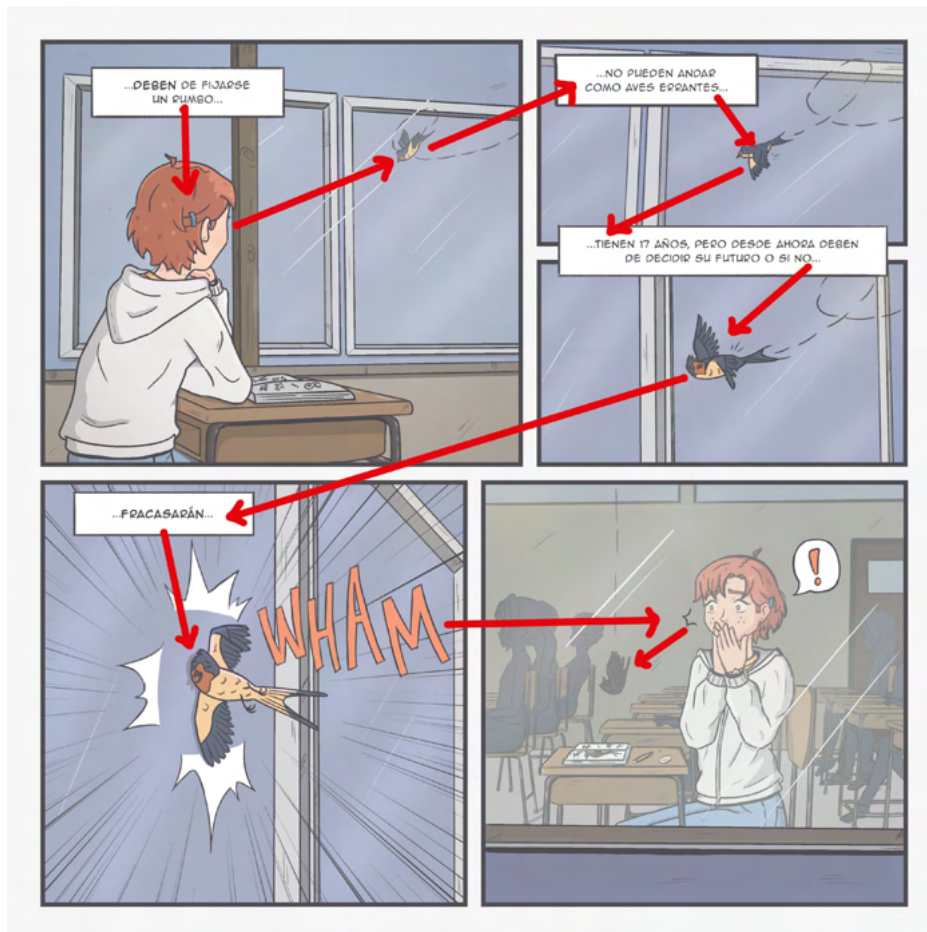



Figura 266. Tanto los textos como los elementos en las ilustraciones de la página 1 se encuentran colocados intencionalmente para guiar la vista del lector.

Se decidieron dibujar las cartelas, los globos de diálogos, los rótulos y los efectos con la misma brocha utilizada para trazar la línea limpia con el propósito de mantener el estilo visual y la atmosfera informal, expresiva y humana que se buscaba brindar en las ilustraciones, así como con la fuente tipográfica, de la cual ya se mencionaron las consideraciones que se tuvieron para su elección en el subcapítulo “4.1.14. Tipografía para los cuadros de texto y globos de diálogos”.

En la página 1, la mayoría de los textos se encuentran en cartelas que corresponden al sermón con voz en *off* de la profesora de Aria. Debido a que el texto es diferente a lo que se muestra en las ilustraciones, podría parecer que el tipo de combinación entre la imagen y el texto es del tipo “paralela”; sin embargo, cuando se realiza una lectura metafórica es posible ver que lo representado en las ilustraciones es la situación anímica que Aria está experimentando al escuchar a la profesora y sentir la presión de tener que definir su futuro siendo una joven de diecisiete años indecisa y confundida. Por lo tanto, el tipo de combinación entre el texto y las imágenes correspondería al “aditivo” pues las palabras amplifican o explayan a los dibujos y viceversa.

El único globo de diálogo que aparece en la página 1 se encuentra en la viñeta 5 para resaltar el asombro y la preocupación de Aria al ver caer al ave. Para ello, se utilizó el signo de exclamación de cierre y se omitió el de apertura debido a que esta es la forma de presentación del signo más conocida globalmente y utilizada en el cómic; además, visualmente funciona como un ícono atractivo e impactante.

Aunque en el mercado existen fuentes tipográficas para rotular las onomatopeyas por computadora, se decidió dibujarlas en *Photoshop* para que fueran más expresivas, para que se adecuarán al efecto sonoro que representarían y para mantener el estilo visual de la obra.



En el caso de los efectos la mayoría fueron dibujados para mantener el estilo natural del dibujo a mano, sin embargo, para el trazado de líneas de velocidad se utilizó el paquete de brochas *Manga Speedline 2.0* compartido por el usuario de *DevianArt Shadowmyst*. Dicho paquete fue útil para realizar en un menor tiempo efectos en donde eran necesarias varias líneas rectas en torno a un punto de interés para generar impacto como en la cuarta viñeta de la página 1. Para evitar causar en el lector una sensación mecánica de repetición al utilizar las mismas brochas en otras páginas, se realizaron variaciones de forma, color y cantidad de líneas trazadas. En los términos que brinda Shadowmyst sobre el paquete de brochas no prohíbe su uso para la publicación de obras con intención lucrativa.

Por último, se realizaron ligeros ajustes de los filtros y de las luces aplicadas en la etapa anterior para integrar mejor estos elementos tanto narrativa como estéticamente con los textos, rótulos y efectos.

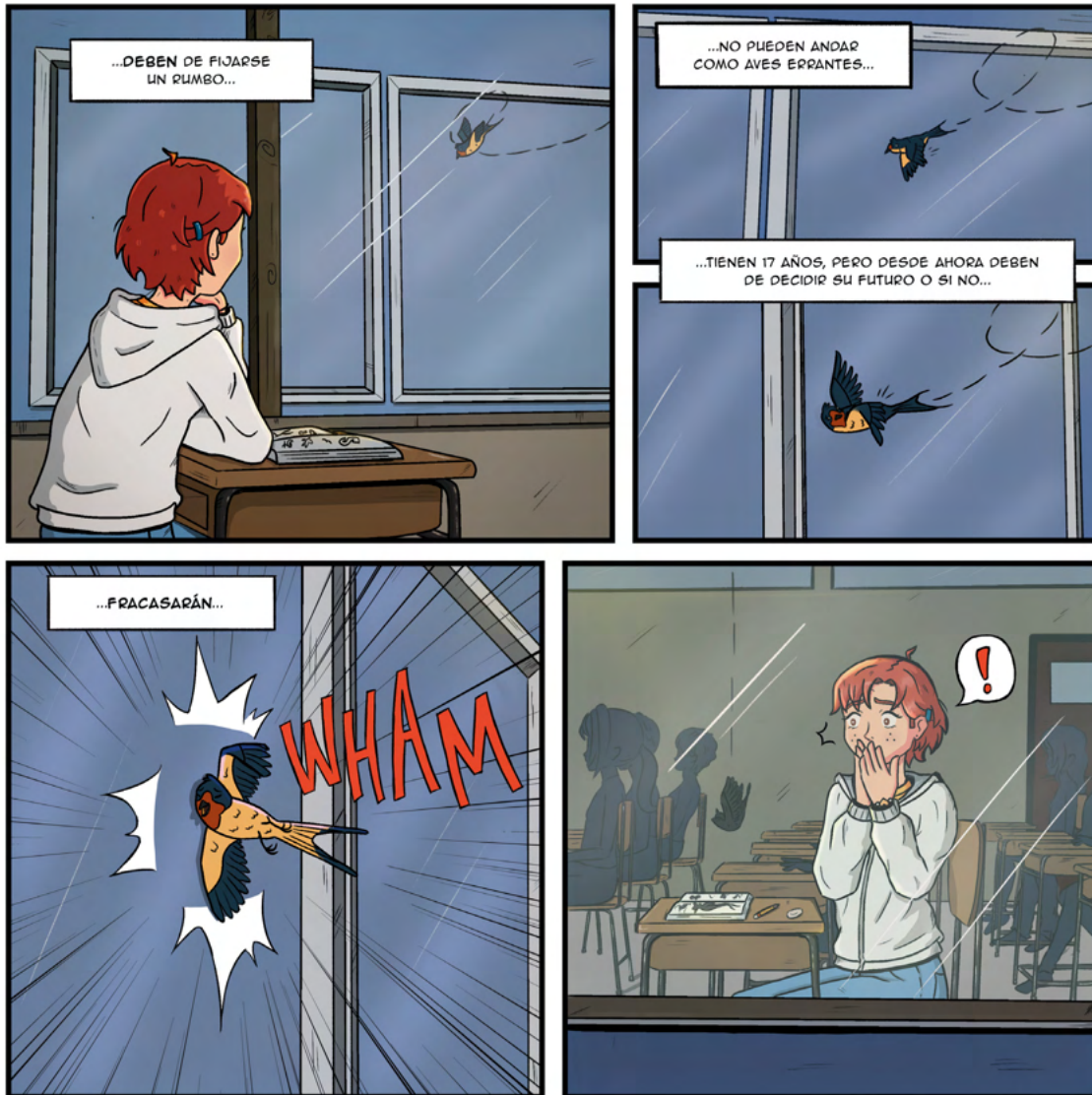


Figura 267. Resultado final de la colocación de cartelas, globos de diálogos, rótulos y efectos de la página 1.

#### 4.2.4. Resultados finales de las páginas de muestra.

##### *Página 1*

Esta fue la primera página que se elaboró debido a que se consideró técnicamente fácil de realizar, pero narrativamente interesante al combinar las imágenes y las palabras por medio de la metáfora para presentar a la protagonista de la historia.

Los detalles sobre la producción de esta página ya se abordaron en los subcapítulos anteriores, pero cabe recalcar que la realización de esta página permitió adquirir la experiencia práctica para mejorar el flujo de trabajo entre los integrantes del equipo y evidenció la necesidad de realizar las diversas investigaciones que se describieron para mejorar los resultados de la producción de las páginas.



Figura 268. Primera versión de la página 1 terminada antes de realizar las investigaciones.

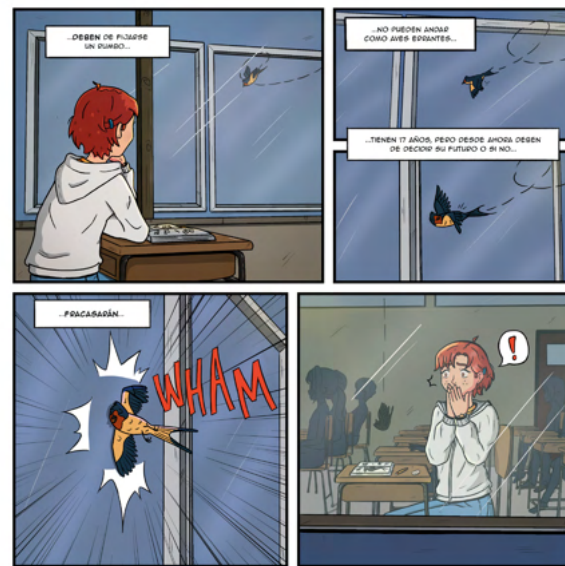


Figura 269. Segunda versión de la página 1 terminada después de realizar las investigaciones.

## Página 2

En esta página la profesora de Aria está recriminándole a la chica su falta de atención a la clase por estar dibujando.

Al buscar que esta página contara con un ritmo de lectura continuo, se realizó la distribución de las viñetas en forma de rejilla para que tuvieran el mismo tamaño y frecuencia. Inicialmente la página contaba con 5 viñetas, sin embargo, al explorar las opciones de distribución de las viñetas y al analizar el guion, se llegó a la conclusión de que se podía prescindir de un panel para hacer más fluida la historia y que el tiempo de lectura no fuera más largo de lo necesario.

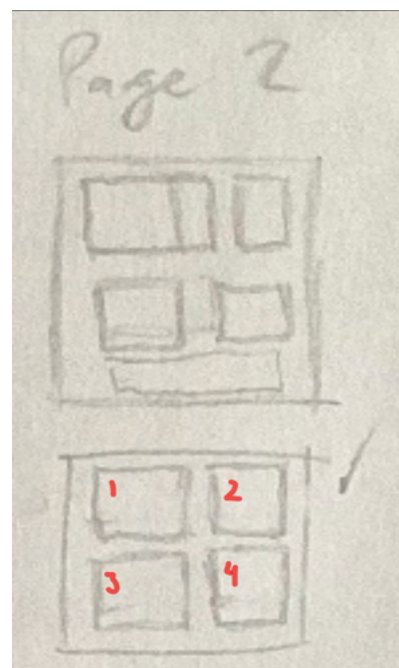


Figura 270. Propuestas de distribución de las viñetas de la página 2, en donde la segunda opción fue la seleccionada.



Figura 271. Muestra de fotos de referencia utilizadas durante la elaboración del boceto de la página 2.

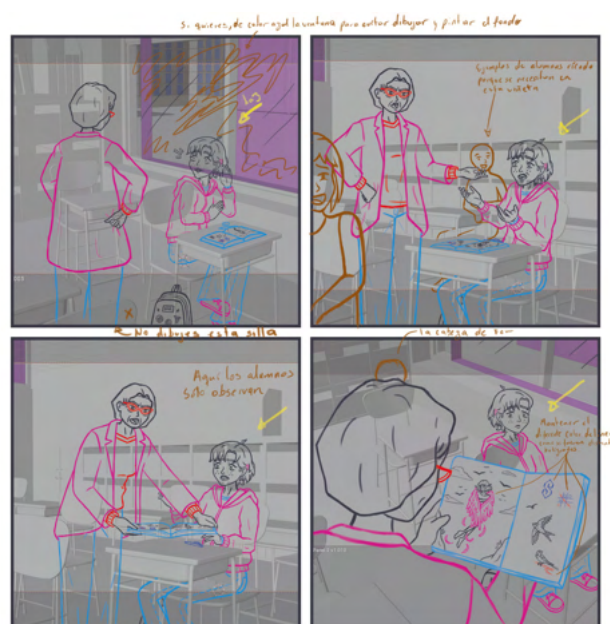


Figura 272. Boceto de la página 2 con notas para la etapa de la línea y el color.



Los tonos azules dominantes en la página anterior cambiaron por tonos cafés, que simbolizan el desagrado y lo anticuado, para enfatizar la abrupta interrupción de los pensamientos de Aria por parte de su profesora.

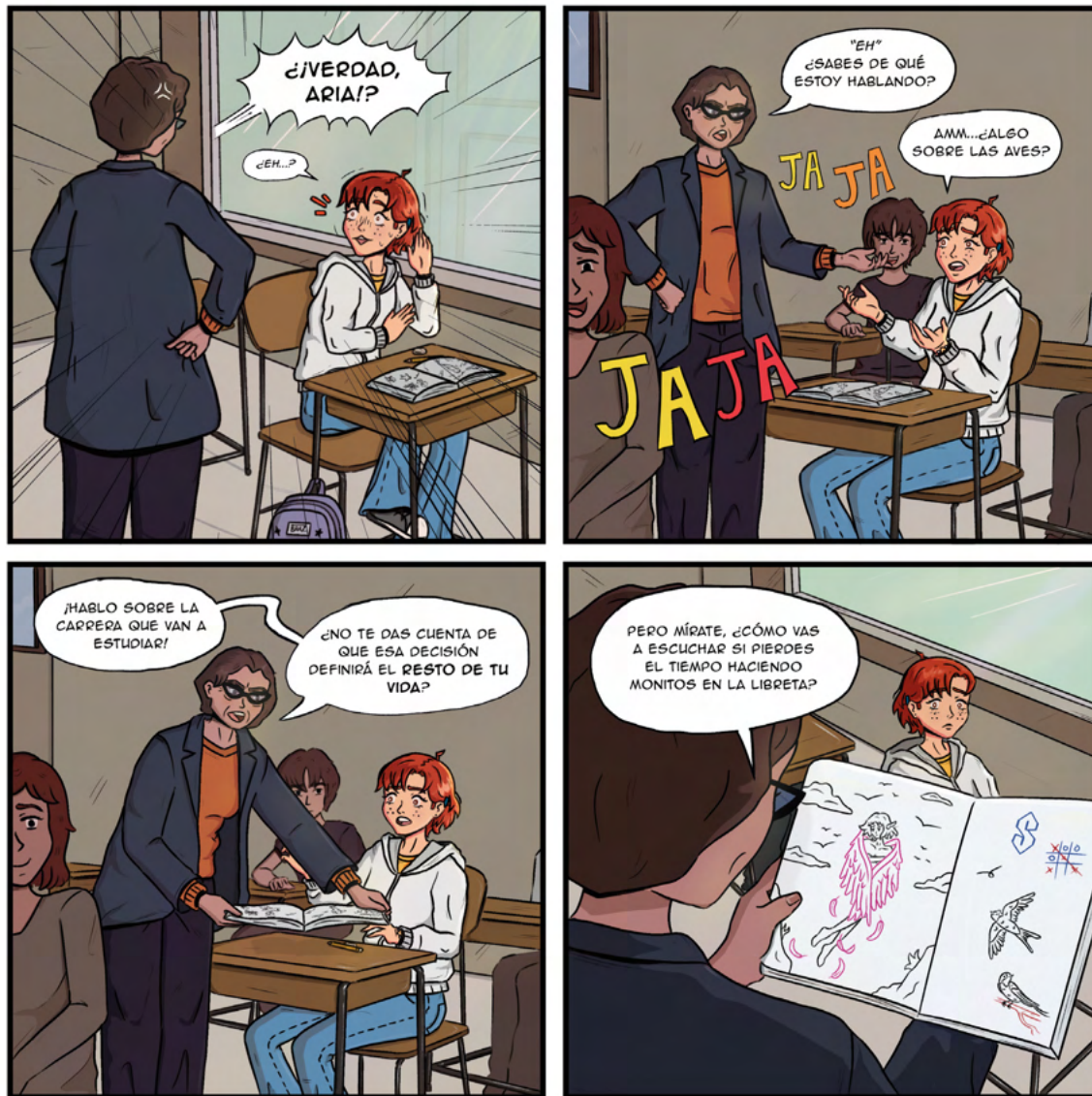


Figura 273. Resultado final de la página 2.

### Página 3

En la página 3 la profesora sigue exhibiendo a Aria frente a todos los alumnos del salón, se hace referencia del viaje al parque nacional Izta-Popo, se muestran a los amigos de la protagonista y Susy hace su primera intervención mostrando su actitud rebelde.

Aunque esta página también cuenta con cuatro viñetas, la segunda y tercera viñeta se hicieron más grandes, se cambió abruptamente el punto de vista de la cámara de la tercera viñeta por una toma más amplia y se agregaron varias palabras para disminuir el ritmo de lectura y acentuar el sentimiento de vergüenza y tristeza de Aria.

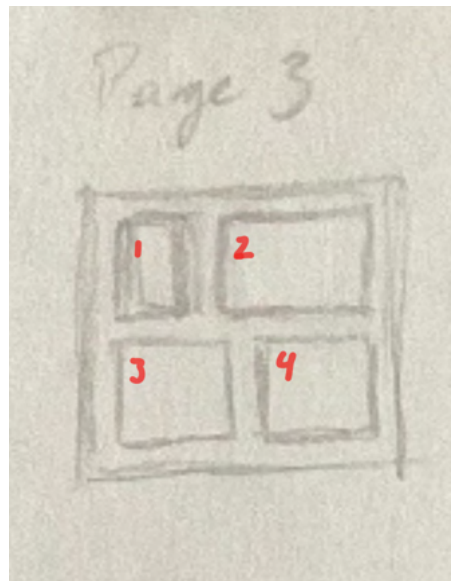


Figura 274. Propuesta de distribución de las viñetas de la página 3. Aquí la tercera y cuarta viñeta tienen el mismo tamaño, pero al realizar el boceto se decidió hacer más grande la tercera viñeta para variar el ritmo de lectura.



Figura 275. Muestra de fotos de referencia utilizadas durante la elaboración del boceto de la página 3.



Figura 276. Boceto de la página 3.

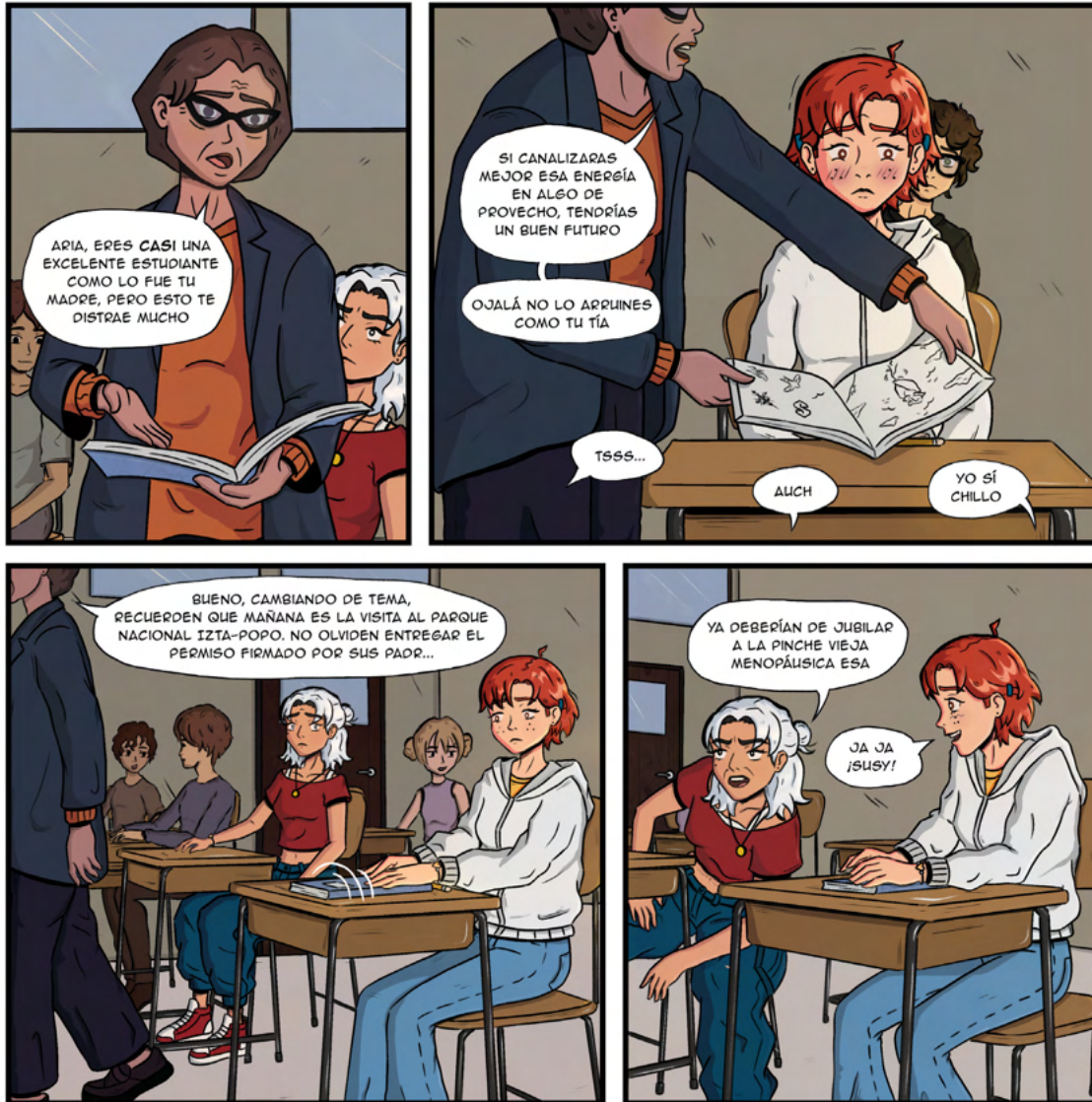


Figura 277. Resultado final de la página 3.

## Página 4

Es la última página de la secuencia uno en donde se muestra el afecto que sienten entre sí Susy y Aria, se hace la presentación de Fer y se termina con los tres amigos saliendo apresuradamente del salón de clases para ir a revisar al ave.

Las primeras dos viñetas de esta página tienen una transición del tipo “momento-a-momento”, mantienen el mismo punto de vista de la cámara y el mismo tamaño de viñeta para generar un ritmo de lectura lento y constante para que, con la ayuda de un filtro rosado con baja opacidad, se enfatice el momento dulce que están teniendo Susy y Aria.

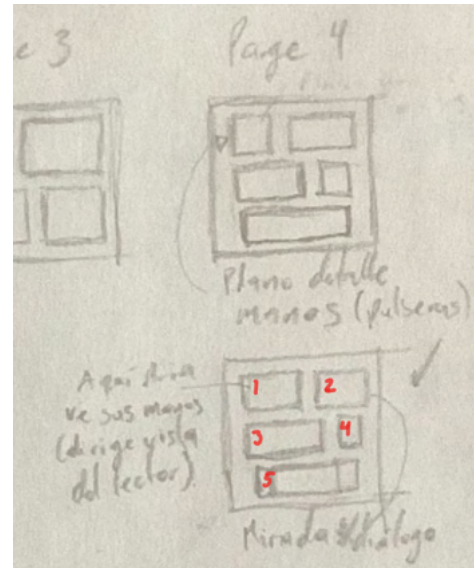


Figura 278. Propuestas de distribución de las viñetas de la página 3, en donde la segunda opción fue la seleccionada.



Figura 279. Recorrido visual diseñado para la tercera viñeta de la página 4.

En la tercera viñeta Fer interrumpe el momento de las chicas, pero se buscó que no fuera una acción brusca ni amenazante por lo que se mantuvo el mismo punto de vista de la cámara y se amplió la toma a la derecha para mostrar al nuevo personaje en la escena. Además, para esta viñeta se tuvo la intención de tener una composición en donde Aria estuviera en el centro con sus dos amigos a los lados para brindar la idea de que ellos eran su apoyo en los momentos duros. Para mantener la composición deseada pero también la interrupción de Fer, se colocó el globo de diálogo del joven entre las chicas en vez de su cuerpo físico, seguido inmediatamente de un susurro de Susy, quien junto con Aria, miran al chico y este al tener su rostro orientado hacia la protagonista, mantiene la mirada del lector en la viñeta para que lea al globo de diálogo de Aria que se encuentra abajo y luego pase a la cuarta viñeta logrando de esta manera cumplir con los objetivos establecidos y guiar la vista del lector en el orden deseado.



Figura 280. Boceto de la página 4.

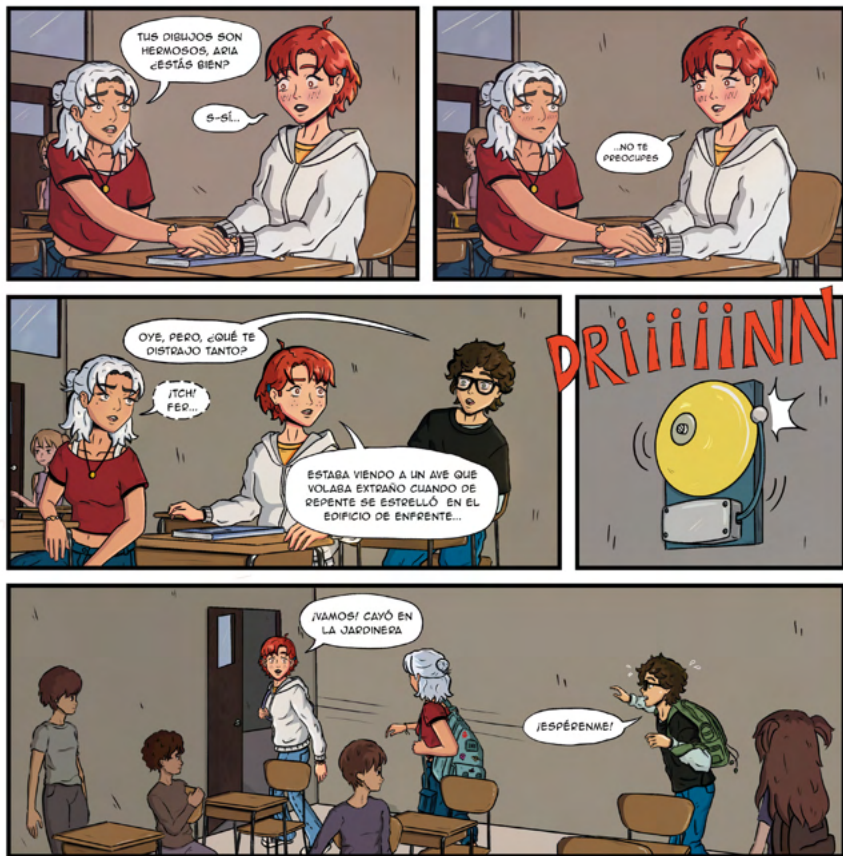


Figura 281. Resultado final de la página 4.

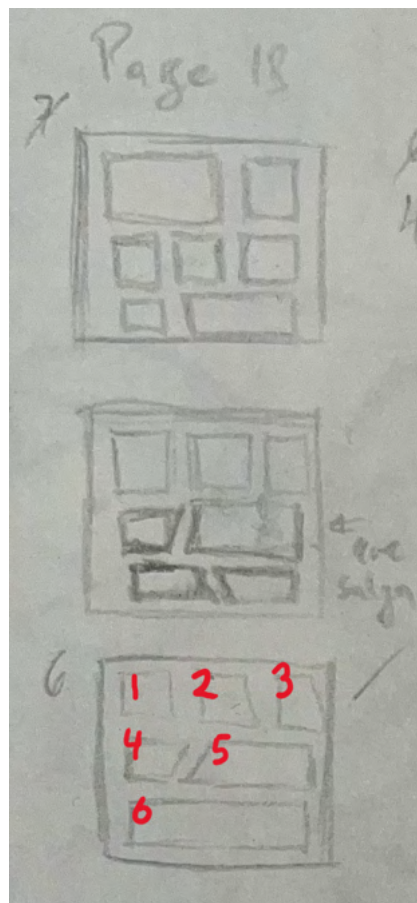
### *Página 18*

Se trata de la primera página de la secuencia once. Aria está perdida en el bosque debido a que se separó por error de sus compañeros de clase durante una caminata. La chica se encuentra enfrente de una cascada y ve en el reflejo a un trascendental que sale del agua de forma amenazante, pero en realidad se trata de una ilusión que genera una enosis controlando este elemento para llamar la atención de la protagonista en la siguiente página. Aria se sorprende, cae al suelo y se golpea.

Las primeras cuatro viñetas poseen las características para generar un ritmo de lectura constante con el propósito de construir lentamente una situación dramática, la cual llega a su punto máximo en la quinta viñeta que es en donde el trascendental sale del agua.

Para lograr acentuar un momento de alta tensión, Millidge (2009/2010) menciona lo siguiente:

Romper de forma intencionada con una estructura de cuadrícula restrictiva en la parte pertinente de la narrativa puede subrayar un momento de acción o drama intenso. Si se rompe el ritmo esperado de los rectángulos con una viñeta inclinada, sin marcos, de mayor tamaño o forma distinta, se destacará el contenido de la misma.... Cabe incluso la posibilidad de hacer que las figuras se salgan de la cuadrícula para conseguir un impacto mayor (pp. 60-74).



*Figura 282. En el guion se tenían contempladas siete viñetas para la página 18, pero se logró reducir a seis en la tercera propuesta de la distribución de viñetas.*



Figura 283. Muestra de fotos de referencia utilizadas durante la elaboración del boceto de la página 18.

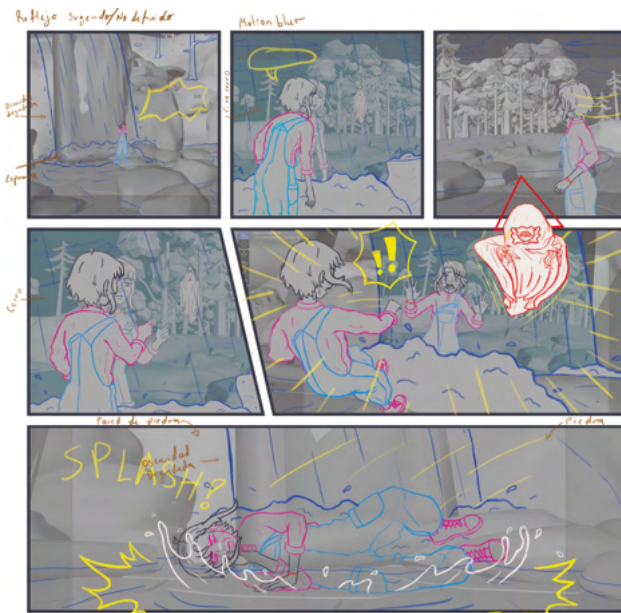


Figura 284. Boceto de la página 18.

Considerando lo anterior, se creó la quinta viñeta con una forma irregular para romper de forma intencionada el ritmo de la estructura de cuadrícula que se estaba empleando en las viñetas anteriores. Así mismo, se utilizó un *gutter* inclinado entre la cuarta y quinta viñeta para que la diagonal resultante generara tensión visual y dinamismo. Por último, algunas figuras salen de los bordes de la viñeta para destacar el contenido de esta y, junto con las líneas de velocidad blancas, aumentar el impacto.

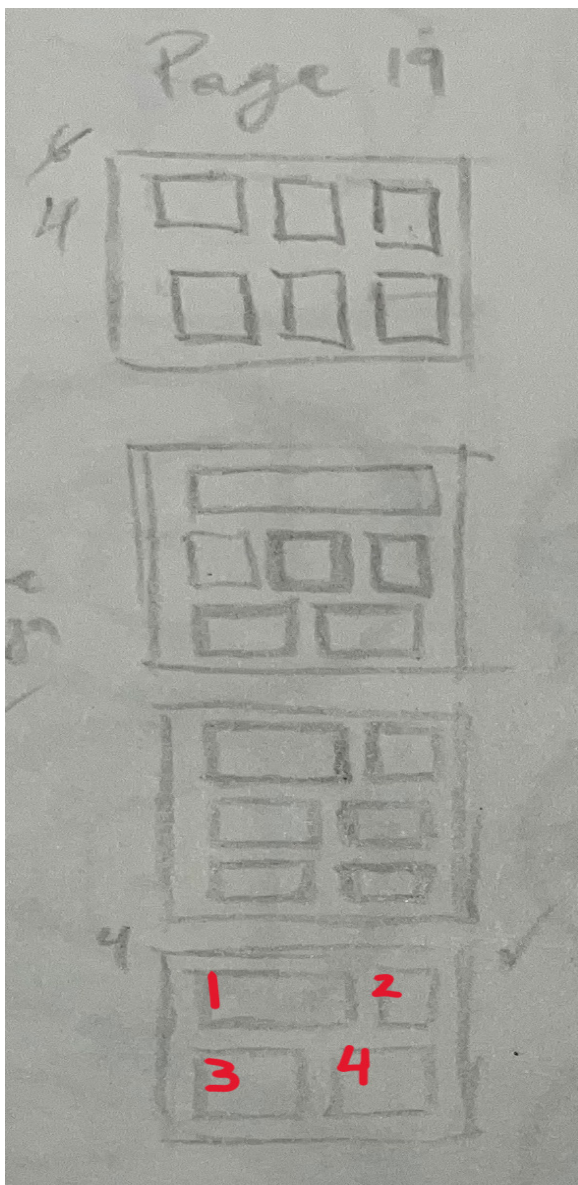


Figura 285. Resultado final de la página 18.

### *Página 19*

En esta página Aria se levanta confundida, se percata de que apareció una luz detrás de la cascada y al ir hacia ella, encuentra la abertura de una cueva con la figura de la enosis que la llama por su nombre y la invita a entrar. Aria se sorprende y duda en ir, pero decide hacerlo cuando vuelve a escuchar con temor al trascendental.

En la página 19 las viñetas cuentan con un tamaño parecido y con un punto de vista de cámara similar para bajar ligeramente la tensión y así, al realizarse la primera aparición de la enosis en la historia, se genere en el lector una sensación de misterio e intriga por el personaje que se encuentra en la oscuridad en vez de una idea errónea de amenaza por el nivel dramático que se venía manejando, todo esto sin perder significativamente la emoción de la secuencia. Al mismo tiempo, la variación del nivel de tensión ayuda a relajar lo suficiente al lector para no abrumarlo o que no normalice el impacto dramático que se maneja durante esta secuencia y la siguiente.



*Figura 286. En el guion se tenían contempladas siete viñetas para la página 18, pero se logró reducir a seis en la tercera propuesta de la distribución de viñetas.*



Figura 287. Muestra de fotos de referencia utilizadas durante la elaboración del boceto de la página 19.

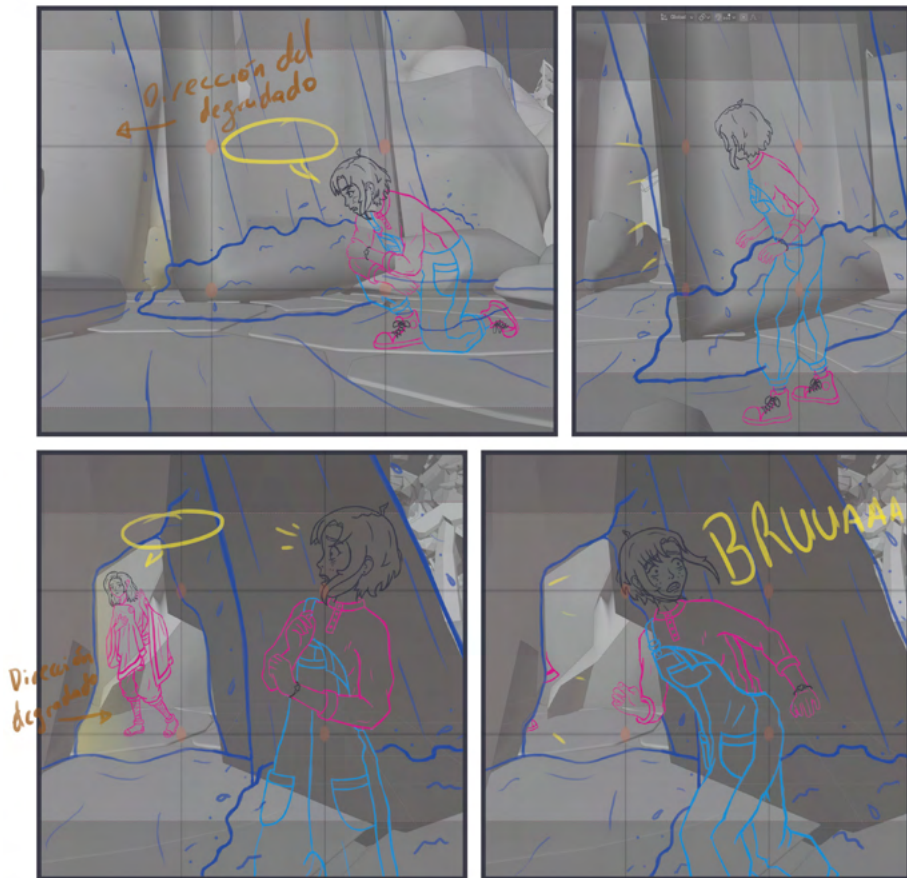
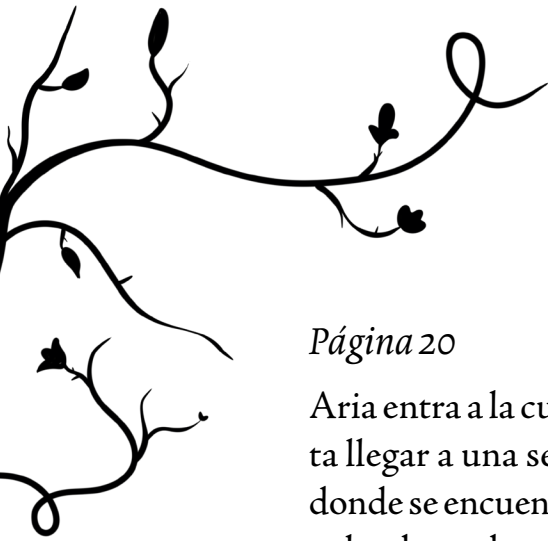


Figura 288. Boceto de la página 19.





Figura 289. Resultado final de la página 19.



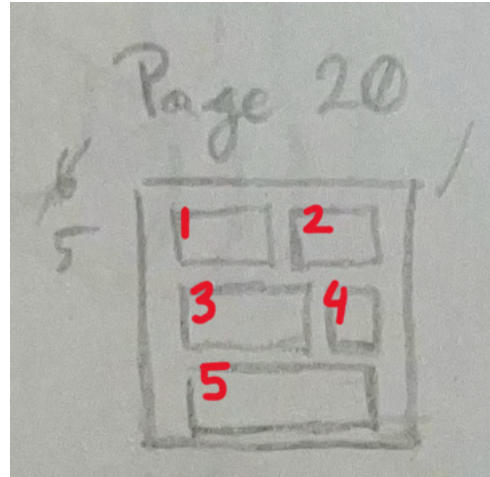
### *Página 20*

Aria entra a la cueva y camina hasta llegar a una segunda cámara en donde se encuentra una puerta circular de madera a punto de cerrarse, la cual es el portal espiritual que conecta a la chica y a su alma. Aria toca la puerta y una luz cegadora la envuelve.

La primera viñeta cuenta con una composición simétrica con Aria al centro para acentuar la idea de calma y tranquilidad que muestra la protagonista con su pose al estar recuperando el aliento y el control de sí.

La segunda y tercera viñeta son más extensas para hacer que el tiempo de lectura sea más largo y acentuar en el lector la sensación de que Aria está caminando lento y con reservas. Así mismo, se busca presentar el escenario oscuro que contrasta con la luz proveniente de la puerta misteriosa y en el que se desarrollarán los eventos de la siguiente secuencia.

La tercera viñeta es más pequeña para que su lectura sea rápida pero que al mismo tiempo brinde una corta pausa necesaria para acentuar el impacto visual de la quinta viñeta en donde Aria es rodeada por una repentina luz intensa que representa el cruce de la chica del mundo humano al mundo espiritual.



*Figura 290. Propuesta de distribución de las viñetas de la página 20, en donde se logró eliminar una viñeta.*



Figura 291. Muestra de fotos de referencia utilizadas durante la elaboración del boceto de la página 20.

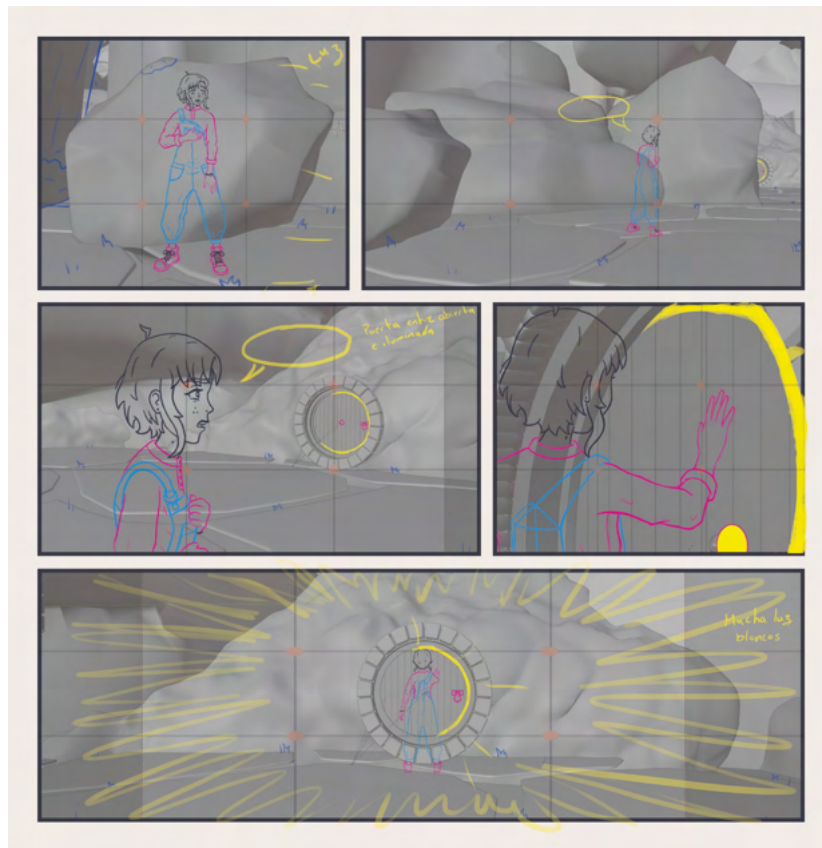


Figura 292. Boceto de la página 20.



Figura 293. Resultado final de la página 20.

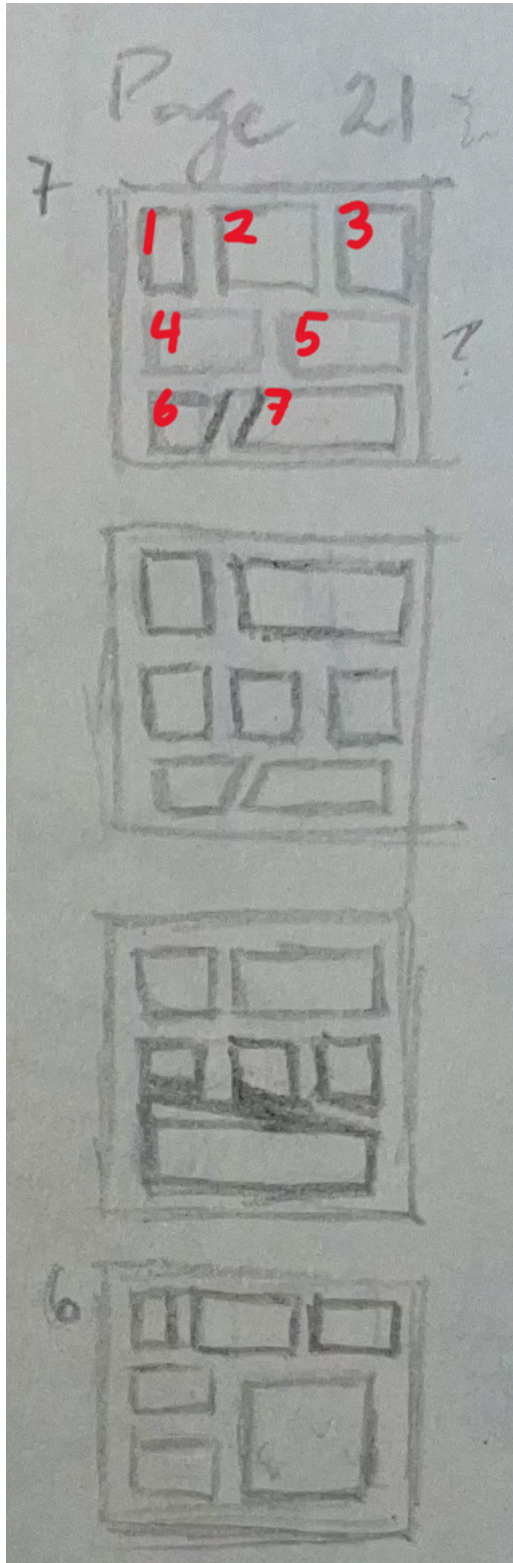


Figura 294. Propuestas de distribución de las viñetas de la página 21, en donde la primera opción fue la seleccionada al considerar necesario utilizar las siete viñetas.

### Página 21

En esta última página Aria ya se encuentra en el mundo espiritual, pero a primera vista no parece notar alguna diferencia. La puerta del portal está bloqueada y Aria regresa confundida a la entrada de la cueva, pero en su camino se encuentra con Zephyr escondido entre las piedras, quien por instinto se defiende de la desconocida usando su poder elemental del viento.

La primera viñeta es más pequeña para que su tiempo de lectura sea más rápido y que, junto a la segunda viñeta, muestre la repentina desaparición de la luz intensa que había rodeado a Aria causando confusión en la chica.

En la segunda y tercera viñeta Aria se encuentra en el lado derecho y el portal en el lado izquierdo como resultado del intencionado salto de eje de la cámara con respecto a la segunda, tercera y cuarta viñeta de la página anterior en donde se muestra a Aria del lado izquierdo y al portal del lado derecho. Dicho salto fue sutil gracias a la intervención de la quinta viñeta de la página 20 y la primera viñeta de la página 21, pero fue un recurso para narrar que Aria ya no se encuentra en el mundo humano, sino en uno que es el reflejo del otro.

Las viñetas de esta página van aumentando de tamaño hasta llegar a la sexta la cual vuelve a ser inesperadamente pequeña para romper el ritmo progresivo que se tenía y generar una pausa que, junto con el uso de un plano holandés que genera dinamismo y tensión gracias a las diagonales que se dibujan en la composición, se enfatice el impacto de la séptima viñeta.

Esta página ayudó a comprobar que con el número máximo de siete viñetas por página establecidas para *ÁNEMOS*, las imágenes eran legibles, la obra no se percibía sobrecargada y por lo tanto era viable su uso.



Figura 295. Muestra de fotos de referencia utilizadas durante la elaboración del boceto de la página 21.

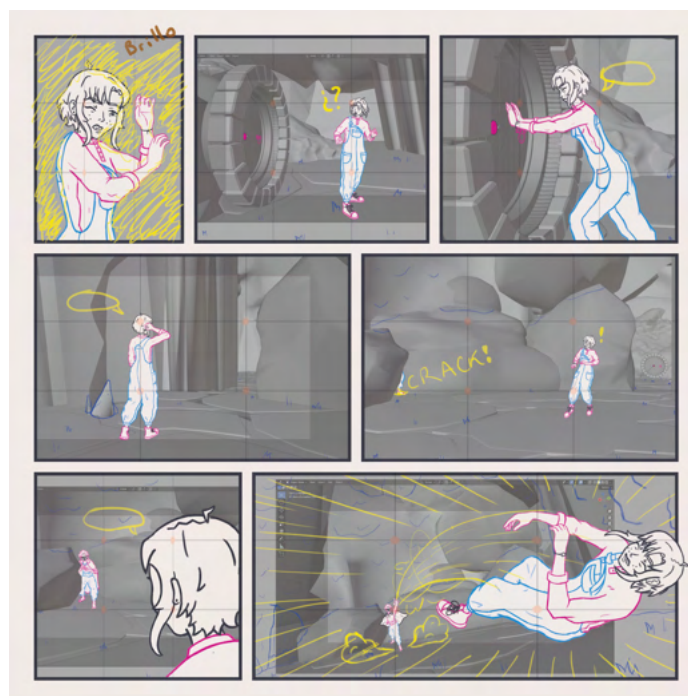


Figura 296. Boceto de la página 21.





Figura 297. Resultado final de la página 21.



Exhibición de las páginas finales juntas



Figura 298. Conjunto de páginas de la secuencia uno.

Exhibición de las páginas finales juntas



Figura 299. Conjunto de páginas de la secuencia once.

## 4.3 POSTPRODUCCIÓN

### 4.3.1. Planificación para la impresión

Según Millidge (2009/2010), al trabajar en el color de un cómic es muy importante considerar el soporte final en el que se distribuirá pues tiene un comportamiento diferente en las pantallas de los dispositivos digitales que en las impresiones en papel.

En las pantallas digitales, los colores se visualizan como píxeles de luz de color y mientras más colores se suman, la luz se hace blanca. A este modelo de color se le denomina aditivo y se le conoce como RGB por las siglas en inglés de sus colores primarios rojo, verde y azul.

En las impresiones, el color se muestra por medio de la tinta en el papel y mientras más colores se añaden, los tonos se oscurecen. Este modelo de color en el que la luz parece disminuir, se le denomina sustractivo y la versión más moderna de coloración en el que se superimprimen cuatro tintas es el CMYK por las siglas en inglés de cian, magenta, amarillo y negro.

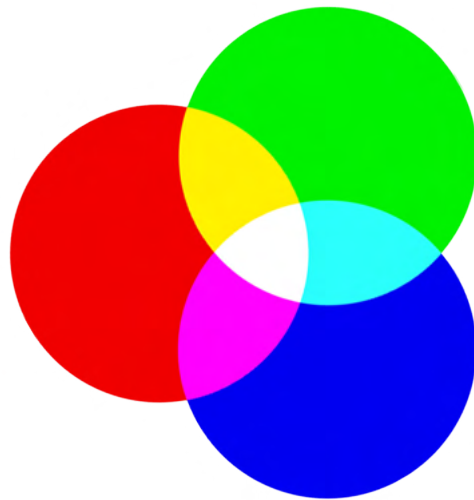


Figura 300. Modelo de color RGB.

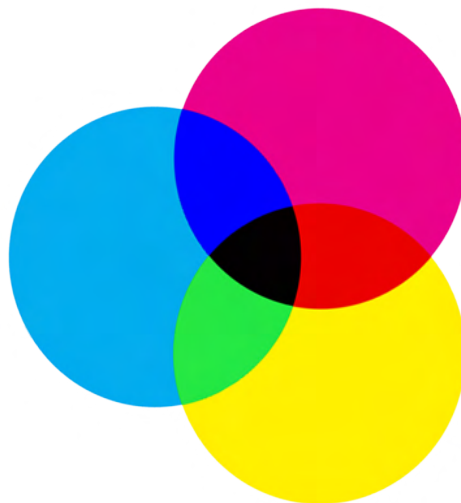


Figura 301. Modelo de color CMYK.



Al tener en cuenta que el cómic *ÁNEMOS* se distribuiría de forma física por medio de impresiones, se trabajaron las páginas de muestra de la producción con el modelo de color CMYK bajo el perfil de color FOGRA 39 por ser uno de los perfiles más utilizados en la actualidad para la impresión *offset* en papel estucado o couché mate, el cual es el tipo de papel que se utiliza para la impresión de los cómics ganadores de Secuenciarte (figura 303). Este método de impresión utiliza placas de metal y láminas de caucho para transferir la tinta al papel, haciéndolo ideal para la impresión de un alto número de ejemplares con una buena calidad en la imagen.

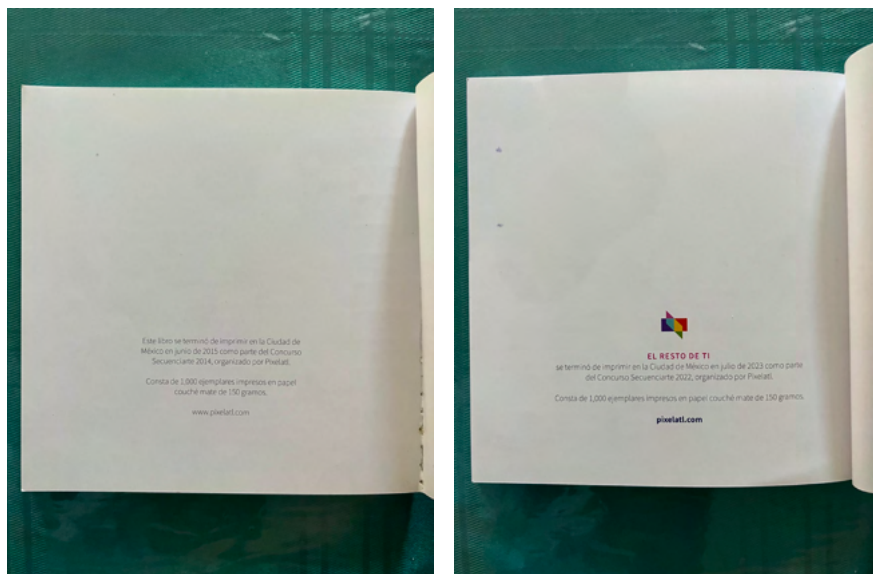


Figura 302. A la izquierda, el colofón de *Este cómic no es arte* (2014) y a la derecha el colofón de *El resto de ti* (2022), en donde se informa que se utilizó el papel couché mate para la impresión de las obras.

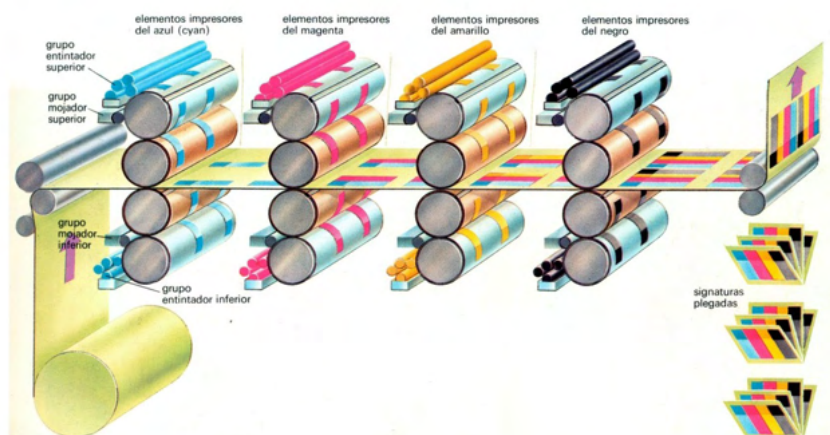
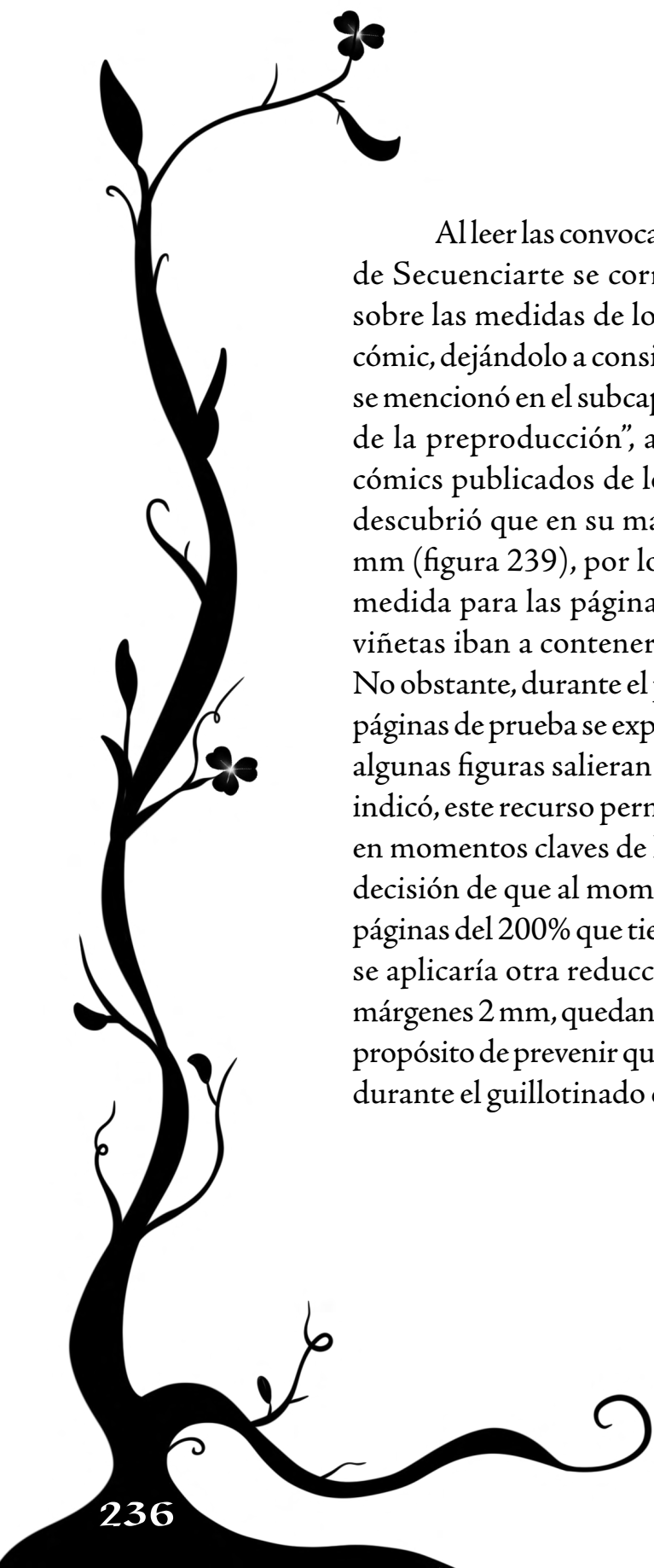


Figura 303. Diagrama general de la impresión *offset*.





Al leer las convocatorias de las distintas ediciones de Secuenciarte se corroboró que no se indica nada sobre las medidas de los márgenes de las páginas del cómic, dejándolo a consideración de los autores. Como se mencionó en el subcapítulo “4.1.16. Diseño editorial de la preproducción”, al analizar las medidas de los cómics publicados de los ganadores del concurso, se descubrió que en su mayoría los márgenes medían 5 mm (figura 239), por lo que se decidió establecer esa medida para las páginas de *ÁNEMOS* en donde las viñetas iban a contener todos los elementos gráficos. No obstante, durante el proceso de la producción de las páginas de prueba se exploró la posibilidad de hacer que algunas figuras salieran de las viñetas pues como ya se indicó, este recurso permite generar un impacto mayor en momentos claves de la historia. Por ello, se tomó la decisión de que al momento de reducir la escala de las páginas del 200% que tienen al 100% para la impresión, se aplicaría otra reducción escalar para aumentar los márgenes 2 mm, quedando un total de 7 mm, esto con el propósito de prevenir que se recorten elementos gráficos durante el guillotinado en la imprenta.

El sangrado, el cual es la medida que se añade alrededor de las páginas a imprimir como seguridad para mantener el aspecto deseado cuando se realiza el corte (figura 304), tampoco se tomó en consideración en las anteriores convocatorias de Secuenciarte y dado que se debe de respetar el tamaño por página de 14 cm por 14 cm, no se agregó este espacio extra. Sin embargo, el aumento de 2 mm en los márgenes que se describió anteriormente podrá prevenir resultados indeseados que se puedan dar durante el proceso del corte.

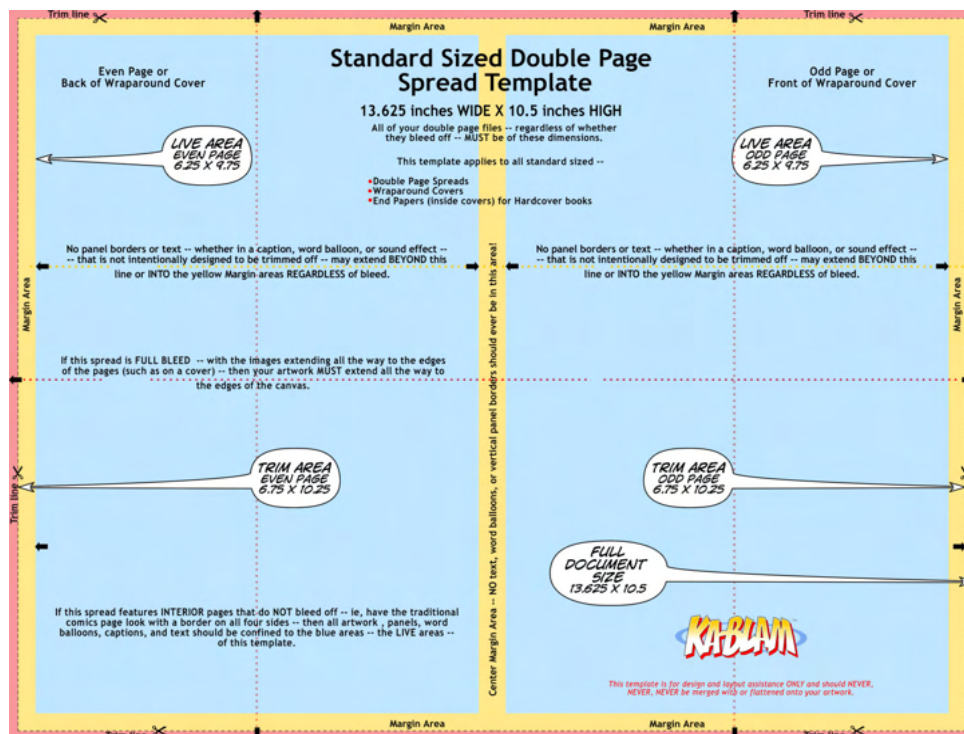


Figura 304. Esquema que muestra el área del sangrado (rojo), la línea de corte (línea punteada), el área de los márgenes (amarillo) y la zona segura (azul) de dos páginas de cómic.

# CONCLUSIONES

A lo largo de la presente tesis fue posible observar que el cómic moderno es más complejo de lo que se podría pensar considerando que en sus orígenes era una forma de entretenimiento para las masas que se distribuía en los periódicos durante el inicio del siglo XX. Sin embargo, conforme se han desarrollado la cultura y la tecnología, el cómic se ha explorado, estudiado y evolucionado hasta poseer las características necesarias que proponen algunos teóricos del arte para reconocerlo como una manifestación artística que pelea su lugar en el sistema de clasificación de las bellas artes llegando a ser conocido como el “novenno arte”. Así mismo, cuando se utiliza la computadora como herramienta para su realización, el cómic también puede ser considerado como una obra de arte digital.

Se estudió el pasado del cómic en México en donde se descubrió que personajes tan reconocidos mundialmente como José Guadalupe Posada creó obras que tenían una intención claramente narrativa haciendo uso de imágenes en secuencia acompañadas de texto.

México es un país que cuenta con una basta y rica historia de cómics, los cuales poseen una identidad propia al retratar los sistemas de pensamiento de su población. Se pudo observar la influencia que han tenido los cómics en la sociedad mexicana como su rol en la alfabetización de la población y la influencia de la sociedad en los cómics al promover el desarrollo y el éxito de las fotonovelas. Así mismo, se revaloró el gran legado con el que cuenta el país gracias a la importante industria que se desarrolló durante el siglo XX y que, a pesar de haber tenido una caída por diversos factores políticos, económicos y sociales, actualmente está gozando de un nuevo auge con la profesionalización del medio en el país y con la apertura de espacios para su apreciación y difusión como los museos del Estanquillo y el de la Caricatura en la Ciudad de México. Además, se está impulsando su desarrollo por medio de diversos apoyos económicos, tanto públicos como privados, y con la creación de espacios para su exposición y venta.

Fue posible dimensionar la importancia de realizar diversas investigaciones para desarrollar una metodología, crear una historia y establecer un universo rico de elementos que le brinden profundidad y verosimilitud a la obra al mismo tiempo de que ayudan a incentivar su lectura metafórica para promover la reflexión en el lector y con ello generar una experiencia catártica. Igualmente, es relevante tener en cuenta que en el cómic convergen distintas disciplinas artísticas, científicas y sociales, las cuales se deben de considerar para realizar las investigaciones pertinentes al momento de crear una obra de este tipo.

Como sucede con otras manifestaciones creativas, no todas las obras generadas son consideradas como arte; sin embargo, como se observó en el primer capítulo, el cómic *ÁNEMOS* cumple con las características de reflejar y poner en acto los sistemas de pensamiento de su época, así como de imitar las acciones humanas para generar una obra capaz de provocar la catarsis y la purificación de las emociones en los espectadores, por lo que es considerada una obra artística.

Durante el proceso de la planificación y de la producción de *ÁNEMOS* se presentaron diversos retos. Por un lado, el software utilizado como *Blender* o *Photoshop* requieren de equipos de cómputo con altos recursos técnicos para el almacenamiento y el procesamiento de datos. Como se mencionó anteriormente, se presentaron fallas en uno de los equipos de cómputo con los que se contaba causando complicaciones durante el proceso de producción; no obstante, se logró superar la situación gracias a la posesión de un dispositivo iPad, por lo que se puede afirmar que es muy importante contar con algún equipo de cómputo extra para no retrasar la producción en caso de que se presente algún inconveniente. Derivado de lo anterior, es primordial contar con respaldos de los archivos de trabajo ya sea en discos duros externos o en almacenamiento en la nube pues si el equipo de cómputo presenta alguna falla, se pueden perder o dañar los archivos. En el caso de la producción de *ÁNEMOS* se contó con distintos respaldos que permitieron recuperar versiones anteriores cuando fue necesario.



Otro de los grandes retos que se tuvieron durante el desarrollo de este trabajo fue la comunicación de los integrantes del equipo ya que, aunque al inicio ambos autores tenían la idea general de lo que se iba a realizar y asumían que habían entendido lo mismo, en las entregas era evidente que cada uno tenía ideas diferentes, por lo que algunos trabajos se tuvieron que volver a hacer retrasando otras actividades planeadas. No obstante, varios aspectos se pudieron resolver programando reuniones semanales de forma presencial o remota en donde se revisaban las entregas y se definían los objetivos a alcanzar para la siguiente semana. Así mismo se establecieron metas estéticas para el cómic por medio de la elaboración de moodboards logrando definir de manera conjunta y clara el estilo y la calidad que se buscaba para el trabajo.

La realización de este proyecto permitió adquirir diversos conocimientos y generar reflexiones sobre la planificación de un proyecto pues, aunque a primera instancia puede parecer sencilla la meta de crear una obra, al ir desglosando cada paso a realizar se van presentando complicaciones y necesidades a cubrir que hacen que la finalización del trabajo artístico se torne más complicado. Por ello, se recomienda definir desde el inicio el tema a trabajar e investigarlo a detalle, así como establecer límites alcanzables de acuerdo con la capacidad tecnológica, las destrezas técnicas y las habilidades estéticas con las que se cuentan. Esto no significa que el proyecto no pueda ser mejorable, pero si se debe de trabajar con un periodo de tiempo definido o con gastos económicos significativos, los errores pueden hacer más difícil su realización. También es necesario poseer la madurez y la capacidad de desapego para dejar atrás algunas ideas o trabajos realizados si no son indispensables o si su implementación retrasa la culminación del proyecto.

El cómic es un medio que se seguirá desarrollando por mucho tiempo con la aparición de nuevas manifestaciones culturales o herramientas que generen nuevas formas de narrar historias gráficas como el webcómic, el *webtoon*, el *motion comic*, los formatos que se hacen valer de la realidad aumentada y de la realidad virtual, por mencionar algunos. Para ello va a ser necesario desarrollar nuevas metodologías de producción en donde se considera que las destrezas técnicas tomarán un papel cada vez más significativo y en donde posiblemente sea necesaria la programación. La presente investigación tiene la oportunidad de seguirse desarrollando en el estudio de las nuevas tecnologías para su implementación en la creación de cómics y de esta manera generar nuevas metodologías para la producción de este tipo de obras artísticas o incluso, si se desarrolla lo suficiente, generar un nuevo tipo de manifestación artística que nazca del cómic, así como este nació de la unión de los dibujos y de la palabra escrita.

Para finalizar, se espera que este documento incentive la investigación académica del cómic y la creación de nuevas propuestas metodológicas para la producción de este tipo de obras. Además, se tiene confianza en que esta tesis pueda brindar consciencia sobre las tantas habilidades necesarias para realizar un cómic promedio, sobre su importancia histórica, social, cultural y económica en México, y de su lugar dentro del mundo del arte, el cual es importante reconocer para dignificarlo, brindarle más espacios de exposición y fomentar el desarrollo de la industria nacional de este tipo de obras narrativas.

# REFERENCIAS

Aristóteles. (s.f.). *La Poética*. urg. [https://www.ugr.es/~encinas/Docencia/Aristoteles\\_Poetica.pdf](https://www.ugr.es/~encinas/Docencia/Aristoteles_Poetica.pdf)

Arte Digital. *Historia, evolución y tendencias en el arte de los nuevos medios*. (2021). Docta. <https://docta.ucm.es/entities/publication/eee59bdb-f3a3-4d79-92cd-54d963208f87>

Arte. (s.f.). Real Academia Española. <https://dle.rae.es/arte>

Ballester Redondo, S. (2017). *El cómic y su valor como arte* [Tesis de doctorado, Universidad complutense de madrid]. <https://docta.ucm.es/entities/publication/2494eb9d-602d-4140-900e-95880d8a0242>

Castro, S. J. (2004). *La problemática definición del arte*. Estudios Filosóficos. <https://estudiosfilosoficos.dominicos.org/ojs/article/download/958/2893/2791>

COMOSEHACEUNCOMIC:ELARTEINVISIBLE. (s.f.). Tebeosfera. [https://www.tebeosfera.com/numeros/como\\_se\\_hace\\_un\\_comic\\_el\\_arte\\_invisible\\_1995\\_b.html](https://www.tebeosfera.com/numeros/como_se_hace_un_comic_el_arte_invisible_1995_b.html)

*Diseño de comic y novela gráfica*. (s. f.). Catálogo bibliotecas UPAEP <https://ils.upaep.mx/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=66470>

EL COMIC y EL ARTE SECUENCIAL. (s.f.). Casa del libro. <https://latam.casadellibro.com/libro-el-comic-y-el-arte-secuencial/9788484316206/867068>

Eisner, W. (s.f.). *El cómic y el arte secuencial*. Academia.edu. [https://www.academia.edu/25709936/El\\_Comic\\_y\\_el\\_Arte\\_Secuencial\\_Will\\_Eisner](https://www.academia.edu/25709936/El_Comic_y_el_Arte_Secuencial_Will_Eisner)

Felguérez, M. (1983). *La Máquina Estética*. Eebooks. <https://www.ebooks.esteticas.unam.mx/files/original/5f30d18bf990c50e1b7b96549af08ee1.pdf>

Fergus O'Callaghan. (2015). Bibliotecas UDLAP. [https://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lap/caceres\\_s\\_y/](https://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/caceres_s_y/)

García Gual, C. (1996). *Empédocles de agrigento*. Revista Universitas Philosophica, (13), 25-26. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/vniphilosophica/article/view/11526>

Guzmán Aranda, U. (2018). *El cómic como medio de adaptación de una obra literaria : un ejemplo a través de árbol adentro de Octavio Paz* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/3486447>

Imagen. (s.f.). Real Academia Española. <https://dle.rae.es/imagen>

Longan Phillips, S. (2011). *Sobre la definición del arte y otras disquisiciones*. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/pdf/166/16620943011.pdf>

López A. (2024, 26 junio). *¿Pero existe una diferencia entre cómic y novela gráfica?* Planeta de libros. <https://www.planetadelibros.com/blog/resenas/19/articulo/que-son-las-novelas-graficas/401>

*Michel Foucault hermeneutica del sujeto la piqueta*. (s. f.). Iber Libro. [https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=31453751882&cm\\_sp=snippet--srp1-tile27&searchurl=an%3Dmichel%2Bfoucault%26pt%3Dbook%26sortby%3D17%26tn%3Dhermen%25E9utica%2Bsujeito](https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=31453751882&cm_sp=snippet--srp1-tile27&searchurl=an%3Dmichel%2Bfoucault%26pt%3Dbook%26sortby%3D17%26tn%3Dhermen%25E9utica%2Bsujeito)

Pérez, A. (2019, 4 agosto). *6 características de la ilustración que debes saber si te gusta el arte*. ESDESIGN. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/6-caracteristicas-de-la-ilustracion-que-debes-saber-si-te-gusta-el-arte>

Pérez, A. (2019, 6 mayo). *¿Qué es la ilustración digital y para qué sirve?* ESDESIGN. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/que-es-la-ilustracion-digital-y-para-que-sirve>

Rebollar, M. M. (2017, 13 abril). *Significado del tatuaje de una golondrina. Mundo deportivo.* [https://www.mundodeportivo.com/uncomo/belleza/articulo/significado-del-tatuaje-de-una-golondrina-46181.html#anchor\\_1](https://www.mundodeportivo.com/uncomo/belleza/articulo/significado-del-tatuaje-de-una-golondrina-46181.html#anchor_1)

Torres Pomar, D. (2019). *Diseño de personajes para el cómic mexicano titulado : la huesuda* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM]. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/3428784>

Universidad Nacional Autónoma de México. (2017, 19 Octubre). *¿Qué es el arte? Estética I.* <https://www.filosoficas.unam.mx/docs/686/files/E1%20-%20%20QUE%20ES%20EL%20ARTE.pdf>



# BIBLIOGRAFÍA

Aristóteles. (2004). *Poética*. Leviatán. <https://www.hermanosdearmas.es/wp-content/uploads/2017/12/aristoteles-poetica-leviatan.pdf>

Aristóteles. (s.f.). *La Poética*. urg. [https://www.ugr.es/~encinas/Docencia/Aristoteles\\_Poetica.pdf](https://www.ugr.es/~encinas/Docencia/Aristoteles_Poetica.pdf)

*Arte Digital. Historia, evolución y tendencias en el arte de los nuevos medios*. (2021). Docta. <https://docta.ucm.es/entities/publication/eee59bdb-f3a3-4d79-92cd-54d963208f87>

*Arte digital: todo lo que tienes que saber*. (2023, 24 Abril). Centro Pixels. [https://centropixels.com/arte-digital/#:~:text=Las%20primeras%20manifestaciones%20art%C3%ADsticas%20asociadas,\(entre%201950%20y%201970\)](https://centropixels.com/arte-digital/#:~:text=Las%20primeras%20manifestaciones%20art%C3%ADsticas%20asociadas,(entre%201950%20y%201970))

*Arte secuencial*. (s. f.). Academia Lab. <https://academia-lab.com/enciclopedia/arte-secuencial/>

*Arte*. (s.f.). Real Academia Española. <https://dle.rae.es/arte>

Ballester Redondo, S. (2017). *El cómic y su valor como arte* [Tesis de doctorado, Universidad Complutense de Madrid]. <https://docta.ucm.es/entities/publication/2494eb9d-602d-4140-900e-95880d8a0242>

Bejarano M.D., Ruiz R. y López R. (2010): *José Guadalupe Posada*. Tebeosfera. Disponible en línea el en: [https://www.tebeosfera.com/autores/guadalupe\\_posada\\_jose.html](https://www.tebeosfera.com/autores/guadalupe_posada_jose.html)

*Bellas Artes - Concepto, historia y características*. (s/f). Concepto. Recuperado el 17 de febrero de 2023, de <https://concepto.de/bellas-artes/>

*Bellas Artes*. (2018, agosto 10). Enciclopedia Humanidades. <https://humanidades.com/bellas-artes-2/>

Benedetti, A. (2023, 12 octubre). *Arte. Palabras Clave Para el Estudio de las Fronteras*. <https://www.teseopress.com/palabrasclavefronteras/chapter/arte/>

Benítez, S. (2024, 24 mayo). *La fascinante historia del cómic en México: un viaje por sus orígenes y legado cultural*. Quo. <https://quo.mx/arte-y-activismo/1699/>

Castro, S. J. (2004). *La problemática definición del arte*. Estudios Filosóficos. <https://estudiosfilosoficos.dominicos.org/ojs/article/download/958/2893/2791>

COMOSEHACE UN COMIC: EL ARTE INVISIBLE. (s.f.). Tebeosfera. [https://www.tebeosfera.com/numeros/como\\_se\\_hace\\_un\\_comic\\_el\\_arte\\_invisible\\_1995\\_b.html](https://www.tebeosfera.com/numeros/como_se_hace_un_comic_el_arte_invisible_1995_b.html)

Corel Corporation. (s.f.). *Comprensión de los modelos de color*. CorelDRAW. <https://product.corel.com/help/CorelDRAW/540240626/Main/ES/Doc/wwhelp/wwhimpl/js/html/wwhelp.htm?href=CorelDRAW-Understanding-color-models.html>

Códice Colombino-Becker I. (s. f.). Pueblos Originarios. <https://pueblosoriginarios.com/meso/oaxaca/mixteca/colombino.html>

Cómic, E. (2023, 3 enero). *Los cómics más vendidos de 2022*. ELEKTRA BLOG. <https://blog.elektracomix.com/los-comics-mas-vendidos-de-2022/>

Del Pozo, J. C. (2017, 14 septiembre). *¿Qué significan los colores?* WAKA. <https://www.somoswaka.com/blog/2017/09/significado-de-los-colores/>

*Diseño de comic y novela gráfica*. (s. f.). Catálogo bibliotecas UPAEP <https://ils.upaep.mx/cgi-bin/koha/opac-detail.pl?biblionumber=66470>

EL COMIC y EL ARTE SECUENCIAL. (s.f.). Casa del libro. <https://latam.casadellibro.com/libro-el-comic-y-el-arte-secuencial/9788484316206/867068>

*El cómic y el arte secuencial.* (s.f.). Whakoom. [https://www.whakoom.com/ediciones/264261/el\\_comic\\_y\\_el\\_arte\\_secuencial-rustica\\_168\\_pp](https://www.whakoom.com/ediciones/264261/el_comic_y_el_arte_secuencial-rustica_168_pp)

*El fuego, ¿es líquido, sólido o gaseoso? Y, ¿por qué es caliente?.* (2017, 18 junio). BBC News Mundo. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-40276492>

*El Gran Panteon Amoroso, c. 1900 by Jose Guadalupe Posada (1852-1913).* (s.f.). Quintana galleries. <https://quintanagalleries.com/products/el-gran-panteon-amoroso-c-1900-by-jose-guadalupe-posada-1852-1913>

Felguérez, M. (1983). *La Máquina Estética.* Eebooks. <https://www.ebooks.esteticas.unam.mx/files/original/5f30d18bf990c50e1b7b96549af08ee1.pdf>

*Fergus O'Callaghan.* (2015). Bibliotecas UDLAP. [https://catarina.udlap.mx/u\\_dl\\_a/tales/documentos/lap/caceres\\_s\\_y/](https://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lap/caceres_s_y/)

Fernández, D. (2022, 30 de agosto). *El 40% de los jóvenes eligen mal su carrera.* El Sol de Toluca. <https://oem.com.mx/elsoldetoluca/local/eligen-mal-su-carrera-el-40-de-los-jovenes-alternativas-educativas-14379865>

García Gual, C. (1996). *Empédocles de agrigento.* Revista Universitas Philosophica, (13), 25-26. <https://revistas.javeriana.edu.co/index.php/vniphilosophica/article/view/11526>

Goncalves, M. (2023, 14 julio). *Luz y sombra en el dibujo.* Colorisimo. <https://www.colorisimo.com/diccionario-de-arte/luz-y-sombra-en-el-dibujo/>

González A, Sergio. (2010). *Las Bellas Artes como Terapia en Aristóteles*. Byzantion nea hellás, (29), 73-86. <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-84712010000100005>

González A. S. (2010). *Las Bellas Artes como Terapia en Aristóteles*. Scielo. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0718-84712010000100005](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-84712010000100005)

Guzmán Aranda, U. (2018). *El cómic como medio de adaptación de una obra literaria : un ejemplo a través de árbol adentro de Octavio Paz* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/3486447>

Heller E. (2000). *Psicología del color: cómo actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Editorial Gustavo Gili. <https://www.guiadisc.com/wp-content/pdfs/la-psicologia-del-color.pdf>

Hermann Lejarazu M. A. (2022, 23 marzo). *8 Venado, Garra de Jaguar*. Arqueología Mexicana. <https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/8-venado-garra-de-jaguar>

Ibarra, J. (2017). *El Gran Panteón amoroso*. MEXICANA. [https://www.mexicana.cultura.gob.mx/es/repositorio/detalle?id=\\_suri:MUNAL:TransObject:5bce8cb17a8a02074f835bad](https://www.mexicana.cultura.gob.mx/es/repositorio/detalle?id=_suri:MUNAL:TransObject:5bce8cb17a8a02074f835bad)

Id-Soft. (s.f.). *FOGRA 39 y certificación ISO 12647*. IS-DOFT. <https://id-soft.net/fogra-39-y-certificacion-iso-12647/>

Imagen. (s.f.). Real Academia Española. <https://dle.rae.es/imagen>

Imaginario, A. (2014, septiembre 3). *Bellas artes*. Significados. <https://www.significados.com/bellas-artes/>

International Color Consortium. (s.f.). *¿Qué es FOGRA39?*. Color.org. <https://www.color.org/fogra39.xalter>

Jiménez M. (2022, 29 mayo). *Historia del cómic mexicano*. Reversos. <https://www.reversos.mx/historia-del-comic-mexicano/>

José María Villasana, *precursor de la historieta mexicana*. (s. f.). Tebeosfera. [https://www.tebeosfera.com/documentos/jose\\_maria\\_villasana\\_precursor\\_de\\_la\\_historieta\\_mexicana.html#\\_edn3](https://www.tebeosfera.com/documentos/jose_maria_villasana_precursor_de_la_historieta_mexicana.html#_edn3)

Kao Collins. (2024, 2 julio). *Offset vs. Digital Printing*. Ink Tank. <https://www.kaocollins.com/inktank/offset-vs-digital-printing/>

Longan-Phillips, S. (2011). *Sobre la definición del arte y otras disquisiciones*. Repositorio TEC. <https://repositoriotec.tec.ac.cr/handle/2238/4815>

Longan-Phillips, S. (2013). *Sobre la definición del arte y otras disquisiciones*. Revistas Tec. <https://revistas.tec.ac.cr/index.php/comunicacion/article/view/827>

López A. (2024, 26 junio). *¿Pero existe una diferencia entre cómic y novela gráfica?* Planeta de libros. <https://www.planetadelibros.com/blog/resenas/19/articulo/que-son-las-novelas-graficas/401>

Mendoza Cuamatzi, R., Rose-Burney, J., Jiménez Moreno, F. J., & Escobar Pérez, V. (2012). *Las aves del municipio de Puebla (1.ª ed.)*. H. Ayuntamiento del Municipio de Puebla; Benemérita Universidad Autónoma de Puebla; Comisión Nacional para el Conocimiento y Uso de la Biodiversidad; Secretaría de Medio Ambiente y Recursos Naturales; Peace Corps México; United States Agency for International Development. Recuperado el 1 de junio de 2025, de <https://alaurbanaspuebla.wordpress.com/wp-content/uploads/2016/11/aves-de-municipio-de-puebla.pdf>

*Michel Foucault hermenéutica del sujeto la piqueta.* (s. f.). Iber Libro. [https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=31453751882&cm\\_sp=snippet\\_-\\_srp1-ti-le27&searchurl=an%3Dmichel%2Bfoucault%26pt%3Dbook%26sortby%3D17%26tn%3Dhermen%25E9utica%2Bsujeito](https://www.iberlibro.com/servlet/BookDetailsPL?bi=31453751882&cm_sp=snippet_-_srp1-ti-le27&searchurl=an%3Dmichel%2Bfoucault%26pt%3Dbook%26sortby%3D17%26tn%3Dhermen%25E9utica%2Bsujeito)

Moncada G. (2023, 4 junio). *La poética, de Aristóteles.* Otro Ángulo. <https://www.otroangulo.info/libros/la-poetica-de-aristoteles/>

MTA University. (2022, agosto 1). *Características e importancia de las Bellas Artes.* MTA; Miami Technology & Arts University. <https://mtau.us/caracteristicas-e-importancia-de-las-bellas-artes/>

Ojeda Díaz, M. d. l. Á. (s. f.). *La vida del señor 8 Venado Garra de Jaguar.* Museo Nacional de Antropología. [https://www.mna.inah.gob.mx/detalle\\_huella.php?pl=La\\_vida\\_del\\_senor\\_8\\_Venado-Garra\\_de\\_Jaguar](https://www.mna.inah.gob.mx/detalle_huella.php?pl=La_vida_del_senor_8_Venado-Garra_de_Jaguar)

OlgaNowocie. (2024, 11 agosto). *Canudo Manifiesto de las Siete Artes pdf.* SlideShare. <https://es.slideshare.net/slideshow/canudo-manifiesto-de-las-siete-artes-pdf-pdf/270929612>

Orús A. (2023, 29 noviembre). *Cómics: títulos más vendidos en Norteamérica en 2022.* Statista. <https://es.statista.com/estadisticas/536557/tebeos-mas-vendidos-norteamerica/>

*Por qué llamamos al cine 'séptimo arte.'* (s.f.). Welab. [https://welabplus.com/2021/09/28/por-que-llamamos-al-cine-septimo-arte/#:~:text=El%20'Manifiesto%20de%20las%20siete%20artes'%20\(1923\)&text=Se%20refiere%20a%20los%20ritmos,Canudo%20ser%C3%A1%20el%20arte%20total](https://welabplus.com/2021/09/28/por-que-llamamos-al-cine-septimo-arte/#:~:text=El%20'Manifiesto%20de%20las%20siete%20artes'%20(1923)&text=Se%20refiere%20a%20los%20ritmos,Canudo%20ser%C3%A1%20el%20arte%20total)

Pérez, A. (2019, 4 agosto). *6 características de la ilustración que debes saber si te gusta el arte.* ESDESIGN. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio-grafico/6-caracteristicas-de-la-ilustracion-que-debes-saber-si-te-gusta-el-arte>

Pérez, A. (2019, 6 mayo). *¿Qué es la ilustración digital y para qué sirve?* ESDESIGN. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/ilustracion/que-es-la-ilustracion-digital-y-para-que-sirve>

Rebollar, M. M. (2017, 13 abril). *Significado del tatuaje de una golondrina.* Mundo de portivo. [https://www.mundodeportivo.com/uncomo/belleza/articulo/significado-del-tatuaje-de-una-golondrina-46181.html#anchor\\_1](https://www.mundodeportivo.com/uncomo/belleza/articulo/significado-del-tatuaje-de-una-golondrina-46181.html#anchor_1)

Rebolledo, R. A. (2017, 22 julio). *17 novelas gráficas consideradas como las favoritas.* El Economista. <https://www.eleconomista.com.mx/arteseideas/17-novelas-graficas-consideradas-como-las-favoritas-20170722-0018.html>

Román, L. (2025, 30 de mayo). *Estos son los cómics más vendidos para adolescentes.* Educación 3.0. <https://www.educaciontrespuntocero.com/libros/comics-mas-vendidos-adolescentes/>

Sadurní, J. M. (2023, 18 julio). *La tecnología logra desvelar detalles ocultos en antiguas pinturas egipcias.* Historia national geographic. [https://historia.nationalgeographic.com.es/a/tecnologia-revela-detalles-ocultos-antiguas-pinturas-egipcias\\_19921](https://historia.nationalgeographic.com.es/a/tecnologia-revela-detalles-ocultos-antiguas-pinturas-egipcias_19921)

Sanchez, C. (2019, 13 Agosto). *Exactitud de las citas.* Normas APA. <https://normas-apa.org/citas/exactitud-de-las-citas/>

Sanchez, C. (2020, 10 Febrero). *Citar diccionario – referencia bibliográfica.* Normas APA. <https://normas-apa.org/referencias/citar-diccionario/>

Shirley L. P. (2011). *Sobre la definición del arte y otras disquisiciones.* Redalyc. <https://www.redalyc.org/pdf/166/16620943011.pdf>

Tabuenca, E. (2021, 17 marzo). *Poética de Aristóteles: resumen.* Un profesor. <https://www.unprofesor.com/lengua-espanola/poetica-de-aristoteles-resumen-3555.html>

Torres Pomar, D. (2019). *Diseño de personajes para el cómic mexicano titulado : la huesuda* [Tesis de Licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de México, Escuela Nacional de Artes Plásticas, UNAM]. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/3428784>

Torres, B. (2016, 28 septiembre). *Siete de cada 10 alumnos de bachillerato no saben qué carrera elegir*. UNAM Global. [https://unamglobal.unam.mx/global\\_revista/siete-de-cada-10-alumnos-de-bachillerato-no-saben-que-carrera-elegir/](https://unamglobal.unam.mx/global_revista/siete-de-cada-10-alumnos-de-bachillerato-no-saben-que-carrera-elegir/)

Universidad Nacional Autónoma de México. (2017, 19 Octubre). *¿Qué es el arte?* Estética I. <https://www.filosoficas.unam.mx/docs/686/files/E1%20-%20%20QUE%20ES%20EL%20ARTE.pdf>

Velasco, L. P. (2023, 8 noviembre). *La Golondrina y su Significado Espiritual*. Cádiz directo. <https://www.cadizdirecto.com/espirta/golondrina-significado-espiritual/>

Vilar, M. (2020, 2 de mayo). *Los cómics más vendidos a nivel mundial y sus adaptaciones al cine*. Industrias del cine. <http://industriasdelcine.com/2020/05/02/los-comics-mas-vendidos-a-nivel-mundial-y-sus-adaptaciones-al-cine/>

# IMÁGENES REFERENCIADAS

A.Guarino. (2016, 22 Abril). *Estructura dramática*. Imagen y nuevos medios. <https://imagenynuevosmedios5arte.blogspot.com/2016/04/estructura-dramatica.html>

Acacia 22. (s. f.). Whakoom. [https://www.whakoom.com/ediciones/632557/acacia\\_22-rustica\\_80\\_pp](https://www.whakoom.com/ediciones/632557/acacia_22-rustica_80_pp)

ALEX RAYMONDS FLASH GORDON VOL 1 HC. (s. f.). Previews world. <https://www.previewsworld.com/Catalog/MAR042360>

*Amphibia*. (s. f.). Doblaje Wiki. <https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Amphibia>

*Anime Ace 3*. (s. f.). Blambot Comic Fonts & Lettering. <https://blambot.com/products/anime-ace-3>

Arocas I. (2024, 21 marzo). *Comic: Una profunda renovación y auge del llamado “novenno arte”*. Cobertura 360. <https://cobertura360.mx/2024/03/21/inteligencia-artificial/profunda-renovacion-comic-auge-llamado-novenno-arte/>

Arroyo, D. (2019, 19 julio). *Blacksad: Under The Skin, impresiones; una carta de amor a los cómics*. MeriStation. [https://as.com/meristation/2019/07/19/avances/1563487768\\_423079.html](https://as.com/meristation/2019/07/19/avances/1563487768_423079.html)

ArtCrumbs. (2021, 16 de noviembre). *Creator Tips and Tricks: Margins and Trims for Comics and Manga*. GlobalComix. <https://globalcomix.com/news/details/200/creator-tips-and-tricks-2-margins-and-trims-for-comics-and-manga>

*Avatar: The Last Airbender*. (s. f.). Rotten Tomatoes. [https://www.rottentomatoes.com/tv/avatar\\_the\\_last\\_airbender](https://www.rottentomatoes.com/tv/avatar_the_last_airbender)

Bradley, D. (2015, 3 febrero). *Small Press Month: A Brief History of Underground Comix*. Multiversity Comics. <http://www.multiversitycomics.com/news-columns/small-press-month-a-brief-history-of-underground-comix/>

Cardona, T. (2017, 14 mayo). *El Incal, de Alejandro Jodorowsky y Moebius*. Zona negativa. <https://www.zonanegativa.com/el-incal/>

*Casa Búho*. (s.f.). IMDb. <https://www.imdb.com/title/tt8050756/>

*Casa del autor Zapopan*. (s. f.). Casa Del Autor. <https://www.casadelautor.com/?v=1>

Colaboradores de Wikipedia. (2023, 13 octubre). *La carrera de una prostituta*. Wikipedia. [https://es.wikipedia.org/wiki/La\\_carrera\\_de\\_una\\_prostituta](https://es.wikipedia.org/wiki/La_carrera_de_una_prostituta)

Colaboradores de Wikipedia. (2023, 14 noviembre). *Scott McCloud*. Wikipedia. [https://es.wikipedia.org/wiki/Scott\\_McCloud](https://es.wikipedia.org/wiki/Scott_McCloud)

Colaboradores de Wikipedia. (2023, 4 noviembre). *Mónada (filosofía)*. Wikipedia. [https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%B3nada\\_\(filosof%C3%ADa\)](https://es.wikipedia.org/wiki/M%C3%B3nada_(filosof%C3%ADa))

Colaboradores de Wikipedia. (2024, 11 agosto). *El alquimista: los secretos del inmortal Nicolas Flamel*. Wikipedia. [https://es.wikipedia.org/wiki/El\\_alquimista:\\_los\\_secretos\\_del\\_inmortal\\_Nicolas\\_Flamel](https://es.wikipedia.org/wiki/El_alquimista:_los_secretos_del_inmortal_Nicolas_Flamel)

Colaboradores de Wikipedia. (2024, 17 septiembre). *Watchmen*. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Watchmen>

Colaboradores de Wikipedia. (2024, 19 febrero). *Karmatron*. Wikipedia. <https://en.wikipedia.org/wiki/Karmatron>

Colaboradores de Wikipedia. (2024, 20 agosto). *A Contract with God*. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/A\\_Contract\\_with\\_God](https://en.wikipedia.org/wiki/A_Contract_with_God)

Colaboradores de Wikipedia. (2024, 23 septiembre). *Sin City*. Wikipedia. [https://en.wikipedia.org/wiki/Sin\\_City](https://en.wikipedia.org/wiki/Sin_City)

Colaboradores de Wikipedia. (2024, 25 julio). *Persépolis (historieta)*. Wikipedia. [https://es.wikipedia.org/wiki/Pers%C3%A9polis\\_\(historieta\)](https://es.wikipedia.org/wiki/Pers%C3%A9polis_(historieta))

Comics Code Authority Logo PNG Vector. (s. f.). Seeklogo. <https://seeklogo.com/vector-logo/360919/comics-code-authority>

Contreras, K. (2021, 23 marzo). *Del óleo a los píxeles: ¿Qué es la pintura digital?* Crehana. <https://www.crehana.com/blog/estilo-vida/que-es-pintura-digital/>

*Convocatoria de la XVIII edición del Premio Internacional de Novela Gráfica Fnac Salamandra Graphic.* (s.f.). FNAC. <https://www.fnac.es/culturafnac/premio-novela-grafica>

Cronin, B. (2023, 3 abril). *When Were Siegel and Shuster Stripped of Their Creator Credit on Superman?* CBR. <https://www.cbr.com/superman-siegel-shuster-stripped-creator-credit/>

Cupid's Skeleton. (s.f.). *Metmuseum*. <https://www.metmuseum.org/art/collection/search/729582>

*De riguroso tacuche: La Familia Burrón.* (s. f.). Comikaze. <https://comikaze.net/la-familia-burron/>

De Sá Tavares, D. (2017, 16 enero). *Cuáles son las 7 bellas artes.* Mundodeportivo. <https://www.mundodeportivo.com/uncomo/educacion/articulo/cuales-son-las-7-bellas-artes-24355.html>

*Editorial VID, S.A. de C.V.* (s. f.). Tebeosfera. [https://www.tebeosfera.com/entidades/editorial\\_vid\\_s.a.\\_de\\_c.v..html](https://www.tebeosfera.com/entidades/editorial_vid_s.a._de_c.v..html)

EduPortas. (2015, 17 mayo). *La fotografía digital. El arte fotográfico, sus cambios y continuidades*. Difusor Ibero. <https://difusoribero.com/2015/05/17/la-fotografia-digital-el-arte-fotografico-sus-cambios-y-continuidades/>

*El señor 8 Venado, Garra de Jaguar*. (2022, 24 marzo). Arqueología Mexicana. <https://arqueologiamexicana.mx/mexico-antiguo/el-senor-8-venado-garra-de-jaguar>

*El viaje de Chihiro*. (s. f.). SensaCine. <https://www.sensacine.com/peliculas/pelicula-37485/>

ElektrART. (2019, 23 abril). *Diseño de instalaciones de Arte Digital para eventos*. ElektrART. <https://elektrart.com/disenio-de-instalaciones-de-arte-digital-para-eventos/>

Equipo editorial, Etecé. (2019, 17 febrero). *Cine: qué es, historia, géneros, elementos y características*. Enciclopedia Humanidades. <https://humanidades.com/cine/>

Erenas, H. (2019, 31 de mayo). *Michael Moorcock*. Attannur. <https://attannur.com/michael-moorcock/>

Escalante, J. (2019, 25 febrero). *La escultura digital o el arte de modelar personajes*. La Vanguardia. <https://www.lavanguardia.com/vida/junior-report/20190225/46664869442/escultura-digital-arte-concept-art-joso.html>

Escuela de Escritores Mnemósine. (2015, 28 noviembre). *DIAGRAMAS QUE TE PUE-DEN SERVIR*. Escuela de Escritores Mnemósine. <https://escueladeescritoresmnemosine.wordpress.com/2015/11/28/diagramas-que-te-pueden-servir/>

*Este cómic no es arte*. (s. f.). Goodreads. <https://www.goodreads.com/book/show/27858816-este-c-mic-no-es-arte>

*Expoakai Convención de manga, anime, comics y más.* (s. f.). Expoakai. <https://www.expoakai.com/>

*Ficomics BUAP.* (2024). Ficomics. <https://ficomics.buap.mx/>

*Fotonovelas, la historia del éxito editorial que salió de los cómics.* (2021, septiem-bre). MXC. <https://mxc.com.mx/2021/09/17/fotonovelas-la-historia-del-exito-editorial-que-salio-de-los-comics/>

García G. y Dvorkin M. (s. f.). *77 - Rodolphe Topffer, el inventor del cómic.* Gcomics. <https://gcomics.online/podcast/77-rodolphe-topffer-inventor-del-comic/>

García, M. M. (2024, 20 enero). *Quién es Syd Field: Un vistazo a su influencia en el cine.* Decorados Moya. <https://decoradosmoya.es/quien-es-syd-field-un-vistazo-a-su-influencia-en-el-cine/>

GIBBONS, D. - *Diseño de Comic y Novela Graficala Guia Esencial.* (s. f.). Scribd. <https://es.scribd.com/document/522039076/GIBBONS-D-Diseno-de-Comic-y-Novela-Graficala-Guia-Esencial>

*Golondrina Tijereta.* (s. f.). eBird. [https://ebird.org/species/barswa?siteLanguage=es\\_MX](https://ebird.org/species/barswa?siteLanguage=es_MX)

*Gravity falls.* (s. f.). Disney Wiki. [https://disney.fandom.com/es/wiki/Gravity\\_Falls](https://disney.fandom.com/es/wiki/Gravity_Falls)

*Grito de victoria.* (s. f.). Goodreads. <https://www.goodreads.com/book/show/19048498-grito-de-victoria>

Groth, G. (2021, 19 julio). *The Joe Simon Interview.* The Comics Journal. <https://www.tcj.com/the-joe-simon-interview/>

*Hablemos del Fondo Nacional para la Cultura y las Artes.* (2020, 28 abril). IMER Noticias. <https://noticias.imer.mx/blog/hablemos-del-fondo-nacional-para-la-cultura-y-las-artes/>

HERMELINDA LINDA. (s. f.). Tebeosfera. [https://www.tebeosfera.com/sagas/hermelinda\\_linda\\_1965\\_gonzalez\\_cabezas.html](https://www.tebeosfera.com/sagas/hermelinda_linda_1965_gonzalez_cabezas.html)

*Hilda Wiki.* (s. f.). Fandom. [https://hildatheseries.fandom.com/es/wiki/Temporada\\_1](https://hildatheseries.fandom.com/es/wiki/Temporada_1)

*Homenaje a Michel Foucault en el trigésimo aniversario de su muerte.* (2014, 6 mar-zo). Actualidad. <https://web.ub.edu/es/web/actualitat/w/tribute-to-michel-foucault-to-commemorate-the-30th-anniversary-of-his-death>  
<http://www.elem.mx/obra/datos/216545>

Imaginario, A. (2023, 16 noviembre). *Bellas artes: qué son, cuáles son y su clasificación.* Enciclopedia Significados. <https://www.significados.com/bellas-artes/>

INTENSAMENTE. (s. f.). Tematika. <https://www.tematika.com/intensamente-7798159016739.html>

*La Mole Convention.* (s.f.). La Mole. <https://lamole.com.mx/>

*La primera novela ilustrada mexicana: Rosa y Federico. Novela ilustrada contemporánea.* (s. f.). Tebeosfera. [https://www.tebeosfera.com/documentos/la\\_primera\\_novela\\_ilustrada\\_mexicana\\_rosa\\_y\\_federico.\\_novela\\_ilustrada\\_contemporanea.html](https://www.tebeosfera.com/documentos/la_primera_novela_ilustrada_mexicana_rosa_y_federico._novela_ilustrada_contemporanea.html)

*Las aventuras de Tintín.* (s.f.). TBO En Clase. <https://www.tboenclase.com/las-aventuras-de-tintin/>

Lautrec, T. (s. f.). *Conoce cómo realizar un portafolio de tus proyectos de animación digital*. Toulouse Lautrec. <https://www.toulouselautrec.edu.pe/blogs/como-hacer-portafolio-animacion-digital>

*Leer Alien (Volumen 3) Comic Online en Español*. (2023, 18 agosto). Megabanana. <https://megabanana.mx/leer-alien-volumen-3-comic-online-en-espanol/>

*Leer Invisible Kingdom comic online en español*. (2023, 16 mayo). Megabanana. <https://megabanana.mx/leer-invisible-kingdom-comic-online-en-espanol/>

*Leer Kaliman Comic Online en Español*. (2022, 23 junio). Megabanana. <https://megabanana.mx/leer-kaliman-comic-online-en-espanol/>

*Libro uno: La niña perenne*. (s. f.). Infinity Train Wiki. [https://infinitytrain.fandom.com/es/wiki/Libro\\_uno:\\_La\\_ni%C3%B1a\\_perenne](https://infinitytrain.fandom.com/es/wiki/Libro_uno:_La_ni%C3%B1a_perenne)

Litografía Romero. (2018, 9 mayo). *La icónica revista MAD cambia su logo tras 63 años*. Litografía Romero. <https://litografiaromero.es/2018/05/09/revista-mad-cambia-logo/>

Maus. (s.f.). El sótano. [https://www.elsotano.com/libro/maus\\_10443673](https://www.elsotano.com/libro/maus_10443673)

*Memín Pinguín, de historieta popular a la controversia*. (s.f.). México Desconocido. <https://www.mexicodesconocido.com.mx/memin-pinguin-de-historieta-popular-a-la-controversia.html>

*Michel Foucault*. (s. f.). Planeta de Libros. <https://www.planetadelibros.com.mx/autor/michel-foucault/000025120>

Milenio Digital. (2017, 8 agosto). *‘Los Supermachos’: la obra cumbre del caricaturista Rius*. Milenio. <https://www.milenio.com/cultura/los-supermachos-la-obra-cumbre-del-caricaturista-rius>

Moreno V, Ramírez M, Moreno E, De la Oliva C. (2023, 10 octubre). *Empédocles*. Buscabioografías. <https://www.buscabiografias.com/biografia/verDetalle/603/Empedocles>

Morillo, Y. (2023, 20 noviembre). *Realidad virtual | Qué es, tipos, ventajas, desventajas, aplicaciones*. Futuro Electrico. <https://futuroelectrico.com/realidad-virtual/>

*Más allá de las ciudades*. (s. f.). Goodreads. <https://www.goodreads.com/book/show/40996404-m-s-all-de-las-ciudades>

*Nausicaä del Valle del Viento*. (s.f.). WikiStudio Ghibli. [https://studioghibli.fandom.com/es/wiki/Nausica%C3%A4\\_del\\_Valle\\_del\\_Viento](https://studioghibli.fandom.com/es/wiki/Nausica%C3%A4_del_Valle_del_Viento)

*Operación Bolívar*. (s. f.). Goodreads. <https://www.goodreads.com/book/show/6390453-operaci-n-bol-var>

*Piel de cebolla*. (s. f.). Enciclopedia de la literatura en México.

*Pixelatl* (2024). Pixelatl. <https://www.secuenciarte.com/>

*Premio Nacional de Novela Gráfica Joven 2024*. (2024). Tándem Cómics. <https://tandemcomics.mx/premio-nacional-de-novela-grafica-joven-2024/>

Producción de Artes Gráficas. (s.f.). *Offset*. Prodag. <https://prodag.weebly.com/offset.html>

*Pura Pinche Fortaleza Cómics*. (s.f.). Pura Pinche Fortaleza Cómics. <https://purapinchefortalezacomics.com/>

Redacción Geek. (2024, 1 Mayo). *CCXP México: Precios, actividades y todo lo que debes saber del festival*. Reporteindigo. <https://geek.reporteindigo.com/editorial/CCXP-Mexico-Precios-actividades-y-todo-lo-que-debes-saber-del-festival-20240502-0001.html>

Ruiz, A. (2023, 30 noviembre). *¿Qué es el arte generativo?* ESDESIGN. <https://www.esdesignbarcelona.com/actualidad/disenio/arte-generativo>

*Santa Muerte*. (s. f.). Wiki Mitología. [https://mitologia.fandom.com/es/wiki/Santa\\_Muerte](https://mitologia.fandom.com/es/wiki/Santa_Muerte)

*SecuenciArte* (2024). *SecuenciArte*. <https://www.secuenciarte.com/>

Sojo, F. P. (2024, 23 julio). *Fotografía digital - Historia, características y ventajas*. Concepto. <https://concepto.de/fotografia-digital/>

*Solanin*. (s. f.). Goodreads. <https://www.goodreads.com/es/book/show/3430763-solanin>

*Soul*. (s. f.). Doblaje Wiki. <https://doblaje.fandom.com/es/wiki/Soul>

*SecuenciArte* (2024). *SecuenciArte*. <https://www.secuenciarte.com/>

Tatto, R. E. (2017, 22 diciembre). *El complot mongol: la novela gráfica*. Revista Soma. <https://yucatacultura.com/el-complot-mongol-la-novela-grafica/>

Terenzani, A. (2021, 18 Julio). *El software art*. Ciberestética. <https://ciberestetica.blogspot.com/2021/07/el-software-art.html>

*The Conversation*. (2023, 3 Octubre). *La curiosa historia del 'Yellow Kid' y el origen de la prensa amarilla*. Revista Mundo Diners. <https://revistamundodiners.com/mundo-diners-plus/yellow-kid/>

*The Walking Dead #48 (Deluxe)*. (s. f.). Calameo. <https://www.calameo.com/read/0065706307d99e43d4a97>

*The Walking Dead Comic #3 online español de España.* (2020, 12 noviembre). The Walking Dead Comics. <https://thewalkingdeadcomicspain.jimdofree.com/2020/11/12/the-walking-dead-comic-3-online-espa%C3%B1ol-de-espa%C3%B1a/>

*Tormenta de mayo.* (s. f.). Enciclopedia de la literatura en México. <http://www.elem.mx/obra/datos/235084>

Unknown. (2014, 5 octubre). *Definición de Net.Art.* Netej Art. <https://net-ej-art.blogspot.com/2014/10/definicion-de-netart.html>

Unknown. (2019, 19 mayo). *Adelita, la primer heroína de los cómics.* Cine historia cine. <https://cinehistoriacine.blogspot.com/2019/05/adelita.html>

*Vive la aventura en el Parque Nacional Izta-Popo.* (s. f.). Visit Puebla. <https://www.visitpuebla.mx/es/blog/vive-la-aventura-en-el-parque-nacional-izta-popo>

*W.I.T.C.H.* (s. f.). Doblaje Wiki. <https://doblaje.fandom.com/es/wiki/W.I.T.C.H>

*Writers & Illustrators of the Future.* (s.f.). Illustrator Judges Will Eisner. <https://writersofthefuture.com/illustrator-judges/illustrator-judges-will-eisner/>

*Yermo Ediciones.* (s.f.). Tarzan 1931-1937: Las páginas dominicales. <https://www.yermoediciones.com/producto/tarzan-1931-1937-las-paginas-dominicales/>

## MOODBOARDS

*Almas.* (s. f.). Pinterest. <https://mx.pinterest.com/sharonmaciaso/almas/>

Bojórquez, A. (s.f.). *Parque Ecológico Apatlaco, ¡duerme entre volcanes!*. México Desconocido. <https://www.mexicodesconocido.com.mx/parque-ecologico-apatlaco.html>

*Estilo visual.* (s. f.). Pinterest. <https://mx.pinterest.com/sharonmaciaso/estilo-visual/>

*Mundo espiritual.* (s. f.). Pinterest. <https://mx.pinterest.com/sharonmaciaso/mundo-espiritual/>

*Mundo Humano.* (s. f.). Pinterest. <https://mx.pinterest.com/sharonmaciaso/mundo-humano/>

Redacción. (2018, 2 enero). *Lo que debes saber para visitar el Parque Nacional Izta-Popo.* El Universal. <https://www.eluniversal.com.mx/destinos/lo-que-debes-saber-para-visitar-el-parque-nacional-izta-popo/>

Santos, S. B. (2018, 3 diciembre). *Parque Nacional Izta-Popo: Centinelas de México.* Azul Natour. <https://www.azul-natour.com/parque-nacional-izta-popo-centinelas-de-mexico/>

*Trascendentales.*(s.f.).Pinterest.<https://mx.pinterest.com/sharonmaciaso/trascendentales/>

Volcán Popocatepetl. (2019, 14 noviembre). *Cascadas del parque Izta popo.* Facebook. <https://www.facebook.com/Popocatepetlmx/posts/conoces-las-cascadas-del-parque-izta-popotr-gustar%C3%ADa-conocer-algunainboxm/2675751792489403/>

## MODELOS 3D UTILIZADOS COMO REFERENCIAS PARA LA CREACIÓN DE ESCENARIOS

9of9. (2017, 25 Noviembre). *Pedra Tosca: Cave*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/pedra-tosca-cave-d2b53cf631e543118053a8536df58cbc>

Adelaide Essex. (2021, 13 Abril). *Biology (Plant) Major Bedroom*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/biology-plant-major-bedroom-8c948dee301645a8b9c1b96ee9a42bd4>

Alexandr. (2021, 24 Octubre). *Low Poly Nature Free*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/low-poly-nature-free-b9b9d627d62b46418ba61de1cc1df557>

Ashkan.fancy. (2021, 25 Agosto). *Stone Pack*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/stone-pack-f3e0a67b9ca243b09119177649f21e17>

Art.Yan. (2018, 13 Julio). *Low Poly Scene Forest Waterfall*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/low-poly-scene-forest-waterfall-536a2db7384145c9aff9bfdfe2aeb5ab>

Bilgehan.korkmaz. (2021, 7 Abril). *Cheap Log Cabin*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/cheap-log-cabin-2980981e686d45bebfd871d273457da1>

BitGem. (2022, 22 Noviembre). *RTS Elf House Lv2 - Proto Series*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/rts-elf-house-lv2-proto-series-1fa30c7a2b8043a18b1cf53c79d4b9cd>

Black Snow. (2024, 11 Febrero). *BMW E39 Free*. Sketchfab. (coche) <https://sketchfab.com/3d-models/bmw-e39-free-531a5a93da5d493d9918eb36f011c20d>

C. Anastasiadis. (2019, 27 Enero). *Dungeon Stairs*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/dungeon-stairs-93960a8131b34076a26ac669ab60af85>

C.K. (2021, 26 Septiembre). *mushroom house*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/mushroom-house-6da021b5ab3e4840beff3f2fbee8798>

Captain0cake. (2023, 23 Agosto). *Mushroom House*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/mushroom-house-c06b8fc60dc843b4aa93eec1f6f35e31>

CISMAS. (2020, 2 Octubre). *Menacuddle Stone Chair*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/menacuddle-stone-chair-64dafb626c5d4e768d08892f2f4e0c31>

CragMap. (2017, 31 Agosto). *Moose Mountain - Dust Bowl Crag Part 1*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/moose-mountain-dust-bowl-crag-part-1-6793f59988134a9cbcbac634ed330cdc>

Demidrew. (2024, 23 Febrero). *Window*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/window-cdfd63b78ed84fc1a840352df4c2e146>

Elbolillo. (2021, 27 Abril). *Cabañas*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/cabanas-45e0f485241c4e4e86e7b8125e854187>

Emily Loader. (2017, 26 Septiembre). *Hohenzollern Castle*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/hohenzollern-castle-5699f06be8f24eb5b07ee0b238e5f87b>

EmpDevTeam. (2021, 19 Octubre). *Armario Low*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/armario-low-c4f5ec5e2dad45dda12b1124b068341e>

Enxos. (2019, 3 Diciembre). *Elf house: mushroom home*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/elf-house-mushroom-home-1657c2f068d9486f891c202b2f15f499>

Eugen Shuklin. (2019, 13 Mayo). *Wood window model*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/wood-window-model-89d7be7872a94daa951aa4b290ce7503>

FOTOGRAM3D. (2017, 5 Abril). *Portal drzewiowy w Warszawie*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/portal-drzewiowy-w-warszawie-8688e9c023374c88ad4e51db6ccd4d0a>

GraphOrigin. (2021, 19 Octubre). *[Free] Medieval house Low Poly*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/free-medieval-house-low-poly-2dbf51307f564165a7098e0cee0fb45b>

Grupo Oca. (2023, 10 Marzo). *CAMA BAIXA WENTZ AGAVE CASA*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/cama-baixa-wentz-agave-casa-b8a41faba02c4cb4a6701d97f6dd5453>

Gustavo.ing30. (2020, 2 Junio). *Bench Wooden Circular*. Sktchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/bench-wooden-circular-0b8e79715e504b09ae6f433e54d17ef8>

Hayes. (2017, 16 Abril). *Lake House*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/lake-house-da144cd956a64ad3bdd9f0fd12925cbb>

Helindu. (2020, 13 Noviembre). *Highpoly rocks - Free Download*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/highpoly-rocks-free-download-fa5e05f2bdea4e3c838d0fab66347933>

Hojucheng. (2020, 8 Abril). *Livingroom Learn*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/livingroom-learn-da41e0b06c3046048f849ea43fdf8598>

Horton. (2020, 19 Febrero). *Mushroom House*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/mushroom-house-b416d76c69e142cc914b303829ba58fb>

Jashazel. (2022, 13 Febrero). *Sketch02 - Rope Ladder*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/sketch02-rope-ladder-762d644cdd22471f90c5cf0dbbcd55d8>

Jeff Kratzer. (2019, 30 Diciembre). *Wooden Living Room Table Set*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/wooden-living-room-table-set-0f1b388d28cc4f0aaf04b1746c4f256b>

Jen S Abbott. (2020, 18 Septiembre). *A-Frame Cabin (NEW VERSION)*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/a-frame-cabin-new-version-6a61d1fcba4d45afad744c0b3b6bdec9>

Jeremy Bleau. (2021, 1 Octubre). *Jason's Cabin*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/jasons-cabin-046f1271c0354e38a62478b8645d5cdb>

Joel secreto. (2024, 24 Enero). *Table*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/table-0f60f9eb37b74c36aac44e757e6e38ed>

Julien Honda. (2015, 11 Abril). *Casa*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/casa-0bbaefdc37f74ea18f69ccea1b7d08c>

Kagelol. (2018, 20 Octubre). *The River*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/the-river-2a8453f6f5834671ab82a3afc1d6bd26>

L. Díaz. (2023, 19 Abril). *Cantarera*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/cantarera-310dec242cf248a69452077ca974fdea>

Laetitia Irata. (2017, 30 Agosto). *Candle Lantern*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/candle-lantern-dd0a255416fa47ddb9e5c179d86ef437>

Leha\_pu. (2021, 27 Abril). *Mushrooms*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/mushrooms-f9dbd4c34a4f4389bf3901527ecc89a0>

Lepkarepka. (2021, 4 Mayo). *Fantastic castle*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/fantastic-castle-08a018e4e7b3486dbec7b0341be3aeb4>

Lettier. (2020, 27 Septiembre). *Mushroom House*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/mushroom-house-530d651e7f07481b859d64bce100a3e5>

Lovely5. (2022, 31 Enero). *Tall Mushroom House*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/tall-mushroom-house-bef8163990b74acea00091d7d5c30a7>

Lukas Bobor. (2018, 12 Septiembre). *Mushroom house*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/mushroom-house-315db01d4bad41349e95c2690d826d8c>

Mad Lobster Workshop. (2024, 13 Enero). *Early 1900s Hanging Pan Lamps Type D*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/early-1900s-hanging-pan-lamps-type-d-ea4bdbcd93dd49dc90aac89192ab5ca6>

Maksim Batyrev. (2017, 31 Enero). *Trees Flowers And Rocks*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/trees-flowers-and-rocks-a9aef74502f4437f878183a4690fb9f7>

Mamont nikita. (2024, 23 Febrero). *School*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/school-abad51a6409a443d99e0028347842a91>

Marianito. (2021, 2 Octubre). *Cabin – Cabaña*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/cabin-cabana-aecdafa12d6bc4aa2b01b72fd873ffdc5>

Martn00. (2017, 1 Julio). *Coat Rack*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/coat-rack-cb8fc6499d694c789550fe829e573887>

Matobug. (2020, 3 Agosto). *Banquito - Small wooden bench*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/banquito-small-wooden-bench-c729f080cfc2435dbdc6a329e5a22514>

Matt LeMoine. (2019, 28 Febrero). *Lamp*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/lamp-2b14055dc8054ec79b4d0d7e8f00be1e>

Meanphrog. (2021, 30 Noviembre). *Dusty bookshelves*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/dusty-bookshelves-caaf76f4506f4b01a2dff553bae9342>

MightyPinecone. (2021, 9 Febrero). *Art Nouveau Stairs*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/art-nouveau-stairs-e3cd8321c441413489956829d6d8b0ec>

Mornaista. (2021, 19 Marzo). *Fairy's dream house*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/fairys-dream-house-4c343a1510674744b7123a17cdd6d9b1>

Nichgon. (2022, 6 Septiembre). *Chile Wooden Plate*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/chile-wooden-plate-b9034ccad17e465ca86d74dcacdadfb4>

Nicholas-3D. (2022, 4 Agosto). *More Realistic Trees Free!*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/more-realistic-trees-free-b5b506fc4f5d4af9b546283bdf0c6a15>

Nicolas Diolez. (2020, 26 Octubre). *Wallace Fountain, Paris – photogrammetry*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/wallace-fountain-paris-photogrammetry-d6c4fb2fa90d468aa0d69f597d44885c>

Ollimoisio. (2022, 5 Marzo). *Log Cabin Interior*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/log-cabin-interior-b53e349e8e0e4714b4a40c02e9a411c9>

Own.guest. (2021, 27 Marzo). *Generic Town Bus*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/generic-town-bus-14fe03d792914d51b6c6250b393c44fd>

P4nda. (2019, 30 Septiembre). *kitchen assets*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/kitchen-assets-6b33633360d34fa09c5f7abc6ee76ae3>

Paulina. (2017, 12 Octubre). *Mushrooms*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/mushrooms-c1918be1be1946709b54d71419599a0f>

Programplus. (2022, 1 Marzo). *CONSULTORIO FINAL*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/consultorio-final-eeaae342bcb146dc8cc8921d453dd3dd>

PropShop. (2023, 1 Septiembre). *LAKE*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/lake-6fab41b2c10740cfa3286410d5dbaea3>

Purepoly. (2021, 20 Octubre). *Free Low Poly Forest*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/free-low-poly-forest-6dc8c85121234cb59dbd53a673fa2b8f>

Raphael Escamilla. (2021, 9 Enero). *Yosemite Historic Mountaineers Cabin*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/yosemite-historic-mountaineers-cabin-71a50fcd3d674f388df179015cb139f9>

Renzcabiscuelas. (2016, 9 Diciembre). *Coat rack*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/coat-rack-2d581c7d6468434aac479c50f87d48d0>

Reycod Studio. (2023, 13 Febrero). *Lowpoly Bookcase (Librero LowPoly)*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/lowpoly-bookcase-librero-lowpoly-cf3eefa7fe4340359e3c68cbb72b504e>

Rithvik Menon. (2021, 17 Septiembre). *Living Room*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/living-room-55d3361763794cc7ac927fb7ca125316>

Samii 3D. (2015, 2 Noviembre). *AUiv Classroom*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/auiv-classroom-6fda934eefcf4bf8a624652e41c44296>

Samuel F. Johanns. (2023, 6 Octubre). *Eclecticist Column - Egypt/Roman/Greek Style*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/eclecticist-column-egyptromangreek-style-a6bb4fe212ec4b5a89811875d2acc8fe>

Sarah Shahzad. (2016, 13 Octubre). *Cabin in Winter*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/cabin-in-winter-6df39c67cc054016ab4db6dcadf71d93>

Smaug. (2020, 13 Mayo). *Antique Sofa*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/antique-sofa-e2924a54caaf41e782aedc916874df3e>

Sr.Maravilha. (2019, 31 Marzo). *Armario Com Espelho*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/armario-com-espelho-08be716d9cc94ca3998bc3b38d95cdd9>

Swjeta. (2020, 2 Marzo). *school building*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/school-building-d34ac09a3ca544df999485c4b311abcc>

Think4you. (2023, 18 Septiembre). *Firewood – Leña*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/firewood-lena-f70f030e552c4475844af2501e1a611a>

Vanessa Celine. (2018, 13 Abril). *Lake Town House*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/lake-town-house-8ae274c3b2594e2eb43fd57ad3ecd3c0>

Vrmaxlab. (2023, 22 Julio). *Arbusto*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/arbusto-87e41395082d483589235c4bf7444d25>

Wardster. (2023, 22 Octubre). *Old Dirty Bed*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/old-dirty-bed-336a28ed33f14b9684bc38ce8796e681>

Wenhua YE. (2021, 12 Marzo). *Old God's Seeing Eye*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/old-gods-seeing-eye-cb0c0f7813f64f1cbac9148db4ef6f1d>

YadroGames. (2021, 15 Diciembre). *Desert | Rock | (FIXED) Pack*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/desert-rock-fixed-pack-00c4468f1bca48509d7d2bd66b564cbc>

YadroGames. (2021, 31 Octubre). *Cartoon | Wooden | Farm | Pack*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/cartoon-wooden-farm-pack-7256e01f27874814b9752be27e5d1543>

Zigurat architecture studio. (2023, 12 Diciembre). *residential complex modern apart-ment building*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/residential-complex-modern-apartment-building-6ddd46363e7d466a80bf3e0b4412f939>

Zigurat architecture studio. (2024, 14 Enero). *Modern tower office apartment house home*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/modern-tower-office-apartment-house-home-2f1a4c8a3cf0478bb000fe40ef4888de>

Zigurat architecture studio. (2024, 19 Enero). *Modern tower office apartment house home*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/modern-tower-office-apartment-house-home-3d5dda112c0646ff8ad1a86d90305e13>

Zuckergelee. (2020, 17 Octubre). *Pot with food and bonfire (lowpoly)*. Sketchfab. <https://sketchfab.com/3d-models/pot-with-food-and-bonfire-lowpoly-abc82e73ce074545a6daa3c9bc111f8f>



# ANEXOS

## ANEXO A. GUIÓN (CON NOTAS)

Ánemos - 2023. Tratamiento 1 (90 PÁGINAS DE NOVELA GRÁFICA)

### PÁGINA 1 (5 paneles)

Creo que el insecto hay que dejarlo como esta

#### PANEL 1 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)

Aria está sentada en el salón junto a una ventana. Encima de su banca tiene su libreta llena de dibujos (entre ellos hay un ave). Está distraída viendo por la ventana a un ave volando de manera extraña.

PROFESORA (V.O.): "...Deben de fijarse un rumbo..."

#### PANEL 2 (EXT. PATIO DE LA ESCUELA - DÍA)

El ave vuela en círculos y con dificultad.

PROFESORA (V.O.): "...No pueden andar como aves errantes..."

#### PANEL 3 (EXT. PATIO DE LA ESCUELA - DÍA)

El ave distraída se dirige a la ventana de un edificio.

PROFESORA (V.O.): "...<sup>Tienen 17 años</sup> Son jóvenes, pero desde ahora deben de decidir su futuro para que tengan una vida exitosa o si no..."

#### PANEL 4 (EXT. PATIO DE LA ESCUELA - DÍA)

El ave se estrella en la ventana y cae

PROFESORA (V.O.): "...fracasarán"

#### PANEL 5 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)

Aria se preocupa al ver caer al ave.

### PÁGINA 2 (5 paneles)

#### PANEL 1 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)

Aria se sobresalta.

PROFESORA: "¿¡VERDAD, ARIA!?"

#### ~~PANEL 2 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)~~

~~Aria~~ voltea y ve a su profesora enojada al lado de ella.

ARIA: "¿Eh?"

PROFESORA: "'Eh'. ¿Sabes de qué estoy hablando?"

#### PANEL 3 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)

Los alumnos ríen en el fondo. La profesora se exaspera.

ARIA: "Amm, ¿Algo sobre las aves?" ALUMNOS: "SAJAJA"

#### PANEL 4 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)

Aria se pone nerviosa y se apena. La profesora agarra la libreta de Aria.

PROFESORA: "Hablo sobre la carrera que van a estudiar. ¿¡No te das cuenta de que esa decisión definirá el **resto de tu vida!**?"

**PANEL 5 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

La profesora está viendo los dibujos de Aria. (tal vez Over the Shoulder)

PROFESORA: "Pero mírate, ¿Cómo vas a escuchar si ~~te la pasas~~ haciendo monitos en la libreta"

*pierdes el tiempo*

**PÁGINA 3 (4 paneles)**

**PANEL 1 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

Profesora exhala y habla como si Aria le diera lástima.

PROFESORA: "Aria, eres **casi** una excelente estudiante como tu mamá, pero ~~cuando te pones a dibujar~~ te distraes mucho."

*Levanta la libreta con los dibujos*

**PANEL 2 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

La profesora pone la libreta de Aria en su banca.

PROFESORA: "Si canalizaras mejor esa energía en algo de provecho, tendrías un buen futuro. Ojalá no lo ~~eches a perder~~ como tu tía."

*arruines*

ALUMNO RANDOM: "Tsss."

**PANEL 3 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

La profesora se va caminando al pizarrón mientras sigue hablando. Aria baja la cabeza y cierra su libreta. Deja su mano encima de ella. La amiga de Aria, Susi, que está sentada en la banca del lado derecho de Aria, ve a la chica con pena.

PROFESORA: "~~Bueno,~~ cambiando de tema, mañana es el día de ~~campamento. Para los que faltan,~~ no olviden entregar el permiso firmado por sus ~~padr...~~"

*sábado*

*excursion*

*recordar*

**PANEL 4 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

Susi, se acerca a Aria para hablarle mientras mira a la profesora. Aria la escucha y ríe aún con cierto pesar.

SUSI: "~~Le deberían de dar unos días de descanso a la vieja menopáusica esa~~"

*Ya deberían de jubilar*

*esa pinche*

ARIA: "Jeje...Susi..."

**PÁGINA 4 (5 paneles)**

**PANEL 1 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

*plano a detalle*

Susi pone su mano encima de la de Aria y le sonríe. Se ven unas pulseras iguales. Aria se sonroja, voltea a verla y nerviosa responde.

SUSI: "Tus dibujos son preciosos, Aria. ¿Estás bien?"

ARIA: "S-Sí, no te preocupes"

**PANEL 2 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

Aria y Susi se quedan viendo sonrojadas mientras sonríen.

No creo que  
sea necesario, ya hay uno  
parecido en las cubetas

**PANEL 3 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

Fer, el amigo de Aria que está sentado detrás de ella interrumpe a las chicas, Susi lo ve con molestia.

FER: "Oye, pero ¿qué te distrajo tanto?"

(SUSI (En sus pensamientos): "Fer..." ~~Tampoco me~~ extraño y que

Es para presentarlo y los  
chicos sepan su nombre!

ARIA: "Estaba viendo a un ave que volaba raro, cuando de repente se estrelló con la ventana del edificio de enfrente. Cayó en el jardín. ¿Estará bien?"

**PANEL 4 (INT. SALÓN DE CLASES - DÍA)**

El timbre del fin de las clases suena.

**PANEL 5 (EXT. AFUERA DEL SALÓN DE CLASES [EN EL SEGUNDO PISO] - DÍA)**

Aria sale corriendo del salón. Sus amigos la siguen.

ARIA: Vamos, cayó en la jardinera de enfrente

PÁGINA 5 (5 paneles)

S F  
Aria

**PANEL 1 (EXT. JARDINERA - DÍA)**  
están parados frente a

Aria y sus amigos llegan a la jardinera. Ven al ave que intenta volar, pero no puede, tiene un ala lastimada. Aria se quita su suéter.

**PANEL 2 (EXT. JARDINERA - DÍA)**

Aria levanta al ave con su suéter como si fuera un nido. Los tres chicos se quedan viendo al ave.

SUSI: "Ay pobrecita ¿Qué hacemos con ella?"

ARIA: "Hoy viene mi tía por mí, le pediré que la llevemos al veterinario"  
Mi mamá trabaja, pero

**PANEL 3 (EXT. CALLE AFUERA DE LA ESCUELA - DÍA)**

Aria sale de la escuela, su tía la espera recargada en su auto.

**PANEL 4 (EXT. CALLE AFUERA DE LA ESCUELA - DÍA)**

Aria le dice algo a su tía mientras le enseña el ave.

**PANEL 5 (EXT. CALLE AFUERA DE LA ESCUELA - DÍA)**

El auto arranca. Fer y susi ven desde la entrada de la escuela  
hacia el auto

~~PÁGINA 6 (4 paneles)~~

**PANEL 1 (EXT. ESTACIONAMIENTO FRENTE A LA VETERINARIA - DÍA)**

Aria y su tía están frente al auto de la tía. Detrás de ellas está la veterinaria. La chica tiene al ave en una jaula con el ala vendada.

TIA: "Qué bueno que no fue algo muy grave. Sólo unos días a tu cuidado y podrá volar de nuevo."

ARIA: "Muchas gracias, tía. No sé cómo pagarte."

**PANEL 2 (INT. AUTO DE LA TIA - DÍA)**

Aria y su tía están entrando al auto.

TIA: "Yo sí, con dinero."

ARIA (seria): "C-Claro, nada más déjame juntar y..."

**PANEL 3 (INT. AUTO DE LA TIA - DÍA)**

La tía está manejando.

TIA: "Jajaja, estoy jugando, Aria. No te preocupes"

ARIA: "Mala jaja, pero en serio gracias por todo tu apoyo, en especial con el dibujo. Sé que los materiales no son baratos."

**PANEL 4 (INT. AUTO DE LA TIA - DÍA)**

Aria sonríe un poco triste.

TIA: "Ya te dije que no te preocupes. ~~Además, algunas cosas ya las tenía guardadas ¿Qué clase de artista frustrada sería si no las tuviera? Jajaja.~~" Sólo cuida bien de ella para que pueda volver a volar

**PÁGINA 7 (6 paneles)**

**PANEL 1 (EXT. AFUERA DE LA CASA DE ARIA - DÍA)**

El auto de la tía está estacionado enfrente de la casa de Aria. La chica y su tía caminan a la puerta

**PANEL 2 (INT. CASA DE ARIA - DÍA)**

Aria y su tía están en la casa. La tía mira con complicidad a su sobrina. Aria está frente a las escaleras y muestra el ave a su tía.

TIA: "Tu mamá aún no llega, ¿Dibujamos un rato antes de que llegue?"

ARIA: "¡Claro! voy a mi cuarto para dejarla y bajar los lápices."

**PANEL 3 (INT. COMEDOR - DÍA)**

La tía y Aria están en el comedor dibujando.

*Se ve la puerta principal al fondo*

*Bajando del auto frente a su casa*

*Te lo pagaré.*

*ARIA:  
TIA:  
Talvez otro panel y adaptar diálogos*

*Aria y Tia bajan del Auto  
tiene al ave en jaula  
alegrías*

*plantanos  
sólo la llavo  
que distansen y bajo las pinturas*

**PANEL 4 (INT. COMEDOR - DIA)**

Aria ve a su tía con duda.

ARIA: "Tía, si te gustaba pintar, ¿Por qué estudiaste arquitectura?"

TIA: "En sí quería estudiar artes visuales, pero tus abuelos querían que fuera como tu mamá y que estudiara algo 'serio' como derecho. Obviamente yo me oponía..."

**PANEL 5 (INT. COMEDOR DE LOS PAPÁS DE LA TIA - NOCHE) (FLASHBACK)**

La tía tiene la edad de Aria y está discutiendo con sus papás. Su hermana está en la mesa estudiando.

TÍA (V.O.): "...pero eso me llevo a discutir demasiado con mis padres al punto de que me dijeron que no me apoyarían en los gastos de mi educación y que mejor buscara un trabajo para pagarles renta."

**PANEL 6 (INT. COMEDOR DE LOS PAPÁS DE LA TIA - NOCHE) (FLASHBACK)**

La tía joven se ve derrotada

TÍA (V.O.): "Admito que no fui lo suficientemente fuerte y al final acepté la opción que me dieron de estudiar arquitectura (pues mi mamá decía que...)"

MAMA DE LA TIA: "Si te quieres dedicar a hacer dibujos, por lo menos que sea algo que sí deje dinero"

**PÁGINA 8<sup>7</sup> (5 paneles)**

**PANEL 1 (EXT. JARDINERA UNIVERSIDAD - DIA) (FLASHBACK)**

La tía joven está sentada en la jardinera junto con 3 amigos. Todos ríen y tienen materiales de dibujo técnico.

TÍA (V.O.): "Al principio me sentía mal, pero después le agarré el gusto, tuve buenas experiencias y de todas formas sigo dibujando para mí, así que no me lamento..."

**PANEL 2 (INT. COMEDOR - DIA) ✓**

La tía mira hacia la nada, está recordando, pero con una sonrisa.

TIA: "...aunque no te niego que a veces me llego a preguntar ¿Qué hubiera pasado si hubiera seguido lo que quería?"

**PANEL 3 (INT. COMEDOR - DIA)**

La tía ve a Aria con intriga. Aria ve hacia otro lado con sonrisa nerviosa.

TIA: "¿Y tú qué quieres estudiar?"

ARIA: "Pues mi mamá dice que siga sus pasos de estudiar derecho. ~~medicina como mi papá~~"

**PANEL 4 (INT. COMEDOR - DIA)**

La tía levanta la ceja. Aria con seriedad.

TIA: "¿Pero tú qué quieres?"

ARIA: "La verdad ya no lo sé. ~~No quiero decepcionar a mis padres~~  
~~y en realidad soy buena en las clases de la escuela que tienen~~  
~~que ver con esas carreras~~"

**PANEL 5 (INT. COMEDOR - DIA)**

Aria sonriendo baja a ver sus dibujos que están en la mesa. La tía sonríe.

ARIA: "Pero me gusta mucho el dibujo y no sólo como un simple hobby. Una parte de mí le gustaría intentar algo más...artístico..."

**PÁGINA 3 (5 paneles)**

**PANEL 1 (INT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

De repente se abre la puerta de la casa y entra cansada la mamá de Aria. La chica y la tía se sobresaltan.

MAMÁ: "¿Qué calor hace..." *"¡estoy maerha!"*

**PANEL 2 (INT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

Medium shot a la mamá que se percata de Aria y su hermana.

**PANEL 3 (INT. COMEDOR - ATARDECER)**

Plano general del comedor con la mamá, Aria y la tía. La mamá se acerca con recelo a la mesa.

MAMÁ: "Aria, ¿Qué estás haciendo?"

**PANEL 4 (INT. COMEDOR - ATARDECER)**

MAMÁ: "¿CUÁNTAS VECES TE HE DICHO QUE NO ESTÉS PERDIENDO EL TIEMPO DIBUJANDO CUANDO SABES QUE TIENES QUE ESTUDIAR PARA EL EXAMEN DE LA UNIVERSIDAD!"

TIA: "Tranquila, Vicky. El examen es dentro de 7 meses, tampoco exageres."

**PANEL 5 (INT. COMEDOR - ATARDECER)**

MAMÁ: "Mejor ni hables, Viviana, que tú eres la principal razón por la que Aria se está echando a perder. Hoy me llamó su

profesora para decirme que está bajando sus calificaciones por pasársela dibujando."

TÍA: "Ay, ya sabes cómo exagera esa señora."

PÁGINA 10<sup>9</sup> (4 paneles)

**PANEL 1 (INT. COMEDOR - ATARDECER)**

La tía se levanta de su silla y está de frente a la mamá.

MAMÁ: "¡Es tu culpa! Deja de estarla influenciando para que sea lo que **tú no pudiste**. Si de arquitecta no te va muy bien, imagínate si mis papás te hubieran permitido ser 'artista'"

TIA: "Habló la abogada que últimamente ha **perdido** varios casos..."

*(Mejorar)*

**PANEL 2 (INT. COMEDOR - ATARDECER)**

MAMÁ: "Ese no es el punto. Lo importante es que ya debes de dejar de intentar vivir tus sueños a través de Aria. No arruines la vida de **mi hija** por tu capricho"

TÍA: "¿Segura que soy yo la que le está arruinando la vida por un capricho? ¿Has considerado los gustos y sueños que tiene Aria? ¿Acaso conoces de verdad a **tu hija**?"

*¿Te has dado el tiempo para conocer a tu hija de verdad?*

**PANEL 3 (INT. COMEDOR - ATARDECER)**

Las dos se quedan calladas. Silencio incómodo.

**PANEL 4 (INT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

La tía abre la puerta de la casa para salirse. Aria se levanta y va tras la tía. La mamá se queda sola en el comedor.

PÁGINA 11<sup>10</sup> (6 paneles)

**PANEL 1 (EXT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

Aria alcanza a su tía en la entrada de la casa. Su tía está parada dándole la espalda a Aria.

ARIA: "No te vayas, no nos entiende."

TIA: "Pero creo que yo sí la entiendo..."

**PANEL 2 (EXT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

La tía tiene los ojos llorosos y voltea a ver a Aria.

✗ TIA: "¿Y si tú mamá tiene razón? ¿Y si de alguna forma he ~~dentro de mí~~ si estaba intentando vivir mi sueño a través de ti?"

**PANEL 3 (EXT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

Close up tía viendo al vacío.

*Algunas cosas que dijo son ciertas*

TÍA: "~~Es cierto que no me ha ido muy bien últimamente en el trabajo y que de alguna manera te he influenciado con mis ideas y te han causado problemas.~~ Tal vez el mejor camino en donde tengas seguridad económica y menos peleas con la familia sea siguiendo el que te marcan tus padres."

**PANEL 4 (EXT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

Two shot. Aria suplicante.

TÍA: "Nunca me reconcilié con tus abuelos, ~~me peleé con ellos hasta el final~~ y creo que sin darme cuenta estoy causándote lo mismo, Aria." *No te deseo eso.*

ARIA: "Y qué si es así, yo quiero..."

**PANEL 5 (EXT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

Tía molesta, dándose la vuelta en dirección a su auto.

*suficiente! , de a casa, Aria*  
TÍA: "¡QUE NO! Me tengo que ir, Aria."

**PANEL 6 (EXT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

El auto de la tía arranca y Aria se la queda viendo.

~~PÁGINA 12 (6 paneles)~~

*Como que no es muy necesaria esta página*

**PANEL 1 (INT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

Aria entra a su casa y cierra la puerta.

**PANEL 2 (INT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

Aria ve a su mamá seria recargada en una silla.

MAMÁ: "Aria, le pedí a tu tía que pasara por ti a la escuela porque yo ~~me parto~~ *estoy* la madre trabajando para darte lo mejor y no puedo recogerte" *en espalda*

**PANEL 3 (INT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

Medium shot mamá enojada.

MAMÁ: "Sabía que ella te incitaría a perder el tiempo ~~dibujando~~, pero esperaba que fueras más responsable. Ya estás grande, ¡SABES TUS OBLIGACIONES!"

**PANEL 4 (INT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

Aria tiene la vista en el suelo con lágrimas en los ojos.

MAMÁ: "Me haces sentir que todo ~~mi~~ *es* esfuerzo es en vano porque tú lo desperdicias. Hay prioridades, Aria." *que hago*

**PANEL 5 (INT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

*?*  
*No sé*  
*No sé*

*si queda*

La mamá se va a la sala y pasa al lado de Aria sin mirarla.

MAMÁ: "Sube tus cosas y ponte a hacer tu tarea."

**PANEL 6 (INT. CASA DE ARIA - ATARDECER)**

Aria está subiendo las escaleras con sus cosas en los brazos. La mamá la mira de reojo con culpa en su rostro.

PÁGINA 13<sup>11</sup> (7<sup>6</sup> paneles)

**PANEL 1 (INT. COMEDOR - NOCHE)**

Aria, su mamá y su papá están sentados en la mesa cenando.

TEXTO: "Más tarde"

**PANEL 2 (INT. COMEDOR - NOCHE)**

El papá mira de reojo a su esposa.

~~PANEL 3 (INT. COMEDOR - NOCHE)~~

~~El papá mira de reojo a su hija.~~

**PANEL 4 (INT. COMEDOR - NOCHE)**

El papá mira a Aria. Aria mira su plato mientras come.

PAPÁ: "¿Todo está en orden para el viaje de la escuela, hija?"

ARIA: "Sólo falta entregar el permiso que les di el otro día para que lo firmaran."

**PANEL 5 (INT. COMEDOR - NOCHE)**

El papá mira a la mamá quien también lo ve. El papá le hace un gesto de "vas". La mamá se está levantando.

**PANEL 6 (INT. COMEDOR - NOCHE)**

La mamá regresa con el permiso firmado y se lo pone a Aria a un lado. Aria no voltea a verla.

ARIA: Gracias.

**PANEL 7 (INT. COMEDOR - NOCHE)**

La mamá tiene un gesto de culpa en su rostro. El papá ve a la mamá mientras come de su cuchara.

PÁGINA 14<sup>12</sup> (6 paneles)

**PANEL 1 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)**

Aria está triste en su cuarto guardando cosas en una maleta.

TEXTO: "Al día siguiente"

**PANEL 2 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)**

Aria toma un suéter que está junto a su escritorio.

**PANEL 3 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)**

Aria ve sus dibujos y sus materiales que están en el escritorio.

**PANEL 4 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)**

Aria toma un dibujo

**PANEL 5 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)**

Aria frunce el ceño y aprieta la hoja arrugándola.

**PANEL 6 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)**

Vista de gusano. Aria está de espaldas saliendo de su cuarto con una maleta en la mano. En primer plano está un cesto de basura con libretas, hojas arrugadas y lápices. El dibujo que arrugó Aria parece ser un retrato y está en el piso junto con otros papeles. *y materiales de arte*

*¿de su familia?*

**PÁGINA 15 (6 paneles)**

~~**PANEL 1 (EXT. AFUERA DE LA ESCUELA - DÍA)**~~

~~El camión que se llevara a los alumnos al viaje está estacionado enfrente de la escuela. Los alumnos suben a él. Aria baja del auto de sus papás.~~

**PANEL 2 (EXT. AFUERA DE LA ESCUELA - DÍA)**

Aria sube al autobús. *C.U. pio aria subindo aalercas*

**PANEL 3 (INT. CAMIÓN - DÍA)**

Desde su asiento Aria ve a sus padres desde la ventana del autobús. Su padre mueve su mano despidiéndose. Aria hace lo mismo sin mucho ánimo. *La mamá la ve.*

**PANEL 4 (INT. CAMIÓN - DÍA)**

Aria y su madre se ven.

**PANEL 5 (INT. CAMIÓN - DÍA)**

Aria se sienta derecha y mira hacia adelante seria. *Cignon a su madre*

**PANEL 6 (INT. CAMIÓN - DÍA)**

Los amigos de Aria, que se encuentran sentados en la fila de al lado, se ven entre ellos con duda y preocupados.

FER: "?"

SUSI (gesto de no saber)

*Panel 7  
El camión avanza y se aleja de la escuela*

<sup>14</sup>  
PÁGINA ~~16~~ (6 paneles)

PANEL 1 (INT. CASA DE ARIA - DÍA)

El padre entra por la puerta. La mamá está subiendo las escaleras.

MAMÁ: "Me voy a recostar"<sup>me</sup>

PANEL 2 (INT. CASA DE ARIA - DÍA)

La mamá va rumbo a su cuarto, pero ve el cuarto semiabierto de Aria. En la apertura se ven papeles tirados.

PANEL 3 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)

La mamá entra, ve muchos papeles arrugados en el piso y el cesto de basura con las cosas de dibujo.

PANEL 4 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)

La mamá <sup>de cuerdas, desarruga</sup> levanta una hoja con lo que parece un retrato.

PANEL 5 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)

Plano a detalle del dibujo es un retrato a lápiz de ella, su esposo y Aria. <sup>Alegre 5</sup>

PANEL 6 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)

La mamá está impresionada y tiene lágrimas en los ojos. <sup>conmovida, una mano en la boca</sup>

¿Agregar panel padre viendo a su esposa afuera del cuarto?

~~PÁGINA 17 (6 paneles)~~

Tal vez no sea muy necesario

PANEL 1 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)

El padre entra al cuarto y ve a su esposa sentada en la cama de Aria viendo unos dibujos desarrugados y acomodados en la cama.

PANEL 2 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)

El padre se sienta junto a su esposa.

MAMÁ: "No sé qué me pasó. Me excedí con Viviana y con Aria. Pensaba que todo lo que hacía era por el bien de nuestra hija, pero creo que de verdad no la conozco."

PANEL 3 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)

MAMÁ: "~~Tan sólo~~ mira todos estos dibujos, son increíbles, y nunca los había visto, ¿~~Por qué no me los enseñó?~~ qué hacen en la basura?"

PANEL 4 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)

Medium Shot. Mamá viendo el dibujo del retrato que tiene en las manos.

MAMÁ: "Siento que cada vez estamos más alejadas. (Me pregunto si más que ayudarla, ¿no la estaré perjudicando?") *Puede omitirse esto*

**PANEL 5 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)**

Medium Shot del papá.

PAPÁ: "También yo no me he dado una pausa del trabajo para estar con ella. Sólo me he enfocado decirle que estudie una buena carrera para que no pase por las mismas dificultades económicas por las que pasamos mi familia y yo."

**PANEL 6 (INT. CUARTO DE ARIA - DÍA)**

Plano general de los padres sentados viéndose.

PAPÁ: "Recuerdo que dejé mi banda de rock para enfocarme en mis estudios de medicina y según asegurar mi futuro. Después me enteré de que a varios de mis amigos músicos les fue muy bien...¿Acaso estaremos siendo un obstáculo para ella?"

*↑ Puede acortarse esta parte y mejorar el diálogo*

**PÁGINA 18<sup>15</sup> (76 paneles)**

**PANEL 1 (EXT. PARQUE IZTA-POPO - DÍA)**

Los alumnos bajan de los camiones en una zona boscosa con cabañas de madera. Hay un letrero que dice "PARQUE NACIONAL IZTA-POPO"

**PANEL 2 (INT. CABAÑA - DÍA)**

Aria y sus amigos están en una cabaña. Aria se está quitando algo del cabello. ~~Susi está vaciando sus cosas en una de las dos camas. Fer está viendo por la ventana.~~

*Fer cojea muchos malebas.*

~~FER: "Hey, desde aquí se ve mi cabaña."~~

*Fer está diciendo unas cosas y ve cansado de susi*

*Susi le sonríe y le toma el hombro*

**PANEL 3 (INT. CABAÑA - DÍA)**

Aria se suelta sus mechones

*Sufriendo*

*Fer: "Así que ven burro y se los ofrece viaje."  
Susi: "Ur da best?"*

**PANEL 4 (INT. CABAÑA - DÍA)**

Aria toma uno de los mechones y se lo queda viendo pensativa.

**PANEL 5 (INT. CABAÑA - DÍA)**

Susi se acerca a Aria

SUSI: "Siempre me han gustado tus mechones. Deberías dejártelos sueltos todo el tiempo"

ARIA: "Sabes que no puedo ~~por~~ <sup>si</sup> mis padres. Si mi mamá ya me critica ~~todo el tiempo~~ por el cabello corto, <sup>si</sup> diciendo que no me veo femenina, con los mechones sería peor" ~~dice~~

**PANEL 6 (INT. CABAÑA - DÍA)**

Aria aprieta su mechón y frunce el ceño.

ARIA: "~~De hecho~~, me los voy a cortar. Estoy cansada de discutir todo el tiempo con ella por cosas tan absurdas"

**PANEL 7 (INT. CABAÑA - DÍA)**

Susi sujeta la mano a Aria haciendo que la chica suelte su cabello. ~~Las dos están sonrojadas.~~

SUSI: "Ese ya sería su problema, Aria, no tuyo"

**PÁGINA 19<sup>16</sup> (7 paneles)**

**PANEL 1 (INT. CABAÑA - DÍA)**

Aria habla con molestia. Susi la ve con tristeza. Fer está al lado de Susi.

ARIA: "no entiendes, siempre estamos peleando y parece que el problema soy yo: que porque me gusta dibujar, por mi forma de ser, por mi peinado, por mi ropa,..."

**PANEL 2 (INT. CABAÑA - DÍA)**

Aria separa su mano de la de Susi y aparta su vista. Susi ve su mano triste.

ARIA: "...por mis gustos"

**PANEL 3 (INT. CABAÑA - DÍA)**

ARIA: "Ya me cansé. No quiero que haya más discusiones por mí. Simplemente haré lo que ellos quieren ~~que haga~~ y estudiaré lo que me ordenen. Es más fácil ~~aceptar lo que me piden.~~"  
*o.án* *así*

FER: "Pero a ti te gusta el dibujo y eres muy buena en eso. No deberías..."

**PANEL 4 (INT. CABAÑA - DÍA)**

ARIA: "Fer, ya lo decidí y por favor no quiero seguir hablando de eso."

**PANEL 5 (INT. CABAÑA - DÍA)**

Son interrumpidos por mensajes en sus teléfonos.

**PANEL 6 (INT. CABAÑA - DÍA)**

Fer y Susi revisan sus teléfonos. Aria deja el suyo en su cama.

FER: "Nos esperan para hacer la caminata en el bosque, ¿vamos?"

ARIA: "Vayan ustedes, no tengo muchas ganas."

**PANEL 7 (INT. CABAÑA - DÍA)**

Susi y Fer le sonríen. Aria los ve con duda.

SUSI: "Ven, Aria, te ayudará a despejarte. No dejes que esto te arruine el viaje."

<sup>17</sup>  
PÁGINA 20 (8 paneles)

**PANEL 1 (EXT. BOSQUE - ATARDECER)**

Los alumnos están caminando por el bosque mientras platican animados y toman fotos. Susi y Fer platican con otros chicos. Aria va sola hasta atrás.

*Aria (pensando): Debr haberme quedado en la cabaña?..*

**PANEL 2 (EXT. BOSQUE - ATARDECER)**

Los alumnos dan vuelta por un lado. Aria tiene la vista en el suelo y camina derecho.

ARIA (pensamiento): "~~Debr haberme quedado en la cabaña.~~ No quiero hablar con nadie y ni siquiera traje el celular para tomar fotos."

**PANEL 3 (EXT. BOSQUE - ATARDECER)**

Medium shot.

ARIA (pensamiento): "En realidad ~~ni siquiera~~ debí haber venido al campamento, me tuve que haber quedado en la casa para ~~empezar a~~ estudiar y recuperar el tiempo que he estado perdiendo..."

*ni no mán debr venir*

~~**PANEL 4 (EXT. BOSQUE - ATARDECER)**~~

~~Encima de Aria hay escenas de la chica llorando mientras dibuja, soñando despierta en su escritorio y riendo con su tía.~~

~~ARIA (pensamiento): "El dibujo sólo me trajo problemas...y desahogos y fantasías y momentos alegres..."~~

*Suena un poco raro*

~~**PANEL 5 (EXT. BOSQUE - ATARDECER)**~~

~~ARIA (pensamiento): "No, Aria. Olvida eso, **hay prioridades,** mantente firm..."~~

*"...hay prioridades..!"  
Aria (v.o.)*

**PANEL 6 (EXT. BOSQUE - ATARDECER)**

Plano a detalle. El pie de Aria se hunde en agua.

**PANEL 7 (EXT. BOSQUE - ATARDECER)**

Aria se sobresalta

ARIA: "¡FRÍO!"

**PANEL 8 (EXT. CASCADA - ATARDECER)**

Plano general. Aria ve a su alrededor, está sola frente a un arroyo y al lado hay una cascada.

ARIA: "¿En dónde estoy? ¿Y los demás?"

<sup>16</sup>  
PÁGINA 21 (8 <sup>7</sup>6 paneles)

**PANEL 1 (EXT. CASCADA - ATARDECER)**

Aria grita. El viento sopla.

ARIA: "¡FER!, ¡SUSI!"

ONOMATOPEYA: "WHOOOOSH"

**PANEL 2 (EXT. CASCADA - ATARDECER)**

Aria ve su reflejo en la <sup>cascada</sup> cascada y se da cuenta <sup>de</sup> que hay algo suspendido en el aire detrás de ella a lo lejos. *Aria: ¿qué es eso?*

**PANEL 3 (EXT. CASCADA - ATARDECER)**

Aria voltea, pero no ve a nadie.

**PANEL 4 (EXT. CASCADA - ATARDECER)**

Aria regresa su vista a la cascada y ve de nuevo a la figura.

**PANEL 5 (EXT. CASCADA - ATARDECER)**

De repente la figura se mueve rápido hacia ella y el reflejo de Aria se ve asustada a punto de huir, pero el cuerpo de Aria está posado diferente. Aria abre los ojos sorprendida y aterrada. *¡¡Qué!?! "¿qué caraj..."*

~~PANEL 6 (EXT. CASCADA - ATARDECER)~~

~~Aria empieza a correr. *parece que resbala con una piedra*~~

~~PANEL 7 (EXT. CASCADA - ATARDECER)~~

~~Plano a detalle del pie de la chica resbalando con una piedra. *Panel de transición*~~

**PANEL 8 (EXT. CASCADA - ATARDECER)**

Aria cae y se pega en la cabeza con otra piedra. *- cascada en el fondo. hay una luz en la orilla de la cascada*

ARIA: "¡AARGH!"

<sup>19</sup>  
PÁGINA 22 (7 <sup>6</sup> paneles)

**PANEL 1 (EXT. CASCADA - ATARDECER)**

*una rodilla al suelo*  
Aria se ~~arrodilla~~ *arrodilla* mientras se soba la cabeza. *g*

~~PANEL 2 (EXT. CASCADA - ATARDECER)~~

~~La chica ve con curiosidad que hay una tenue luz que sale a un lado de la cascada. *Aria comienza a levantarse.*~~

**PANEL 3 (EXT. CASCADA - ATARDECER)**

La chica se acerca a lo que parece la entrada de una cueva.



PANEL 7 (INT. CUEVA - ATARDECER) *? ¿se-á necesario? Sí*  
Blancos.

PÁGINA 24 (8 paneles)

PANEL 1 (INT. CUEVA - DIA)

Close up a Aria haciendo un gesto de molestia por la luz cegadora.

PANEL 2 (INT. CUEVA - DIA)

Aria sigue con la misma pose de abrir la puerta, pero ahora la puerta está detrás de ella, se encuentra cerrada y sin luz. Aria está confundida.

~~PANEL 3 (INT. CUEVA - DIA)~~

Aria se voltea y ve la puerta.

ARIA: "¿La puerta no estaba adelante de mí? (~~¿No estaba iluminada?~~) *Siento que ya no es necesario*"

PANEL 4 (INT. CUEVA - DIA)

Aria intenta empujar la puerta, pero no se abre.

ARIA: "¡Está bloqueada!"

PANEL 5 (INT. CUEVA - DIA)

Aria camina hacia el otro lado confundida.

ARIA: "¿Qué está sucediendo?"

PANEL 6 (INT. CUEVA - DIA)

Aria está cerca de la entrada de la cueva. Se produce un ruido y Aria se sobresalta.

ONOMATOPEYA: "CRUNCHH"

PANEL 7 (INT. CUEVA - DIA)

(Tal vez over the shoulder) Aria ve a una silueta en la oscuridad

ARIA: "¿Hay alguien ah...?"

PANEL 8 (INT. CUEVA - DIA)

Una fuerte ráfaga de aire lanza a Aria al piso.

ONOMATOPEYA: "WOOSHH"

<sup>22</sup>  
PÁGINA 25 <sup>76</sup> (8 paneles)

**PANEL 1 (INT. CUEVA - DIA)**

Una persona con una máscara de ave se pone enfrente de Aria en pose de defensa. Aria está aterrada.

ARIA: "¡PERDÓN! No quería molestarte. Estaba haciendo una excursión, pero me perdí en el bosque."

**PANEL 2 (INT. CUEVA - DIA)**

Medium shot. Primer plano orejas de Aria. Al fondo El enmascarado gira la cabeza con curiosidad y baja un poco los brazos. Se pueden ver sus ojos en los orificios de la máscara.

ENMASCARADO: "Tus orejas..."

~~PANEL 3 (INT. CUEVA - DIA)~~

~~Close up. El enmascarado está sorprendido.~~

~~ENMASCARADO "¡Eres una humana!"~~

**PANEL 4 (INT. CUEVA - DIA)**

El gemido aterrador los interrumpe. Ambos voltean a la entrada de la cueva.

ONOMATOPEYA: "BRRUAAAaaa"

**PANEL 5 (INT. CUEVA - DIA)**

Zephyr camina hacia la entrada de la cueva dandole la espalda a Aria. Aria le grita.

ARIA: "¡ESPERA! ¿¡Qué fue eso!?! ¿¡Quién eres!?! ¿¡Qué está <sup>pasando!?</sup> sucediendo!?"

**PANEL 6 (INT. CUEVA - DIA)**

Zephyr voltea a verla. *dubitativo*

**PANEL 7 (INT. CUEVA - DIA)**

*over shoulder*  
Close up. Aria se ve asustada con ojos llorosos.

~~PANEL 8 (INT. CUEVA - DIA)~~

~~Close up. Zephyr observando dubitativo.~~

<sup>23</sup>  
PÁGINA 26 (5 paneles)

**PANEL 1 (INT. CUEVA - DIA)**

Zephyr le tiende la mano a Aria.

ZEPHYR: "Ven. No hay tiempo para explicarte."

*Podría ser una sola*

**PANEL 2 (INT. CUEVA - DIA)**

Plano a detalle. Aria le da la mano a Zeph.

**PANEL 3 (EXT. CASCADA - DIA)**

Zephyr y Aria se asoman por la entrada de la cueva.

Zephyr: "No hay nadie, vamos."

**PANEL 4 (EXT. CASCADA - DIA)**

Zephyr y Aria caminan con cuidado observando alrededor. Encima de ellos ~~se ven~~<sup>hay</sup> unas manos monstruosas reptando por las piedras yendo hacia los chicos. Se desprenden unas piedras que generan ruido.

ONOMATOPEYA: CRACK

**PANEL 5 (EXT. CASCADA - DIA)**

Los chicos voltean y se sorprenden al ver a un Trascendental abalanzarse hacia ellos.

<sup>24</sup>  
PÁGINA 21 (6 paneles)

**PANEL 1 (EXT. CASCADA - DIA)**

El Trascendental es embestido por otro ser con máscara de venado (Enosis). Los chicos miran con sorpresa.

**PANEL 2 (EXT. CASCADA - DIA)**

Zephyr agarra con un brazo a Aria de la cintura y el otro brazo lo pone en dirección a 45 grados de suelo con la mano extendida. Aria se ve nerviosa.

ZEPHYR "¡Sujétate!"

**PANEL 3 (EXT. BOSQUE - DIA)**

De la mano de Zephyr sale una ráfaga de aire. Los chicos salen proyectados. Aria cierra los ojos mientras abraza fuerte a Zephyr.

**PANEL 4 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Zephyr abraza a Aria y la tiene encima de él. Los chicos caen al suelo. El impacto lo recibe Zephyr en el omóplato. El chico hace una mueca de dolor.

ZEPHYR: "¡ARGH!"

**PANEL 5 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Los chicos se están levantando. La Enosis los alcanza volando. Aria la ve sorprendida.

<sup>χ</sup>ARIA (pensamiento): "¿Está...volando?"

*Inventar otros diálogos*

**A** ENOSIS: "¡Sígueme!"

**PANEL 6 (EXT. BOSQUE - DIA)**

La Enosis los llama desde la puerta de una cueva para que entren. Los chicos van hacia allá corriendo. Zephyr cuida la retaguardia.

**PÁGINA <sup>25</sup> 28 (6 paneles)**

*BRUNAAA*

**PANEL 1 (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)**

La Enosis cierra la entrada creando una barrera de piedra que sale del suelo. Los chicos la ven sorprendidos.

ONOMATOPEYA: "CRACK"

*(A: "¿cómo le hizo para...?")*

**PANEL 2 (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)**

La Enosis camina hacia un lado de la cueva mientras enciende una fogata lanzando una bola de fuego que sale de una de sus manos. La fogata tiene encima una tetera. La cueva tiene cosas personales de alguien que la habita. Aria, impresionada, mira a la enosis. Zephyr se quita la máscara y la guarda en su ropa, *se ven sus orejas puntiagudas. Aria las ve con sorpresa. y se toca sus orejas.*

ONOMATOPEYA: "CREPITAR"

ZEPHYR: "Eres una enosis, ¿cierto? ~~Gracias por ayudarnos.~~"

ARIA: "~~¿Cómo le hizo para...?~~" *"son-puntiagudas" ← Tal vez no necesario*

**PANEL 3 (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)**

La enosis llega al otro lado de la fogata en donde hay un banco de madera y una mesa con vasos. Con una mano utiliza sus poderes para extraer del suelo dos porciones de tierra. Y con la otra mano utiliza su poder de agua para llenar la tetera. Zephyr parece emocionado mientras camina a uno de los asientos.

ONOMATOPEYA: "WHOOM WHOOM"

ENOSIS: *(Creo que eso contesta tu pregunta)* "Tomen asiento."

ARIA: "¿Acaso...levantó la tierra sin tocarla...?"

**PANEL 4 (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)**

Zephyr se sienta observando a la Enosis. Aria permanece de pie viendo todo un poco asustada y sin dar crédito. La Enosis está sirviendo té en unos vasos.

ARIA: "¿Qué está...?" *pas...?*

ZEPHYR: "Gracias por ayudarnos"

**PANEL 5 (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)**

Medium shot/Close up. Aria grita ~~cerrando los ojos.~~

ARIA: "¿;ALGUIEN DÍGAME QUÉ ESTÁ PASANDO!?"

**PANEL 6 (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)**

Zephyr y la Enosis voltean a ver a Aria.

ARIA: "¿Qué es una enosis? ¿Quiénes son ustedes? ¿Qué era esa cosa que nos perseguía? ¿En dónde estoy?"

**PÁGINA 29** (8 paneles)

hacer los diálogos más cortos o los paneles más grandes (4 paneles)

**PANEL 1 (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)**

La Enosis le ofrece una taza de té a Aria.

ENOSIS: "Siéntate. Te lo explicaré."

**PANEL 2 (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)**

Aria se sienta con el té en las manos ~~con sorpresa~~. La Enosis le da una taza de té a Zephyr.

ENOSIS: "En términos simples, estás en el mundo espiritual, aquí habitamos las almas de los humanos que están vivos en tu mundo físico, la Tierra. Nuestros mundos son como un reflejo."

**PANEL 3 (EXT. ESPACIO EXTERIOR - NOCHE)**

Dos mundos parecidos, uno azul y otro verde, conectados por muchas líneas de luz.

ENOSIS (V.O.): "El mundo espiritual y el físico están conectados por medio de la naturaleza y de portales que se encuentran escondidos en ambos planetas."

**PANEL 4 (EXT. ESPACIO EXTERIOR - NOCHE)**

Dos siluetas, uno de un humano y otro de un alma. Entre ellos hay un portal. Una línea de energía atraviesa el portal y conecta a la dupla.

ENOSIS (V.O.): "Cada portal pertenece a una dupla humano-alma y por él pasa una fuente de energía que los une. Conforme los humanos y las almas se mueven en sus respectivos mundos, los portales ~~van cambiando~~ <sup>van cambiando</sup> de posición para quedar en un punto medio entre ellos. Sólo las duplas pueden atravesar su portal, aunque eso es algo raro que suceda."

Necesario o alma de Aria está cerca

**PANEL 5 (EXT. PUEBLO AGUA - DIA)**

Alma luz manipulando el agua, al lado su portal está abierto con luz y fluye energía en él.

ENOSIS (V.O.): "A las almas que están conectadas con sus humanos, se les llama alma luz y cada una tiene el poder para controlar alguno de los cuatro elementos: agua, fuego, tierra y aire, y así

se encargan de cuidar a

~~cuidan~~ la naturaleza del mundo de los humanos. Estas almas y sus portales se encuentran iluminados."

**PANEL 6 (EXT. MONTAÑA - DIA)**

Enosis enmascarado controlando los cuatro elementos.

ENOSIS (V.O.): "Los enosis somos almas luz que tienen una mayor conexión con sus humanos, lo que nos da la energía para controlar los cuatro elementos. Dirigimos este mundo y cuidamos a las almas de los peligros. ~~(Sin embargo, cada vez somos menos y las amenazas más grandes.)~~" *Puede omitirse esto*

Pag. 77  
Panes 5

**PANEL 7 (EXT. BOSQUE - ATARDECER)**

Alma sin luz creando una ráfaga pequeña de viento. Al lado está un portal cerrado y apagado, pero de los bordes fluye energía.

ENOSIS (V.O.): "A las almas que no están bien conectadas con sus humanos, se les llama almas opacas. Sus poderes elementales son limitados porque la energía que pasa por sus portales es poca. Ellas no irradian luz y sus portales se sellan, ~~aunque aún pasa poca energía.~~" *Creo que es repetitivo este texto*

**PANEL 8 (INT. CUEVA ENOSIS - ATARDECER)**

Alma oscura que de la mano tiene a una alma luz desmayándose y parece absorberle la energía elemental. Detrás de ella hay un portal de piedra con sólo una débil tira de energía. El alma oscura genera una llama que la lanza a un trascendental.

no emanan luz

ENOSIS (V.O.): "A las almas que se encuentran completamente desconectadas de sus humanos se les llama almas oscuras. ~~Son un tanto incorpóreos y~~ sus poderes elementales son muy limitados porque sus portales se convierten en piedra, ~~pero pueden absorber~~ la energía de la naturaleza y de las almas luz tener más poder." *están resentidas con sus para*

ENOSIS (V.O.): "Estas almas se encuentran ~~resentidas con los humanos y quieren su destrucción porque sus humanos se negaron a~~ ~~reconectarse con ellas y esto hace que sean cazadas por los~~ Trascendentales."

**PÁGINA 80 (8 paneles)**

**PANEL 9 (EXT. TERRENO ASTRAL - DIA)**

Un trascendental está fusionando la energía de un alma y de un humano. Su luz se eleva a las estrellas, galaxias y nebulosas.

ENOSIS (V.O.): "Los Trascendentales son seres del plano cósmico que se encargan de mantener el orden en el universo. Cuando los humanos mueren y están en conexión con sus almas, estos seres cósmicos fusionan la consciencia y la energía del humano y la de

su alma para trascenderlos <sup>y hacerlos</sup> ~~al plano cósmico donde forman~~ parte del universo."

**PANEL 2** <sup>4</sup> (EXT. TERRENO ASTRAL - DIA)

Un trascendental separa las manos y las energías del alma y del humano salen proyectadas en distintas direcciones, cada una a su mundo.

ENOSIS (V.O.): "Si los humanos mueren y no están en conexión plena con su alma, los trascendentales no los fusionan y sus energías son reutilizadas en el mundo al que pertenecían, pero pierden su consciencia."

**PANEL 3** <sup>5</sup> (EXT. BOSQUE - ATARDECER)

Trascendental eliminando a un alma oscura absorbiendo su energía. Un humano y un alma opaca corren.

ENOSIS (V.O.): "A los seres que no pertenecen al mundo espiritual, los trascendentales los cazan para eliminarlos pues su presencia representa un peligro para el orden del universo. Estos seres ~~indeseados~~ pueden ser humanos que ~~lograron infiltrarse~~ o almas desconectadas, ~~tanto opacas como oscuras,~~ pues ~~al no tener el poder elemental para cumplir su función de cuidar la naturaleza,~~ los trascendentales consideran que su presencia ~~ya no tiene sentido y puede~~ general<sup>ar</sup> caos. Los humanos de las almas que eliminan, siguen viviendo aunque infelices sin un propósito en la vida."

*Acorotar explicación (pero es importante decirlo)*

*Este si es mucho texto pero no se como acortarlo porque si es importante :v*

*pag 23  
pan b*

**PANEL 4** <sup>1</sup> (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)

Cueva. Zephyr ve a Aria. Aria y la Enosis se ven directo. Aria está preocupada.

ARIA: "Entonces...¿Me van a matar...? ¿Cómo puedo salir si el portal por el que entré está bloqueado?"

ENOSIS: "Para poder desbloquearlo debes de encontrar a tu alma y reconectar con ella para que se convierta en una alma luz"

**PANEL 5** <sup>2</sup> (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)

La enosis une sus dedos índices.

ARIA: "Pero ¿cómo sabré quién es entre tantas almas? ¿Se parece a mí?"

ENOSIS: "Tranquila, <sup>✓</sup> las partes que componen a una dupla se atraen naturalmente y se encuentran, pero debes de estar atenta porque a veces las almas son diferentes a como los humanos piensan que podrían ser."

**PANEL 6** <sup>3</sup> (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)

(Tal vez Over the shoulder de la Enosis) La enosis pone su mano cerca del pecho de Aria y lo ilumina con una pequeña flama. Aria ve la mano cerca de ella.

ENOSIS: "Sabrás quién es tu alma cuando sientas un calor interno que te brinde paz al relacionarte con ella y aumentará de intensidad mientras más interactúen en armonía."

ENOSIS: Si tu portal está cerca, tu alma no debe de estar muy lejos. Deberás de buscar en los poblados circundantes, pero ~~ten cuidado con las almas oscuras y los trascendentales.~~

*cuidate de los peligros*

~~PANEL 7 (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)~~

La Enosis saca algo de entre sus cosas.

ENOSIS: ¿Cómo se llamar?

ZEPHYR: "Zephyr"

ARIA: "Aria"

PANEL 4 (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)

La Enosis le da a Aria una capa.

ENOSIS: "Ten, ~~Aria~~, ponte esto para que te mezcles con los demás. Usa la capucha para que no se vean tus orejas."

PÁGINA 91 (8 paneles)

PANEL 5 (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)

La Enosis ve a Zephyr

ENOSIS: "~~Zephyr~~, por favor cuida a ~~Aria~~ y llévala hasta el poblado donde vives para que se pueda abastecer y entienda un poco más nuestro mundo antes de que empiece su búsqueda."

ZEPHYR: "Sinceramente no me gustaría relacionarme ~~mucho~~ con los ~~humanos~~, pero si una Enosis me lo pide, ~~no puedo negarme~~."

PANEL 6 (INT. CUEVA ENOSIS - DIA)

ENOSIS: "Veo la bondad en ti, ~~Zephyr~~, sé que harás lo correcto."

PANEL 9 (EXT. BOSQUE - DIA)

Aria y Zephyr salen de la cueva. La Enosis se queda en la entrada.

ARIA: "Muchas gracias."

ENOSIS: "Cuidense." *cuidense?*

PANEL 4 (EXT. BOSQUE - DIA)

*Paj. 29  
Paj. 5*

Aria y Zephyr están caminando. Aria le habla al chico, pero él no la ve.

ARIA: "Ya no te lo dije, pero muchas gracias por ayudarme a escapar del trascendental."

ZEPHYR: "No quiero platicar, sólo caminemos."

T

PANEL 5<sup>3</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)

Zephyr se ve irritado.

quería

No irradias luz y tienes poderes pero

ARIA: "Perdón. Sólo quiero decir que lamento tu situación, ~~No estás iluminado, pero tampoco eres incorpóreo, así que creo que eres un alma opaca. De cierta manera, sé lo que es sentirse desconectado de alguien más, pero confío...~~

PANEL 6<sup>4</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)

Zephyr interrumpe a Aria. Aria siente una ráfaga de viento que la empuja y se cubre con sus manos.

Si no se cubre con las manos

ZEPHY: "Te lo dejaré claro, humana, no me agradas. Sólo cumpliré mi misión de llevarte a mi poblado, pero nada más, no quiero platicar, no sabes nada de mí ~~ni de las almas así que no hables.~~"

~~PANEL 7 (EXT. BOSQUE - DIA)~~

~~Aria baja la mirada. Zephyr camina y pasa a Aria.~~

PANEL 8<sup>5</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)

Escena desde lejos. Over the shoulder. Alguien mira a Aria caminando detrás de Zephyr. ~~con cabeza agachada~~

Paj. 30 Dra  
pan. 6

PÁGINA 32 (10 paneles)

PANEL 1 (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)

Aria y Zeph llegan al poblado. Aria está maravillada viendo las construcciones que la rodean.

Zeph "Llegamos"

PANEL 2 (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)

camina mientras

Aria ve a almas usando sus poderes. Ella sonríe.

ZEPHYR: "¡Cuidado!"

PANEL 3 (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)

Aria choca con una alma luz.

PANEL 4 (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)

La alma luz le reclama muy enojado. Aria está confundida.

ALMA LUZ: "¡Fíjate por donde caminas, miserable opaca! Además de perder sus poderes, también se ~~convierten en unos torpes.~~"

ARIA: "P-perdón."

*hacen unos*

**PANEL 5 (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)**

Zephyr interrumpe, *Aria ve al rededor*

ZEPHYR: "¡No se necesitan poderes para ponerte en tu lugar, maldito engreído! ~~(También venías distraído, te vi...)~~" *Creo que esto no es necesario*

~~**PANEL 6 (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)**~~

~~Zephyr y la alma luz están discutiendo. Aria ve a su alrededor.~~

*Panel 6*

**PANEL 7 (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)**

Una alma luz los ve con desaprobación.

**PANEL 8 (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)**

Una alma luz los ve con lástima.

**PANEL 9 (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)**

Una alma luz los ve con temor.

*Este podría ser solo 1 panel si donde se vean esas 3 expresiones ✓*

*pag. 31  
pan 5*

**PANEL 20' (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)**

Zephyr regresa con Aria.

ZEPHYR: "Vámonos"

ARIA: "¿Por qué todos nos ven raro?"

**PÁGINA 23 (8 paneles)**

**PANEL 1' (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)**

Los chicos caminan. *Y ven a una alma opaca haciéndose pequeña mientras camina al lado de unas almas luz que la molestan*

ZEPHYR: "Esta es la realidad *de* para las almas opacas. Somos rechazados y menospreciados por las almas luz porque piensan que nos convertiremos en almas oscuras y los atacaremos."

**PANEL 2' (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)**

Aria ve a una alma opaca haciéndose pequeña *El alma opaca voltea a ver con odio a las almas luz que se ríen entre ellas.* mientras camina al lado de unas almas luz que la molestan. *muchas*

ZEPHYR: "Pero es justamente por sus maltratos que ~~las~~ almas opacas deciden alinearse con las ~~almas~~ oscuras, ellos sí los protegen tanto de los trascendentales como de las almas luz"

**PANEL 3' (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)**

Aria habla viendo las calles.

de su condición

ARIA: "No es justo, no toda la responsabilidad es de las almas opacas por su condición, sus humanos también tienen parte de la culpa. Las almas luz deberían protegerlas y ayudarlas para que se puedan reconectar con sus humanos pues poseen los medios para..."

PANEL 4<sup>5</sup> (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)

Aria ve que Zephyr la mira son sorpresa.

ARIA: "...hacerlo..."

Pag. 32  
Pan 5

PANEL 5<sup>1</sup> (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)

Aria baja la mirada.

ARIA: "Disculpa, hablé de más, esos son problemas de su mundo y creo que no debería de opinar."

Se podría usar

PANEL 6<sup>2</sup> (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)

Aria se lo queda viendo. Zephyr habla serio.

ZEPHYR: "Está bien. Sabes, ~~no te deberías hacer~~ <sup>debo hacer</sup> pequeña y callar por temor a lo que pensarán los demás. Tienes tus opiniones y debes de defender tu derecho a expresarlas o si no otros te impondrán su voluntad."

No deberías  
Está bien. No te disculpes por tener una opinión. Defiende tu derecho a expresarla o si no, otros te impondrán su voluntad. la suga

PANEL 7<sup>3</sup> (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ATARDECER)

El estómago de Aria suena fuerte. Aria se sonroja. Zephyr la ve y sonríe.

ONOMATOPEYA: "GROOOOWL"

ZEPHYR: ~~Groooowl~~ <sup>Aunque</sup>, tampoco es necesario que gruñas baja.

PANEL 8<sup>4</sup> (EXT. PUEBLO ZEPHYR - ~~ATARDECER~~)

Zephyr se rasca la nuca. Aria, aún sonrojada por la pena, le sonríe.

ZEPHYR: "Mi casa está cerca, si quieres puedes quedarte a comer y pasar la noche ahí para descansar. No es como que me importes, pero la Enosis me encargo cuidarte, así que..."

ARÍA: "Me haría muy bien. Gracias."

PÁGINA 34 (8 paneles)

PANEL 1<sup>5</sup> (EXT. AFUERA CASA DE ZEPHYR - ATARDECER)

Los chicos están afuera de la casa de Zephyr, que es un árbol con un mirador. Aria se ve sorprendida mientras llegan.

ARIA: "Wow" "Incredible"

Pag. 33  
Pan 6

PANEL 2<sup>1</sup> (INT. CASA DE ZEPHYR - ATARDECER)

Los chicos entran a la casa. Zephyr busca a alguien. Aria se quita la capa. *"Ya llegué" o "Hay alguien en casa"*

ZEPHYR: "Mamá. Papá."

*No quedaría mejor?*

*Momentos necesarios de comedia*

**PANEL 3<sup>2</sup> (INT. COMEDOR DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Llegan a lo que parece el comedor. El chico camina delante de Aria. Aria deja su capa en un sillón y ve que en la espalda de Zephyr hay una mancha de sangre.

*están mis padres*

ZEPHYR: "Parece que no ~~hay~~ nadie."

ARIA: "Tienes sangre...¿Estás bien?"

**PANEL 4<sup>3</sup> (INT. COMEDOR DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Zephyr intenta verse la espalda y se toca. Tiene un gesto de dolor en el rostro.

ZEPHYR: "Me lastimé ~~un poco~~ cuando caímos después de que nos lancé con el aire. Ahorita me limpio."

ARIA: "No te vas a alcanzar, déjame ayudarte. Dame un trapo para enjuagarlo y limpiarte la herida."

**PANEL 5 (INT. COMEDOR DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Zephyr le da el trapo. *¡te sorpre!* *lavabos?* Se ve la cocina y el lavabo detrás de Aria.

ZEPHYR: Gracias.

**PANEL 6<sup>4</sup> (INT. COCINA DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Aria enjuaga el trapo. *(Ahí, Zephyr se está quitando la playera)*

**PANEL 7 (INT. COCINA DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Aria voltea y se pone roja, aprieta el trapo y este gotea.

ARIA: "..."

**PANEL 8<sup>6</sup> (INT. COCINA DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Aria ve a Zephyr sentado con el torso descubierto dándole la espalda a Aria a <sup>3</sup>

**PÁGINA 34 85 (8<sup>6</sup> 7 paneles)**

*Del panel 6 a 8 si hay mucho texto y son muchos paneles para que quepa*

**PANEL 1 (INT. CASA DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Aria sale del trance *con vergüenza* y camina hacia Zephyr mirando el trapo.

ZEPHYR: "Amm, tengo frío."

ARIA: "Perdón, perdón, tenía que...exprimir bien el trapo."

**PANEL 2 (INT. COMEDOR DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Aria está limpiando la herida de Zephyr.

**PANEL 3 (INT. COMEDOR DE ZEPHYR - ATARDECER)**

La puerta de la casa se abre y entra la madre de Zephyr. Los chicos voltean.

MAMÁ ZEPHYR: "¿¡QUÉ ESTÁN HACIENDO!?"

**PANEL 4 (INT. COMEDOR DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Aria y Zephyr se ponen nerviosos. La mamá está enojada.

ZEPHYR: "¡Mamá! No es lo que parece."

MAMÁ ZEPHYR: "¿Entonces por qué estás medio desnudo en mi sala con una muchacha?"

**PANEL 5 (INT. COMEDOR DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Aria nerviosa <sup>lo solo</sup>

ARIA: "E-Es ~~que~~ le estaba limpiando una herida que se hizo su hijo en la espalda cuando escapábamos de un trascendental" *en el...*

ZEPHYR: "No..."

**PANEL 6 (INT. COMEDOR DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Zephyr y su madre discuten. Aria se ve culpable.

MAMÁ ZEPHYR: "¿¡UN TRASCENDENTAL?! ¿Zephyr, saliste de la casa? ~~¿cuánto tiempo estuviste afuera? ¿Cuántas veces te hemos dicho tu padre y yo que te quedes aquí? ¿Por qué te arriesgas a ser eliminado?~~" *Acá podrías acortarte para que no sea demasiado*

ZEPHYR: "No puedo ~~quedarme~~ encerrado ~~aquí~~ para siempre. Necesito salir, quiero practicar y utilizar mi control del aire lo más que pueda ~~porque no sé si mañana me desconecte por completo de mi humana~~ *antes de que... tenerlos* y deje de tener estos poderes..."

**PANEL 7 (INT. COMEDOR DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Aria interviene. *Apunta su cabello de una oreja* (Zephyr se la quedá viendo). La mamá la ve sorprendida.

ARIA: "Señora, no sea dura con Zephyr. En realidad, el trascendental también me estaba persiguiendo a mí porque como podrá ver ~~soy una humana, pero Zephyr me encontró y me ayudó a escapar sin que se lo pidiera.~~"

~~MAMÁ ZEPHYR: "Tus orejas..."~~

**PANEL 8 (INT. COMEDOR DE ZEPHYR - ATARDECER)**

*Pag. 35  
pan 7*

ARIA: "Luego nos encontramos a una Enosis que le pidió a Zephyr que me encaminara a su pueblo para que yo estuviera a salvo. Ya aquí, Zephyr me ofreció su casa para que descansara ~~sin que se lo haya pedido~~. No quiero ser una molestia para ~~la familia~~ <sup>usted</sup> y me iré, pero por favor no se enoje con él"

**PÁGINA 36 (7 paneles)**

**PANEL 1 (INT. COMEDOR DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Todos se calman

MAMÁ ZEPHYR: "La petición de una Enosis no se debe de ignorar, aunque ellos no me agraden mucho."

**PANEL 2 (INT. COMEDOR DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Zephyr y su madre ven a Aria. Zephyr le sonríe.

MAMÁ ZEPHYR: "~~Lamento mi reacción.~~ Gracias por aclarar las cosas. No es necesario que te vayas. Sólo necesito hablar un rato a solas con mi hijo. Podrías esperarnos arriba un momento."

~~ARIA: "Claro."~~

Zephyr: "Si quieres, <sup>sube</sup> ve a mi cuarto <sup>(creo que no es necesario mencionar eso)</sup> (ahí hay un mirador). Es la primera puerta a la derecha."

**~~PANEL 3 (INT. DESCANSO DE LAS ESCALERAS- ATARDECER)~~**

~~Aria abre la puerta del cuarto de Zephyr. Las escaleras están detrás de ella.~~

**PANEL 4 (INT. CUARTO DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Aria está en el cuarto del chico viendo alrededor. Al frente está el ventanal que lleva al mirador.

**PANEL 5 (INT. CUARTO DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Aria se para frente al tocador para ver una foto que está en el espejo.

**PANEL 6 (INT. CUARTO DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Plano a detalle de la foto. Es Zephyr con una chica. Ambos sonríen.

<sup>Aria (o.s.)</sup>  
~~TEXTO:~~ "Qué linda."

**PANEL 7 (INT. CUARTO DE ZEPHYR - ATARDECER)**

Aria sale al mirador.

PÁGINA <sup>36</sup>~~37~~ (7 <sup>8</sup> paneles)

PANEL 1 (EXT. MIRADOR - ATARDECER)

Aria está recargada en un barandal de madera viendo el paisaje.

ARIA: "Es inmenso..."

PANEL 2 (EXT. MIRADOR - ATARDECER)

Medium shot. Aria de perfil.

ARIA: "¿De verdad podré encontrar a mi alma?"

PANEL 3 (EXT. MIRADOR - ATARDECER)

Llega Zephyr. Aria voltea al escucharlo <sup>con sorpresa y sonríe</sup> y ~~sonríe~~.

ZEPHYR: "Es linda la vista, ¿no?"

ARIA: "Mucho." ?

PANEL 4 (EXT. MIRADOR - ATARDECER)

Zephyr se recarga en el barandal al lado de Aria. <sup>Aria apenada.</sup>

ZEPHYR: "Gracias por apoyarme allá abajo."

ARIA: "No te preocupes, ¿cómo está tu mamá? Creí que <sup>se tranquilizaría</sup> cuando escuchara lo de la enosis, pero se ~~ve~~ <sup>la molestó un más</sup> ~~le molestó un más~~ <sup>peso.</sup> ~~me~~ <sup>mentione</sup>"

PANEL 5 (EXT. MIRADOR - ATARDECER)

<sup>Mujer</sup> ZEPHYR: "No es tu culpa, <sup>En mi familia había una Enosis guerrera</sup> es que ~~teníamos un familiar que era una Enosis guerrera~~ <sup>con un temperamento fuerte que chocaba con los demás familiares, por lo que la veíamos muy pocas</sup> ~~y peleaba contra las almas oscuras.~~ Sin embargo, un día salió mal herida <sup>de una batalla</sup> y desapareció de nuestras vidas sin dar explicaciones." <sup>En mi familia había una Enosis guerrera a quien yo admiraba por su fuerte actitud, pero tenía muchas rencillas con la familia. Un día salió mal herida en una batalla con las almas oscuras y se hizo muy distante con nosotros, al punto de desaparecer por completo.</sup>

PANEL 6 (EXT. MIRADOR - ATARDECER)

ZEPHYR: "Mi mamá sabe que <sup>no</sup> me quiero <sup>convertirme</sup> convertir en un enosis, pero <sup>mi mamá</sup> ella no está de acuerdo porque <sup>también se</sup> ~~piensa que me atrae la violencia,~~ <sup>valiente y</sup> ~~el poder y teme que termine como nuestro familiar."~~

PANEL 7 (EXT. MIRADOR - ATARDECER)

Zephyr mira con ilusión al frente.

ZEPHYR: "Pero la verdad es que quiero ~~serlo~~ <sup>serlo</sup> porque ~~deseo~~ <sup>deseo</sup> ayudar a las almas desconectadas, ~~tanto opacas como oscuras,~~ <sup>reconectarse</sup> a ~~reconectarse~~ con sus humanos para que ~~las almas~~ <sup>las almas</sup> no sufran y haya paz."

37  
PÁGINA 88 (6 paneles)

**PANEL 1 (EXT. MIRADOR - ATARDECER)**

Zephyr baja la mirada.

ZEPHYR: "Pero mírame, no puedo ni conectarme con mi humano y ~~la~~  
~~verdad~~ tengo miedo de ser eliminado algún día por los  
trascendentales..."

ARIA: "Lo lamento mucho. No sabía <sup>que</sup> cómo las actitudes de los  
humanos impactaban tanto en la vida de las almas. Si te soy  
sincera, yo pensaba que ~~las~~ <sup>al</sup> almas ~~ni existían."~~ <sup>no sólo en concepto"</sup>

**PANEL 2 (EXT. MIRADOR - ATARDECER)**

Aria y Zephyr se miran con cariño.

ARIA: "Creo que los humanos estamos muy alejados de nuestro lado  
espiritual, pero también creo que es posible ayudarnos entre  
nosotros para crear paz. Confío en que lograrás reconectar con tu  
humano y te convertirás en un Enosis."

ZEPHYR: "Gracias." <sup>¡¡¡</sup>

**PANEL 3 (EXT. MIRADOR - ATARDECER)**

ZEPHYR: "Te juzgué mal. Creí que todos los humanos eran egoístas.  
Lamento mucho cómo te traté al inicio, ~~y para recompensarlo,~~ <sup>por favor</sup>  
Déjame acompañarte para encontrar a tu alma. Puedo guiarte a los  
pueblos más pequeños donde hay más almas opacas ~~que aquí"~~

ARIA: "¿Seguro? No quiero que te arriesgues y que se preocupe tu  
mamá."

**PANEL 4 (EXT. MIRADOR - ATARDECER)**

Los chicos se sonríen.

ZEPHYR: "Ya hablé con ella, <sup>y la verdad que también</sup> ~~y la verdad~~ necesito ver que es  
posible la reconexión entre un alma y un humano... Necesito saber  
que hay esperanzas para mí."

ARIA: "Está bien. Me alivia saber que <sup>verdad (Creo que queda mejor)</sup> ~~estarás conmigo.~~ <sup>no estar sola.</sup> Gracias."

**PANEL 5 (EXT. MIRADOR - ATARDECER)**

~~A Aria se le ilumina débilmente el pecho, pero esto no lo ven los  
personajes, sino el lector. Aria pone una mano entre el pecho y la  
boca del estómago y hace un gesto con el rostro. Zephyr recuerda algo.~~

ARIA: "Me siento extraña"

ZEPHYR: "¡Cierto! Venía a avisarte que bajaras a comer. Ha de ser  
el hambre. Vamos."

Ya no  
sólo se  
toca el  
pecho.

PANEL 6 (EXT. MIRADOR - ATARDECER)

Los chicos entran a la casa. *con una sonrisa, mientras platican*

PÁGINA ~~28~~ <sup>28</sup> ~~29~~ <sup>27 27</sup> (0 paneles)

PANEL 1 (INT. CASA DE ZEPHYR - DIA)

Aria y la mamá están preparando cosas para el viaje en el comedor.

TEXTO: "Al día siguiente"

MAMÁ ZEPHYR: "Entonces hoy se van..."

ARIA: "Sí, nada más que llegue Zephyr del mercado."

PANEL 2 (INT. CASA DE ZEPHYR - DIA)

Close up. La mamá está absorta en su tarea.

MAMÁ ZEPHYR: "No entiendo por qué está tan empeñado en ~~ver la~~ ~~reconexión entre un humano y un alma.~~ En primera, ~~con todo~~ ~~respeto,~~ ~~no sabemos si lo lograrás y en segunda,~~ ~~podría vivir~~ tranquilo aquí resguardado en casa."

*Legendado, esto y la platica con Zeph ya es un poco repetitivo (ya que dice lo mismo practicamente)*  
*Entonces podemos o cortarlo o acortar el texto*  
*de búsqueda de poder para*

*1 solo irse contigo*

~~PANEL 3 (INT. CASA DE ZEPHYR - DIA)~~

~~Two shot.~~

~~MAMÁ ZEPHYR: "Seguro es su enferma obsesión violenta de querer convertirse en Enosis para irse a las batallas como lo hizo..."~~

~~ARIA: "No es así, señora."~~

PANEL 4 (INT. CASA DE ZEPHYR - DIA)

La mamá de Zephyr voltea a ver a Aria. Aria está cerrando una bolsa.

ARIA: "Su hijo tiene el noble sueño de ayudar a las almas que lo necesiten a reconectar con sus humanos ~~y~~ evitar que sigan sufriendo. Siendo un Enosis, tendría los medios para hacer un ~~verdadero~~ cambio."

PANEL 5 (INT. CASA DE ZEPHYR - DIA)

Aria deja de cerrar la bolsa y ve a la nada. ~~La mamá la ve con ojos llorosos.~~

ARIA: "Él no quiere ~~estar escondido~~ para siempre porque no quiere vivir arrepentido por lo que no hizo y creo que le ayudaría mucho tener el apoyo de su familia."

*Él no quiere desperdiciar su vida escondiéndose, sino luchando por hacer algo importante con ella y estoy segura de que le ayudaría mucho saber que su familia confía en él, que su madre cree en él...*

~~PANEL 6 (INT. CASA DE ZEPHYR - DIA)~~

~~La mamá abraza a Aria mientras solloza. Aria está sorprendida, pero la abraza.~~

MAMÁ ZEPHYR: SNIFF/SOB

**PANEL 4<sup>5</sup>** (INT. CASA DE ZEPHYR - DIA)  
*solloza y toma la mano de Aria*  
La mamá se ~~separa~~ y ~~pone una mano en el hombro de Aria~~. Aria le sonríe

MAMÁ ZEPHYR: "Perdón...por favor cuidense. *mucho.*"

**PANEL 8<sup>6</sup>** (INT. CASA DE ZEPHYR - DIA)  
*Aria ve*  
Close up/plano a detalle del ~~rostro de Aria~~ y el brazo de la mamá, *se*  
Aria se percata de que en el brazo de la mamá hay una marca de nacimiento *familiar*

*¿será necesario? En realidad, hoy de las marcas no es revelante en la historia.*

ARIA: "Se me hace familiar..." *¿será necesario el diálogo?*

**PANEL 9<sup>7</sup>** (INT. CASA DE ZEPHYR - DIA)  
Zephyr abre la puerta de la casa con bolsas *en sus manos*

ZEPHYR: "Todo listo"  
*Hoy de unos*

**PÁGINA 39**  
**PÁGINA 40** (7<sup>6</sup> paneles)

**PANEL 1** (EXT. PUEBLO DE ZEPHYR - DIA)  
*Creo que este no es necesario*  
Over the shoulder. Alguien los ve desde lejos. Aria y Zephyr caminan por la calle mientras se despiden de la mamá del chico. La señora se despide desde la puerta de su casa.

**PANEL 2** (EXT. PUEBLO DE ZEPHYR - DIA)  
*Aquí puede ser el de que alguien*  
Los chicos caminan por unos puestos mientras van platicando. *¿esto alguien los ve desde lejos? viene*

**PANEL 3** (EXT. PUEBLO DE ZEPHYR - DIA)  
Medium shot. Zephyr señala un lugar. Aria voltea a ver.  
ZEPHYR: "Mira"

**PANEL 4** (EXT. ESCUELA ALMAS - DIA)  
Tal vez contrapicado. Plano general del instituto. Aria y Zephyr lo contemplan.  
*Es el Instituto de Artes Elementales*  
ZEPHYR: "Este era el instituto al que asistía. Aquí les enseñan a las almas a controlar sus poderes para manipular a la naturaleza." *Vamos.*

**PANEL 5** (EXT. ESCUELA ALMAS - DIA)  
Aria ve en los jardines a muchas almas dibujando y a otras practicando sus poderes con sus libretas con dibujos en el suelo.  
ARIA: "¿Por qué hay tantos chicos dibujando? Creí que se enfocaban en controlar sus poderes"

PANEL 6 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)

Esta explicación igual está bien, pero podría ser más corta

Zephyr y Aria caminan en los jardines de la escuela mientras ven a las almas dibujando.

ZEPHYR: "Como <sup>para que</sup> sabes, las almas <sup>Pueden ayudar</sup> controlan y configuran el balance de la naturaleza del mundo humano, pero para poder hacerlo deben <sup>de estudiarla</sup> observarla y entender su estructura para comprender como se relaciona con ella el poder elemental que poseen y ~~recrearla.~~"

PANEL 7 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)

Aria está sorprendida mientras ve a un alma crear una hermosa jacaranda con varios dibujos a sus pies.

Allegoría al arte

ZEPHYR: "El dibujo permite estudiar a la naturaleza a detalle, y sirve para entrenar la visualización mental de lo que se va a crear con los poderes <sup>esto es más importante</sup> y hay que ser cuidadosos con eso porque al final, sus creaciones impactarán en la vida de los humanos <sup>en sus</sup> incluyendo su salud física, <sup>su</sup> sus emociones y, por lo tanto, su conexión con sus almas."

PÁGINA <sup>40</sup> ~~41~~ (7 paneles)



PANEL 1 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)

Aria, confundida, ve a un grupo de 5 almas haciendo árboles extraños y con dibujos distintos. Se los señala a Zephyr, quien sonríe.

ARIA: "Oye y ¿por qué ellos hacen cosas tan...extrañas?"  
ZEPHYR: "Vamos."

~~PANEL 2 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)~~

~~Zephyr y Aria se acercan. Las almas los ven, se paran y sonríen.  
ZEPHYR: "¡Hey!"  
ALMAS: "¡ZEPHYR! ¡Cuánto tiempo! ¡Qué haces por aquí?"~~

PANEL 3 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)

Las almas los ven y sonríen  
"Un grupo de almas menospreciados innovadores"  
Menos Texto

Zephyr habla con Aria haciendo gesto de presentarle a las almas.

ZEPHYR: "Te presento al grupo <sup>a</sup> de los inadaptados <sup>que</sup> quienes los demás les hacen el feo por atreverse a crear nuevos diseños en los que ponen su visión de la naturaleza."

ALMA 1 (viendo a Zephyr): "Hey, también perteneces al grupo"

ALMA 2: "Que nos llamen inadaptados es un halago."

ALMA 3: "Somos herederos de un legado <sup>antiguo</sup> de siglos."

PANEL 4 (EXT. POLO NORTE - NOCHE)

El polo norte con auroras boreales.

ZEPHYR (V.O.): "En este grupo han pertenecido almas famosas como la que creo las hermosas auroras boreales..."

**PANEL 4<sup>4</sup> (EXT. LAGO HILLIER - DIA)**

Lago Hillier, Australia.

ZEPHYR (V.O.): "...el que hizo los increíbles lagos rosados..."

**PANEL 5<sup>5</sup> (EXT. SUBURBIO - ATARDECER)**

Vista de gusano. Cielo de la tierra con nubes mastodónticas.

ZEPHYR (V.O.): "...la que creo las imponentes nubes mastodónticas..."

**PANEL 6<sup>6</sup> (EXT. ANTARTIDA - DIA)**

Cataratas sangrientas de la Antártida.

ZEPHYR (V.O.): "...incluso el sádico que hizo las cataratas sangrientas, etc..."

**PÁGINA 42 (17 paneles)**

**PANEL 1 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Las almas les hablan a Aria y a Zephyr. Alma 2 se ve preocupada.

ALMA 1: "Somos artistas-arquitectos de la naturaleza."

ALMA 2: "Aunque varias almas se han accidentado al intentar crear sus diseños con sus poderes."

**PANEL 2 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Zephyr habla decidido.

ZEPHYR: "Por eso las demás almas, aunque quieran, no se atreven a hacer lo que nosotros y nos tildan de locos, pero esto es lo que amamos."

**PANEL 3 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Zephyr señala las creaciones de las almas inadaptadas.

ZEPHYR: "Tal vez salga bien, tal vez mal, pero si no tenemos el valor para afrontar los riesgos, nunca sabremos de lo que en verdad somos capaces de hacer."

**PANEL 4 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Zephyr baja la mirada y se ve triste. ~~Todos lo ven.~~

ZEPHYR: "...o por lo menos antes ~~poseía ese valor...~~ Lia y yo lo ~~teníamos...~~"

**PANEL 5 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Zephyr se aleja del grupo de almas.

ALMA 1: "Zeph..."

ZEPHYR: "Perdón, quiero caminar un rato solo..."

*Yo digo que sí para que se entienda su dolor y empatice con ella el lector. checar reducción.*

**PANEL 6 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Aria se queda hablando con alma 1.

ARIA: "¿Que sucedió? ¿Quién es Lia?"

ALMA 1: "Desde que Zeph se hizo un alma opaca ya no tiene el poder suficiente para poder traer a la realidad sus diseños. En la realidad, ya no podía hacer muchas cosas de la escuela por lo que dejó de asistir como Idalia o Lia, como le dice zeph"

**PANEL 7 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA) (FLASHBACK)**

Zephyr junto con Idalia creando árboles de cristales.

ALMA 1 (V.O.): "Ella y el eran muy cercanos y los mejores de nuestro grupo. Tenían una conexión inestable con sus humanos, pero aun así creaban cosas sorprendentes."

**PÁGINA 42 (4 paneles)**

**PANEL 1 (INT. PASILLOS ESCUELA - DIA) (FLASHBACK)**

Idalia está en el piso con pintura en el cuerpo. Las almas luz se burlan de ella mientras le arrojan basura. Los profesores la ven mientras siguen caminando.

ALMA 1 (V.O.): "Pero desgraciadamente la conexión de Idalia con su humano empeoró y se hizo un alma opaca, lo que la convirtió en blanco de burlas y humillaciones por las almas luz de la escuela y del pueblo."

**PANEL 2 (INT. PASILLOS ESCUELA - DIA) (FLASHBACK)**

Zephyr está peleando con las almas luz que molestaban a Idalia. Idalia tiene una mirada de odio.

ALMA 1 (V.O.): "Zephyr la defendía, pero eso no evitó que empezara a cambiar su actitud"

**PANEL 3 (EXT. JARDINES ESCUELA - ATARDECER) (FLASHBACK)**

Idalia sentada sola y leyendo debajo de un árbol. Zephyr intentando convencer a Idalia de vaya con el grupo de los inadaptados. Idalia lo ignora.

*Zephyr la defendía, pero eso no evitó que ella empezara a cambiar su actitud.*

ALMA 1 (V.O.): "Se fue haciendo más solitaria y un día simplemente desapareció."

*Es realmente necesaria esta parte? O ir puede omitir a resumir a través de los paneles? Cortar panel 2 y 3 y volver a hablar a cuando Zeph se va.*

*Page 42 Panel 6*

**PANEL 4<sup>2</sup> (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Aria y Alma 1 se miran tristes y preocupados

ALMA 1: "Zephyr se sintió muy mal y no mucho tiempo después también él se desconectó de su humano. Sólo espero que todo se arregle pronto."

**PANEL 5<sup>1</sup> (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Zephyr está caminando por los jardines y ve triste a unos amigos riendo mientras usan sus poderes.

Zephyr: "<Sigh>" (suspirar)

**PANEL 6<sup>4</sup> (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Over the shoulder. Una figura camina detrás de Zephyr. Zephyr está de espaldas.

**PANEL 7<sup>5</sup> (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Over the shoulder. La figura toca el hombro de Zephyr.

**PANEL 8<sup>6</sup> (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Over the shoulder. Zeph voltea y tiene una cara de sorpresa.

FIGURA: "¿Zeph?"

**PÁGINA 43 (17 paneles)**

**PANEL 1 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Aria y las almas están sentados dibujando juntos. Aria está recargada en un árbol.

**PANEL 2 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Zephyr llega contento acompañado de Idalia. Las almas y Aria levantan la vista con sorpresa. Idalia saluda.

ZEPHYR: "¡Chicos! Miren a quien me encontré"

**PANEL 3 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Todos se levantan y abrazan a Idalia y a Zephyr. Aria los ve incrédula desde lejos.

ALMA 3: "¡IDALIA!"

ALMA 4: "¡Es un milagro! ¿Qué haces aquí?"

ALMA 5: "¿En dónde estuviste todo este tiempo?"

ARIA: "¿Ella es Lia?" (pensamiento)

**PANEL 4 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Las almas se separan. Idalia sonríe. *Aria asombrada*

ALMA 1: "Ya, ya, déjenla respirar."

IDALIA: "Yo también los extrañé mucho." *¡aja!*

*Pensamiento*

ARIA: "Wow, es muy bonita y con mucho porte. *(Creí que se vería más débil y, no sé, triste)*" *Si se quite la Idalia no se necesita*

**PANEL 5 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Aria *se sobresalta* cuando escucha a Idalia. *Aria se sobresalta*

IDALIA: "Perdónenme por desaparecer, *de repente, pero* ya no pude aguantar los malos tratos y decidí irme a mi pueblo de fuego donde fui bien recibida *porque hay muchas* almas opacas."

ARIA (pensamiento): "Muchas almas opacas..."

**PANEL 6 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Las almas la ven con cariño y todos sonríen. Zephyr esboza una sonrisa, pero la mirada se ve triste. *que resolver*

IDALIA: "Vine *a la escuela* aquí porque tenía unos asuntos *pendientes*, pero *que resolver* pasé por la escuela y cuando los vi no sabía si saludarlos o no. *por temor a cómo me recibirían, pero* me encontré a Zephyr y me animó a saludarlos. Fue mejor de lo que esperaba." *Me había como no recibirían pero*

ZEPHYR: "Ninguno de nosotros te trataría mal, pero ahora que soy *una* alma opaca entiendo tu temor..."

*Pag. 44  
Pan. 5*

**PANEL 7<sup>1</sup> (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Idalia pone su mano en la espalda Zephyr y lo ve con cariño. Aria se acerca.

IDALIA: "No es tan malo en realidad. Al final se abren nuevas oportunidades, ya verás."

**PÁGINA 45 (6 paneles)** *45 6 5*

**PANEL 1<sup>2</sup> (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Idalia ve a Aria. Aria ve a Zephyr exaltada.

IDALIA: "Veo que hay otra alma opaca por aquí"

ZEPHYR: "Es Aria, una amiga a la que estoy ayudando a encontrar a su..."

Aria: "Pariente, que también es un alma opaca"

~~**PANEL 2 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**~~

Zephyr ve a su Aria confundido. Aria señala con la cabeza y la mirada a las demás almas

**PANEL 3 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

Zephyr entiende la señal. Aria y Zephyr se ven un poco nerviosos. Idalia está pensando.

ZEPHYR: "Ah, sí, su pariente es un alma opaca que desapareció hace tiempo y Aria quiere verlo de nuevo."

IDALIA: "Mmm"

**PANEL 4 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**

~~Medium Shot de Idalia.~~

IDALIA: "Pues yo voy de regreso a mi pueblo que es como un refugio para las almas opacas, tal vez ~~podrías encontrarlo~~ ahí. Si gustan, pueden venir conmigo." *Puedas buscar*

~~**PANEL 5 (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA)**~~

~~Three Shot. Aria y Zephyr se alegran.~~

~~ARIA: "Sí! ;Me ayudaría muchísimo! ;Gracias!"~~

~~IDALIA: "Entonces vamos."~~

**PANEL 5 (EXT. ESCUELA ALMAS - DIA)**

Idalia, Zephyr y Aria se van de la escuela rumbo a un bosque mientras se despiden a lo lejos de las almas inadaptadas.

*Propuesta a asignarle pag. extra*

*45 7*  
PÁGINA 46 (9 paneles)

**PANEL 1 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Idalia, Zephyr y Aria están caminando en el bosque cerca de un río mientras van riendo.

IDALIA: "Es en serio, yo siempre le ganaba a Zephyr en las clases de defensa que nos daban en la escuela"

ZEPHYR: "~~No es cierto~~, yo lo recuerdo muy diferente. Además, ya pasó un tiempo, sé nuevos trucos."

**PANEL 2 (EXT. BOSQUE - DIA)**

*Aria* apunta hacia el río. *→ porque apunta hacia el río?*  
*Idalia*

IDALIA: "Ah, ¿sí? Eso hay que verlo. Peleemos y quien pierda consigue los pescados para la comida"

ZEPHYR: "Va." *"ya me los estoy saboreando"*  
*Con sonrisa relajadora*

**PANEL 3 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Aria se sienta en un tronco tirado. Zephyr e Idalia están de frente esperando el ataque del otro.

**PANEL 4 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Idalia lanza una ráfaga de fuego, pero Zephyr lo evade impulsándose con aire. Zephyr sonríe confiado.

**PANEL 5 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Zephyr extiende los brazos. Dos masas de aire se forman al lado de Idalia. Idalia las ve.

**PANEL 6 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Zephyr junta rápido las palmas. Las dos masas de aire aplastan a Idalia, quien sonríe mientras se esfuerza por resistir.

**PANEL 7 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Idalia pone <sup>un</sup> sus brazos detrás de ellas y de sus puños <sup>se</sup> salen unas llamas que la proyectan hacia Zephyr. *prepara el otro puño para golpear*

*pag. 46  
pan 7*

**PANEL 8<sup>1</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)**

Idalia golpea. Zephyr gira sobre sí mismo evitando el puño, extiende su mano en dirección a Idalia <sup>7</sup> genera una ráfaga de viento.

**PANEL 9<sup>2</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)**

Idalia sale volando

**PÁGINA 47 (6 paneles)**

**PANEL 1<sup>3</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)**

Idalia apenas logra caer de pie en el suelo <sup>seño furioso</sup> ~~sonriendo~~

**PANEL 2<sup>4</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)**

Idalia <sup>?</sup> se sorprende. Zephyr le lanza a Idalia una enorme ráfaga de viento

**PANEL 3<sup>5</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)**

Idalia <sup>?</sup> sonríe, y <sup>?</sup> suelta de sus brazos <sup>?</sup> dos flamas que al entrar en contacto con el aire se hace una bola de fuego.

IDALIA: "Justo lo que necesitaba."

**PANEL 4<sup>6</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)**

Idalia le lanza la llama a Zephyr. La llama toma la forma de un fénix. Zephyr se sorprende y se va para atrás. Aria no puede creerlo.

Tal vez  
clarinar

PANEL 3<sup>7</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)

Zephyr está de espaldas en el piso, se cubre con sus brazos y cierra los ojos. Pero el ave cambia su dirección y se va arriba de él extendiendo sus alas.

Pag. 47  
Pan. 7

PANEL 4<sup>1</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)

El ave se desvanece e Idalia está en frente de Zephyr extendiéndole la mano. Zephyr la ve sorprendido.

ZEPHYR: "Usaste mi ráfaga de viento para potenciar tu ataque."

PANEL 7<sup>2</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)

Zephyr se levanta sostenido de la mano de Idalia. ~~Zephyr se rasca la nuca.~~ Idalia sonríe

ZEPHYR: "Increíble..."

IDALIA: "Gracias. Ahora creo que debes de ir a buscar unos peces."

PANEL 8<sup>3</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)

~~Zephyr se va al río. Idalia camina hacia Aria.~~  
Aria está muy sorprendida, tiene la boca abierta, los ojos iluminados y se toca el pecho con una mano (~~iluminación en el pecho.~~)

ARIA (Pensamiento): "Es hermosa, fuerte e inteligente...es perfecta"

PÁGINA 48 (8 paneles)

~~PANEL 1 (EXT. BOSQUE - DIA)~~

~~Zephyr se va al río. Idalia camina hacia Aria.~~

PANEL 2<sup>4</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)

Idalia está sentada junto a Aria. Aria la ve con admiración.

ARIA: "¡ESO FUE ASOMBOROSO! Estuviste increíble toda la batalla, pero ese ataque final wow, ¿Cómo lo aprendiste?"

IDALIA: "Me lo enseñó mi mamá. Ella lo <sup>le</sup>creó."

PANEL 3<sup>5</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)

Idalia <sup>v</sup>cae al suelo triste.

ARIA: "Tu mamá debe de ser muy fuerte ¿Nos la presentarás cuando lleguemos?" <sup>¿</sup>

IDALIA: "Mi mamá..fue eliminada por un trascendental..."

**PANEL 4<sup>6</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)**

Aria E Idalia se quedan serias. Idalia sigue viendo al suelo.

ARIA: "Lo siento..." *"yo no.."*

IDALIA: "No te preocupes, no es como que haya sido tu culpa, en todo caso fue de su humana y de mi padre..."

**PANEL 5<sup>7</sup> (INT. CASA DE IDALIA - NOCHE) (FLASHBACK)**

Mamá de Idalia llorando en la sala de una casa, es alma opaca. Idalia la está abrazando. El papá de Idalia está saliendo por la puerta de la casa, es alma luz. Todo está tirado. *Mucho texto y muchos paneles*

IDALIA (V.O.): "Mis padres discutían demasiado, especialmente por la condición de mi mamá de ser un alma opaca. Poco a poco todo fue escalando hasta que un día, ~~se pelearon muy fuerte y se separaron.~~ *mi padre se marchó* Mi mamá se puso muy mal al punto de desconectarse completamente de su humana, ~~pero mi papá siguió siendo una alma luz."~~ *y eso hizo que mi mamá se desconectara*

*pag. 48  
Pan 7*

**PANEL 6<sup>1</sup> (EXT. CALLES PUEBLO - DIA) (FLASHBACK)**

Mamá de Idalia caminando con molestia por las calles pasando de alto a unas almas luz que le gritan. *Le van un bote a la cabeza*

IDALIA (V.O.): "Mi mamá intentó reconectar <sup>le</sup> con su humana, pero esta se negaba y tuvo que seguir ~~viviendo~~ *duela* soportando los maltratos y las burlas de las almas luz ~~por separarse de mi papá."~~ *¿En dónde está tu esposo?"*

**PANEL 7<sup>2</sup> (EXT. LAGO - ATARDECER) (FLASHBACK)**

La mamá de Idalia y la mamá de Zephyr están platicando mientras caminan. Idalia y Zephyr están con ellas. Una mano monstruosa se ve en un árbol.

IDALIA (V.O.): "Un día, mientras caminábamos tranquilos por un lago mi mamá, Zephyr, su mamá y yo..."

**PANEL 8<sup>3</sup> (EXT. LAGO - NOCHE) (FLASHBACK)**

Un trascendental está absorbiendo la energía de la mamá de Idalia quien se encuentra hincada. La mamá de Zephyr tiene lágrima en los ojos y está corriendo mientras jala a los chicos con sus manos.

IDALIA (V.O.): "Apareció un trascendental que le absorbió la energía y la desintegró... ~~yo estaba en shock y no pude hacer nada..."~~ *yo sólo me quedé absorbido sin poder hacer nada.*  
**PÁGINA 49 (7 paneles)**

**PANEL 9<sup>4</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)**

Idalia sigue viendo el suelo.

*Es triste*  
IDALIA: "~~No es justo~~ que las almas desconectadas sufran así ~~y no~~ *por* reciban el apoyo de las almas luz...sin embargo, existe una facción que está dispuesta a ~~defenderlas y protegerlas.~~"

ARIA: "~~Hablas de~~ las almas oscuras? Pero ¿No son...malas?"

**PANEL 2<sup>5</sup>** (EXT. BOSQUE - DIA)

Idalia voltea a ver a Aria.

*los seres*  
IDALIA: "Por proteger a ~~las personas~~ que nos importan somos capaces de muchas cosas, Aria ¿No hay alguien en tu vida por quien estarías dispuesta a darlo todo para que no sufra?"

**PANEL 3<sup>6</sup>** (EXT. BOSQUE - DIA)

Aria se ve la pulsera y la toca con un dedo. Idalia ve la pulsera.

IDALIA: "Yo también tengo a alguien importante..."

**PANEL 4<sup>7</sup>** (EXT. BOSQUE - DIA)

Aria sigue viendo su pulsera. Idalia se sienta derecha y ve de reojo y seria a Aria.

IDALIA: "Y no quiero que nada ni nadie me lo arrebate."

*Pag. 49  
Pan. 7*

**PANEL 5<sup>1</sup>** (EXT. BOSQUE - DIA)

Las chicas son interrumpidas por el sonido de alguien quejándose y voltean a ver al río.

*¡ayurveda!*  
ZEPHYR (O.S.): "¡AAARGH! ¡Es imposible!"

**PANEL 6<sup>2</sup>** (EXT. RIO POBLADO AGUA - DIA)

Las chicas van con Zephyr y lo ven burlonas. A Zephyr se le escapa un pez que con la cola le pega en la cara al chico.

**PANEL 7<sup>1</sup>** (EXT. RIO POBLADO AGUA - DIA)

Idalia ve al río con decisión y camina hacia donde está Zephyr. El chico va a la orilla derrotado.

IDALIA: "Déjame intentarlo."

**PÁGINA 50 (8 paneles)**

**PANEL 1<sup>4</sup>** (EXT. RIO POBLADO AGUA - DIA)

A Idalia se le escapa un pez de las manos.

**PANEL 2<sup>5</sup>** (EXT. RIO POBLADO AGUA - DIA)

Idalia molesta lanza fuego al agua y se crea un poco de vapor.

**PANEL 3<sup>6</sup>** (EXT. RIO POBLADO AGUA - DIA)

El vapor se va y no hay ningún pez en donde Idalia lanzó el fuego, pero sí alrededor nadando como si nada.

IDALIA (pensamiento): "Tch agua..."

**PANEL 4<sup>7</sup>** (EXT. RIO POBLADO AGUA - DIA)

Idalia sale del río digna. Zephyr la ve burlón. Aria mira pensativa al río.

IDALIA: "Bueno, a Zephyr le toca pelearse con los peces, mejor voy a buscar madera para que los aseamos." *No le va a dar, goph.*

*Pag. 50  
Pan 6*

**PANEL 5<sup>1</sup>** (EXT. RIO POBLADO AGUA - ATARDECER)

Zephyr está desesperado en medio del río lanzando ráfagas de aire. *Los peces se van*  
Pose muy dinámica. Aria ve una piedra grande en la orilla del río.

**PANEL 5<sup>2</sup>** (EXT. RIO POBLADO AGUA - ATARDECER)

Aria le habla a Zephyr con una confianza discreta mientras camina al río. Zephyr, cansado, ve a Aria.

ARIA: "Zephyr, *asustas a los peces ¿sí?* creo que tengo una idea..."

~~PANEL 7 (EXT. RIO POBLADO AGUA - ATARDECER)~~

~~El pie de Aria se hunde en lodo y la chica intenta sacarlo.~~

~~ZEPHYR: "¿Todo bien?"~~

~~ARIA: "Mi pie se atoró un poco en el lodo, pero todo bien."~~

*Creo que no es muy necesaria  
Es que es un call  
back para la pelea  
con A.O.'s  
pero lo  
chicari*

~~PANEL 8 (EXT. RIO POBLADO AGUA - ATARDECER)~~

~~Aria llega con Zephyr en medio del río. Zephyr ve a Aria levantando una ceja con duda.~~

~~ARIA: "Debes calmarte un poco porque asustas a los peces con tus movimientos fuertes. *Vamos a* vamos a limitarles el paso a los peces."~~

**PÁGINA 01 (8 paneles)**

**PANEL 1<sup>3</sup>** (EXT. RIO POBLADO AGUA - ATARDECER)

Aria apunta hacia una parte del río en donde está Zephyr mientras se quita la capa y se acerca a la roca que vio antes. Zephyr camina hacia donde le señaló Aria.

ARIA: "En toda esa mitad del río crea una ~~suave~~ corriente de aire en la superficie del agua y aumenta su fuerza poco a poco para que los peces *se espanten y* no pasen por ahí."

**PANEL 2<sup>4</sup>** (EXT. RIO POBLADO AGUA - ATARDECER)

Zephyr está creando con sus manos una ráfaga suave de viento. Aria tiene la capa en sus manos como si fuera una red y espera atenta

observando al río. En el río ~~lo~~ <sup>una buena cantidad de peces</sup> peces comienzan a ir a donde está Aria porque sólo por ahí pueden seguir su camino.

**PANEL 3** (EXT. RIO POBLADO AGUA - ATARDECER)

Una buena cantidad de peces se forma en el paso artificial donde Aria espera atenta con la capa tendida en sus manos.

**PANEL 4** (EXT. RIO POBLADO AGUA - ATARDECER)

Aria mete rápido su capa. Salpica mucha agua.

**PANEL 5** (EXT. RIO POBLADO AGUA - ATARDECER)

Aria levanta al cielo su capa con peces moviéndose en el interior. Zephyr emocionado va saltando hacia Aria. *Contagioso.*

ZEPHYR: "¡sííí!"

pag. 51  
pan. 6

**PANEL 6** (EXT. ORILLA DEL RIO - ATARDECER)

Zephyr y Aria están alegres en la orilla con varios peces en el suelo. Zephyr le está secando la capa a Aria. Idalia los ve de lejos sorprendida con madera en las manos.

*Sus pies  
tienen  
lodo.*

IDALIA (Pensamiento): "¿Cómo consiguieron tantos peces?"

*(Fue Aria?)*

**PANEL 7** (EXT. ORILLA DEL RIO - ATARDECER)

Close up. Aria tiene la capa puesta y está a punto de ponerse la capucha, se ven sus orejas. *IDALIA (e.s.) "sus orejas..."*

**PANEL 8** (EXT. ORILLA DEL RIO - ATARDECER)

Close up. Idalia enojada.

IDALIA (pensamiento): "¡ES UNA HUMANA!"

**PANEL 9** (EXT. ORILLA DEL RIO - ATARDECER)

Idalia camina hacia Aria y Zephyr con una sonrisa. Los chicos voltean sonriéndole.

IDALIA: "¡Qué buena pesca! Hay que cocinarlos."

**PÁGINA 52** (8 <sup>5</sup> paneles)

**PANEL 1** (EXT. ORILLA DEL RIO - NOCHE)

Aria, Zephyr e Idalia están rodeando la fogata comiendo sus pescados mientras platican animados.

IDALIA: "Zeph nunca ha sido muy paciente."

PANEL 2<sup>1</sup> (EXT. ORILLA DEL RIO - NOCHE)

Idalia cuenta mientras ríe. Zephyr serio. *Aria sí.*

IDALIA: "Una vez, cuando eramos niños, pateó a un profesor en la espinilla porque no lo dejaba hablar."

ZEPHYR: "Él se lo ganó. Nos preguntó cuál era nuestro sueño y sólo conmigo se la pasó diciendome las razones por las que nunca sería posible lo que quería y ~~no me dejaba replicarle.~~"

*pag. 52  
parr. 5*

PANEL 3<sup>1</sup> (EXT. ORILLA DEL RIO - NOCHE)

Idalia con una sonrisa burlona. Zephyr incómodo, serio y apenado. *Aria incómoda.*

IDALIA: "Bueno, es que también era una ~~ilusión de niño~~ *idea infantil/terrible* el querer hacer que todas las almas se conecten con sus humanos y vivan felices"

ZEPHYR: "Tal vez no todas, pero aún pienso que la mayoría de las almas pueden hacerlo..."

PANEL 4<sup>2</sup> (EXT. ORILLA DEL RIO - NOCHE)

Idalia con lástima.

IDALIA: "Ay, Zeph, ~~tienes que ver~~ *ve* la realidad. ~~Si eres un alma desconectada con poderes muy limitados,~~ *con tu condición actual* ¿Cómo vas a poder ayudar a los demás? Y no es tu culpa, es de los humanos por ser ~~tan unos vales~~ *tercos, egoístas y mentirosos*"

PANEL 5<sup>3</sup> (EXT. ORILLA DEL RIO - NOCHE)

Idalia ve seriamente a Aria con los ojos sin brillo. Aria, nerviosa, se acomoda la capucha evitando la mirada con Idalia. *↗*

IDALIA: "¿O no, Aria?"

ARIA: "Amm, sí...eso dicen"

~~PANEL 6 (EXT. ORILLA DEL RIO - NOCHE)~~

~~Close up. Zephyr ve a Idalia con extrañeza.~~

PANEL 7<sup>4</sup> (EXT. ORILLA DEL RIO - NOCHE)

Idalia se levanta con una sonrisa.

IDALIA: "Pero bueno, hay que dormir para que mañana continuemos."

PANEL 8<sup>5</sup> (EXT. ORILLA DEL RIO - NOCHE)

Idalia ve a Aria, le enseña el palo con el que estaba ~~comiendo~~ *antiguado* su pescado ~~ya vacío~~ y le guiña el ojo. Aria la ve y le sonríe mientras se toca el pecho. ~~(Poner iluminación en el pecho)~~ *Mejor que solo se toque el pecho*

IDALIA: "Gracias por el pescado, Aria. Sigue así." *y se le iluminan los ojos o algo así, si no como explicamos que se le ilumina el pecho por acto de Lica?* ✓

PÁGINA 53 (8 paneles)

**PANEL 1 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Los tres chicos van por un camino y ven de cerca la entrada del pueblo de Idalia, <sup>que se</sup> que se extiende hasta subir un cerro. Zephyr cansado.

IDALIA: "¡Llegamos!"

ZEPHYR: "Por fin..."

**PANEL 2 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Idalia se voltea a ver a los chicos. En el fondo se ve un pequeño claro con piedras medianas al lado del camino.

IDALIA: "Pero ~~antes de que vayamos todos, ¿Me pueden esperar aquí un momento?~~ <sup>Chicos, pero que deben esperar un momento</sup> En el pueblo son muy cuidadosos con las almas que entran ~~y lo mejor sería que me adelanta para avisar de su llegada y de paso conseguirles alojamiento~~ <sup>esperarme</sup>"

<sup>Aria</sup> ZEPHYR: "Claro."

<sup>Zephyr</sup> ARIA: "No hay problema."

~~**PANEL 3 (EXT. BOSQUE - DIA)**~~

~~Idalia se va. Zephyr le habla a Aria apuntándole a las piedras en el claro.~~

~~ZEPHYR: "Vamos a sentarnos."~~ <sup>Por favor,</sup>

**PANEL 4 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Zephyr sentado en una piedra pensativo. Aria <sup>mira a Aria</sup> parada mira extrañada a Zephyr. <sup>está de ocultas dibujando con una rama en la tierra,</sup>

ZEPHYR: "Aria, ¿sabes pelear?" <sup>solo tiene una soga en el Kumbur</sup>

ARIA: "Pues...no, ¿por qué?" <sup>Aria...no</sup>

**PANEL 5 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

ZEPHYR: "Ahora que estamos en lugares desconocidos, ~~podríamos encontrarnos con muchos peligros y te haría bien saber defenderte. Si quieres, te puedo enseñar lo básico.~~ <sup>¡genial!</sup> <sup>podría</sup>"

ARIA: "¡Genial!"

**PANEL 6 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Zephyr mira al suelo pensando. Aria ve hacia un lado y camina.

ZEPHYR: "Te ayudaría a tener algún arma, pero ¿qué podría ser?"

**PANEL 7 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Aria sostiene una rama gruesa y dice irónica.

ARIA: "Tal vez ¿una ramita?"

**PANEL 8 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Zephyr habla sin dejar de ver el suelo. Aria parada enfrente de él

ZEPHYR: "No, una "ramita" no es lo suficientemente resistente"

**PÁGINA 54 (7 paneles)**

**PANEL 1 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Aria le enseña la rama a Zephyr, pero Zephyr sigue pensando, viendo al suelo y hablando en voz baja.

ARIA: "Pero hablo de esta"

ZEPHYR: "Aria, no tengo tiempo para albures. <sup>tus</sup> Algo filoso sería peligroso para ti, un arco necesita mucho tiempo de entrenamiento..."

**PANEL 2 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Close up. Aria molesta

*Zephyr (o.s.):  
con la rama cabe las manos amenazante*

**PANEL 3 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Aria le da un golpe a Zephyr en la cabeza con la rama. Zephyr se queja y ve a Aria.

ONOMATOPEYA: "WHAMMMM"

ZEPHIR: "¡AARGH!"

**PANEL 4 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Aria riéndose con culpa. Sostiene con las manos un extremo de la rama y el otro extremo está apoyado en el suelo. Zephyr sobándose mientras ríe. El pecho de Aria está iluminado discretamente.

ARIA: "Ay, perdón, no quería hacerlo tan fuerte, pero ya viste que sí es bastante resistente. Además, me la debías por hablarme feo cuando salimos de la cueva de la Enosis."

ZEPHYR: "Mírenla, era calladita y ahora ya es toda una insolente buscapleitos."

**PANEL 5 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Aria deja la rama a un lado y se mira las manos con una sonrisa.

ARIA: "Ay, me duelen un poquito las manos"

**PANEL 6 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Plano a detalle las manos de Aria tienen varias astillas.

**PANEL 7 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Zephyr se ríe mientras se quita la mochila. Aria sigue con la misma sonrisa, pero con lágrimas en los ojos.

ARIA: "Bueno, valió la pena." *tallaré/lijaré*

ZEPHYR: "Esa rama servirá. La adaptaré para que puedas usarla."

PÁGINA 55 (76 paneles)

**PANEL 1 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Aria está sentada quitándose las astillas. Zephyr está sentado lijando la rama.

ARIA: "Zeph, he estado pensando <sup>en</sup> algo..."

ZEPHYR: "Dime."

**PANEL 2 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

*Est. n.s.* Zephyr detiene su trabajo y ve sorprendido a Aria. ~~Aria también lo ve.~~ *(o.s.)*

ARIA: "creo que...Idalia puede ser mi alma."

ZEPHYR: "¿Cómo dices?"

**PANEL 3 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)** *Aria ve a Zeph*

ARIA: "Piénsalo, su mamá fue eliminada, los humanos sin su alma viven tristes y amargados...como mi mamá. Su papá está ausente, como el mío por trabajar todo el tiempo."

**PANEL 4 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

ARIA: "Idalia llevaba mucho tiempo sin aparecer en tu pueblo y da la casualidad de que aparece justo cuando yo también estaba ahí, ~~recuerda que la Enosis dijo que las duplas se atraen naturalmente para encontrarse.~~ *recuerda la atracción natural.* *Iguel creo que ya no es necesario porque ya lo sabemos.*

ZEPHYR: "No lo sé, Aria, yo las veo muy...diferentes"

**PANEL 5 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

ARIA: "También la Enosis dijo que las almas podrían tener un aspecto diferente a como pensamos que se deberían de ver."

ZEPHYR: "No me refería a eso..."

**PANEL 6 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

ARIA: "Idalia es lo que siempre me han dicho que debo de ser, es femenina, lógica, racional, realista, fuerte; y yo he sido lo contrario, creo que por eso nos desconectamos."

ZEPHYR: "Aria, una cosa es que otros te digan <sup>de que</sup> ~~como~~ deberías ser, pero otra es cómo **tú** quieres ser. Si te sientes cómoda así, entonces no creo que esa haya sido la razón de la desconexión con tu alma."

**PANEL 7 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Aria baja la mirada y se queda pensando.

**PANEL 8 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Aria vuelve a ver a Zephyr

ARIA: "Bueno, pero lo más importante es que siempre que estoy con ella siento un calor interno y ha crecido poco a poco como dijo la Enosis."

ZEPHYR: "Mmm pues creo que no podemos descartar la posibilidad, pero deberíamos estar más seguros antes de decirle algo."

**PÁGINA 56 (7 paneles)**

**PANEL 1 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Zephyr le enseña a Aria el bastón. Aria se ve emocionada viendo las plumas del bastón.

ZEPHYR: "Pero por lo mientras, mira, ya quedó tu bastón"

ARIA: "~~Está muy bonito.~~ ¡Gracias, Zeph!"

**PANEL 2 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Zephyr tiene en sus manos una rama.

ZEPHYR: "Usaré este para enseñarte algunos movimientos básicos."

**PANEL 3 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

Zephyr le está enseñando a Aria a golpear de arriba para abajo...

**PANEL 4 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

...a golpear hacia atrás...

**PANEL 5 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

...a ~~girar sobre sí para defenderse...~~

*bloquear un golpe*

**PANEL 6 (EXT. CLARO BOSQUE - DIA)**

...y contraatacar...

**PANEL 7 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Plano general. Zephyr y Aria están sentados en unas piedras <sup>teniendo en sus manos</sup> tomando agua en cantimploras de calabaza, sus bastones están en el suelo junto a ellos.

**PÁGINA 57 (8 paneles)**

**PANEL 1 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Zephyr ~~le habla a Aria~~. Aria, cansada, sonríe y hace un gesto de agradecimiento llevándose la mano en el pecho y algo se escucha.

ZEPHYR: "Muy bien, Aria, entendiste rápido. Eres genial."

ARIA: "Gracias"

ONOMATOPEYA: "CRUUNCH"

**PANEL 2 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Aria saca un papel doblado de la bolsa de su overol que está en el pecho de la chica. Zeph mira con curiosidad.

**PANEL 3 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Aria lo extiende para sí y sonríe. Zeph mira con curiosidad.

ZEPHYR: "¿Qué es?"

**PANEL 4 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Aria levanta la hoja y <sup>un recibo de ellos</sup> la muestra. Su rostro está atrás sonriendo.

ARIA: "Nosotros"

**PANEL 5 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Aria le da el dibujo a Zephyr. El chico lo recibe emocionado.

ARIA: "Lo hice cuando estábamos en la escuela y te fuiste a caminar"

ZEPHYR: "No me dijiste que dibujabas. ¡Está increíble!"

**PANEL 6 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Aria y Zephyr se ven. La chica tiene su mano cerrada en su pecho, ~~el~~ cual está iluminado.

ARIA: "Te lo regalo. Lo hice para ti."

ZEPHYR: "¡Muchas gracias!" <sup>eres talentosa</sup>

**PANEL 7<sup>b</sup> (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Una corriente de agua pasa entre las cabezas de los chicos, quienes se apartan sorprendidos, Aria más.

**PANEL 8<sup>T</sup> (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Aria está en el suelo cerca de su bastón. Zephyr se pone adelante y adopta pose de defensa. Ambos miran al frente.

**PÁGINA 58 (8<sup>T</sup> paneles)**

**PANEL 1 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

De los árboles salen 4 almas oscuras rodeando a los chicos.

**PANEL 2 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Un alma de agua lanza una corriente contra Zephyr. Zephyr resiste el golpe con una ráfaga de aire. Aria ve su bastón y lo agarra.

**PANEL 3 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Aria frunce el ceño cuando ve que un alma <sup>h</sup> fuego con un palo se acerca a Zephyr desde atrás listo para golpearlo.

**PANEL 4 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Aria <sup>se levanta y</sup> golpea con su bastón al alma <sup>h</sup> fuego a la altura del riñón y esta se queja fuerte.

ALMA FUEGO: "¡AAARGH!"

*Zephyr voltea a ver*

~~**PANEL 5 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**~~

~~Zephyr voltea mientras resiste la corriente de agua y ve que la alma fuego se acerca amenazante a Aria.~~

**PANEL 6 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Zephyr redirecciona el ataque de agua e impacta al alma de fuego estrellándolo en un árbol.

**PANEL 7 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Un pedazo de tierra compactada golpea a Zephyr.

*Alma de fuego inconsciente*

**PANEL 8 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Zephyr está en el suelo. Un alma de tierra se pone al lado del alma de agua mientras ríe burlón.

**PÁGINA 59 (9<sup>T</sup> paneles)**

**PANEL 1 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

El alma de agua lanza una corriente, Zephyr la resiste con aire.

*Aria ve a los enemigos.*

**PANEL 2 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Zephyr voltea a ver a Aria y le sonríe mientras asiente.

*Alma tierra está creando una bola de tierra*

ARIA: "¡LODO!" *"Zeph, lodo a sus pies"*

**PANEL 3 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Zephyr redirecciona el agua al suelo en donde se encuentran parados el alma de agua y el alma de tierra. Las almas quedan atoradas en lodo. El alma de tierra se le desata una bola que estaba haciendo cuando entra en contacto el agua.

*el resto de*

*agua que intenta moverse*

**PANEL 4 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

El alma de agua deja de atacar. Zephyr se levanta. Las dos almas enemigas intentan salirse del lodo. El alma de tierra le habla al de agua.

*recombarse*

ALMA TIERRA: "¡Seca rápido!"

**PANEL 5 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

*Línea describe mov.*

Aria lanza una roca enfrente de Zephyr. Zephyr nota la roca con sorpresa.

*ve*

ARIA: "¡Lánzala!"

**PANEL 6 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

*Línea describe movimiento*

Zephyr crea una corriente que hace que la roca salga disparada e impacte en la cabeza del alma agua. Alma tierra ve a su compañero con espanto.

*Y del alma tierra*

ONOMATOPEYA: "¡WHAAAM!"



~~PANEL 7 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)~~

~~Aria lanza una piedra arriba de ella y tiene su palo sobre el hombro~~

~~PANEL 8 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)~~

~~Cuando la piedra cae, Aria la golpea como una pelota de baseball.~~

~~ONOMATOPEYA: "POOW" "Waaan"~~

*Línea describe movimiento*

~~ARIA: "¡Voy yo!"~~

**PANEL 9 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

La piedra va a dar en la cabeza del alma de tierra. Y cae junto a su compañero. Aria celebra con su brazo mientras le sonríe a Zephyr, quien también le sonríe. Las almas están moqueadas en el suelo.

ONOMATOPEYA: "¡WHAAAM!"

PÁGINA 60 (8<sup>7</sup> paneles)

*Algunos paneles pasados a la nueva pág agregada*

**PANEL 1 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Un alma de aire genera una ráfaga de viento que impacta en Aria y sale volando. Zephyr se espanta. *Zephyr (o.s.): "¡ARIA!"*

**PANEL 2 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Zephyr genera una corriente constante *de aire* que "sujeta" a Aria y la hace bajar lentamente.

ZEPHYR: "¡Te tengo!"

**PANEL 3 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Zephyr es golpeado por otra corriente de aire que interrumpe su poder. Aria cae en la rama de un árbol.

**PANEL 4 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

~~Zephyr resiste el ataque con una contracorriente.~~ Ambas almas están contrarrestándose con corrientes continuas.

**PANEL 5 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Aria ve desde la rama al alma de aire *que* se acerca ~~con dificultad~~ a Zephyr. *Zephyr va perdiendo.*

**PANEL 6 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Aria se ~~prepara para saltar y aprieta su bastón.~~ *salta de la rama con el bastón levantado*

**PANEL 7 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Aria ~~salta desde la rama y~~ con su bastón golpea en la nuca al alma de aire. *Lima describe mov. con su bastón*

ONOMATOPEYA: "¡SMASH!"

*Pag. 61  
Pan 7*

**PANEL 8<sup>1</sup> (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

El alma de aire queda noqueada. Aria cae al suelo, pero se tuerce el tobillo. Aria hace una mueca de dolor tratando de aguantarlo.

ONOMATOPEYA: "KRAK"

PÁGINA 61 (3 paneles)

**PANEL 1<sup>2</sup> (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Aria está en el suelo tocándose el tobillo. Zephyr se acerca a Aria.

ZEPHYR: "¿Estás bien?"

ARIA: "Sí, no te preocupes, sólo me torcí el tobillo."

**PANEL 2<sup>3</sup> (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER)**

Zephyr ayuda a Aria a caminar.

ZEPHYR: "No podemos esperar más, vamos al pueblo a buscar a un médico."

**PANEL 2<sup>4</sup> (INT. CONSULTORIO - NOCHE)**

Los chicos están en un consultorio. Aria está sentada en la camilla sin sus zapatos, sin su media en el pie que se torció y con una venda. Su capa está en una silla. Su bastón está apoyado en un buró al lado de la camilla. Zephyr está recargado en la pared. Aria mira una pomada que tiene en la mano.

ARIA: "~~Wow~~, la medicina de aquí es <sup>asombrosa</sup> increíble, sólo una hora con la pomada y me recuperaré."

Zephyr: "Menos mal que no fue algo <sup>muy</sup> más grave."

**PANEL 4<sup>5</sup> (INT. CONSULTORIO - NOCHE)**

Aria deja la pomada en un buró. Zephyr pensativo

*Igual mucho texto para un espacio tan chiquito*

ZEPHYR: "¿Por qué nos atacaron esas almas oscuras si yo soy un ~~alma opaca~~ <sup>alma</sup> opaca y tú tuviste ~~todo el tiempo~~ <sup>mucho</sup> la capucha puesta? ~~Hasta ahora todos han pensado que también eres un alma opaca.~~"

ARIA: "¿Será que las almas oscuras están comenzando a perseguir también a las opacas?"

**PANEL 5<sup>6</sup> (INT. CONSULTORIO - NOCHE)**

ZEPHYR: "No le veo el sentido a eso, ~~pero parece que así es.~~ <sup>es muy extraño</sup> Otra ~~cosa que me dejó pensando es que~~ <sup>además,</sup> nos dejaron pasar al pueblo ~~como si nada,~~ <sup>sin problemas cuando</sup> Lia dijo que eran muy cuidadosos con quien entraba..."

ARIA: "Mira, lo importante es que ya estamos a salvo ~~en el pueblo~~ y les dimos una lección a esas almas oscuras"

**PANEL 6<sup>7</sup> (INT. CONSULTORIO - NOCHE)**

Zephyr y Aria sonriendo con la mano cerrada cerca del pecho ~~iluminado.~~ <sup>oreja/man oscura</sup>

ZEPHYR: "Es cierto, hicimos muy buena ~~dupla.~~ <sup>dupla</sup> Eres fuerte, Aria. Nada mal para una novata."

Aria: "Bueno, si mi alma es Lia, tiene sentido que yo sepa pelear"

**PANEL 7 (INT. CONSULTORIO - NOCHE)**

Zephyr ~~murmulla.~~ <sup>en broma.</sup>

ZEPHYR: "Sí aunque yo fui el que te enseñó."

*"¡Ja, claro, nada tiene que ver que yo te haya enseñado!"*

*Tal vez quitar*

pag 62  
Pan 7



PANEL 8<sup>1</sup> (INT. CONSULTORIO - NOCHE)

Zephyr se sobresalta

ZEPHYR: "Oye, hablando de Lía ¿Dónde estará? Se tardó mucho cuando fue al pueblo, ¿La habrán atacado?"

*ARIA: "También me preocupan"*

PANEL 8<sup>2</sup> (INT. CONSULTORIO - NOCHE)

Zephyr abre la puerta y está a punto de salir. Aria preocupada.

ZEPHY: "Iré a buscarla. Descansa un rato, pero mantente alerta."

ARIA: "~~Cuidado...~~" *"Si ve con cuidado"*



PÁGINA 69 (8 paneles)

PANEL 9<sup>3</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)

Zephyr está caminando por las calles del pueblo. No hay muchas almas.

PANEL 9<sup>4</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)

Zephyr da una vuelta y se encuentra de frente a Idalia.

ZEPHYR: "¡Lia!"

IDALIA: "¡Zephyr! ¿En dónde se metieron? Los he estado buscando por un buen rato"

PANEL 9<sup>5</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)

Zephyr toma del brazo a Idalia. Zephyr está preocupado, Idalia está sorprendida.

ZEPHYR: "¡Tenemos que irnos! Este lugar es peligroso, hay almas oscuras atacando a las almas opacas."

*varían eso si las protegen?*

IDALIA: "No puede ser, ¿Por qué atacarían a las almas opacas? Se supone que las protegen..."

PANEL 9<sup>6</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)

ZEPHYR: "Tampoco lo entiendo, pero eso está sucediendo ¡Debemos de irnos ya!"

*confío en lo que dices, Zeph.*

IDALIA: "No sé qué está pasando, pero confío en ti, Zeph. Conozco una salida secreta, vamos."

pag. 63  
Pan. 6

PANEL 5<sup>1</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)

Idalia está muy insistente

ZEPHYR: "Pero <sup>✓</sup> antes <sup>tengo que "</sup> hay que pasar por Aria"

*debemos decir*

IDALIA: "No hay tiempo, hay de dejarla, ya la buscaremos después. Lo que importa ~~ahorita~~ <sup>ahora</sup> es que nos pongamos a salvo nosotros, tu y yo."

**PANEL 6<sup>1</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)**

Zephyr molesto y confundido. Idalia está enojada

ZEPHYR: "¿Qué ~~cosas~~ dices? Aria está en peligro, no voy a abandonarla."

IDALIA: "¿Por qué no? ¿Por qué es tan especial para ti, Zeph? Ella te está arriesgando; Es una humana, <sup>mayúsculas</sup> por eso los atacaron!"

**PANEL 7<sup>3</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)**

Zephyr suelta a Idalia y toma su distancia. Idalia seria.

ZEPHYR: "Nunca te dije que nos atacaron a nosotros... ¿Desde cuándo sabes que Aria es humana?"

IDALIA: "Zephyr, por culpa de los humanos mi madre está muerta y mi vida arruinada; ¿Por qué aun así la estás ayudando? Las almas como tú y ~~como yo sufrimos por la culpa de los humanos, de las almas luz y de los trascendentales~~"

**PANEL 8<sup>4</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)**

Zephyr serio.

IDALIA: "¿Es que acaso no te importamos? ¿No te importo yo? Todos los humanos deben de pagar...deben de morir."

ZEPHYR: "Idalia, dime, ¿Cómo supiste que nos atacaron?"

**PÁGINA 03 (8 paneles)**

**PANEL 1<sup>5</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)**

Idalia seria. Zephyr consternado.

IDALIA: "Yo mandé a que eliminaran a Aria, Zephyr. Soy una capitana de las almas oscuras y mi deber es eliminar a los enemigos. A ti no te haría daño, en realidad te he querido proteger todo este tiempo."

**PANEL 2<sup>6</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)**

Idalia camina hacia Zephyr y lo ve con cariño. El chico se aleja.

IDALIA: "Te he mantenido vigilado, <sup>g</sup> cuando me informaron que te habías desconectado de tu humano y estabas sufriendo el desprecio de todos, ~~(como me pasó a mí)~~ decidí ir por ti para reclutarte y poder ser felices como antes."

Pag 64  
pan 6

**PANEL 3<sup>1</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)**

Idalia con cara de aversión. Zephyr se para firme y habla serio.

IDALIA: "¡Pero tenía que aparecer esa <sup>suca</sup> magrosa humana! Al principio ~~si~~ creí que era un alma opaca y la iba a dejar en este pueblo, pero ahora que sé quién es realmente, debo de cumplir con mi deber."

ZEPHYR: "No se te ocurra hacerle daño."

**PANEL 4<sup>2</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)**

Idalia con rencor.

IDALIA: "¿Es que acaso la prefieres? ¿Sientes algo por ella?"

ZEPHYR: "No es lo que tú piensas, pero no puedo dejar que la lastimes"

**PANEL 5<sup>3</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)**

Idalia se para muy cerca de Zephyr.

IDALIA: "Es ella o yo, Zeph."

**PANEL 6<sup>4</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)**

Zephyr ~~se queda pensando y~~ baja la mirada. Idalia sonríe

**PANEL 7<sup>5</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)**

De repente, Zephyr crea una fuerte ráfaga de viento que lanza lejos a Idalia.

**PANEL 8<sup>6</sup> (EXT. CALLES PUEBLO FUEGO - NOCHE)**

Zephyr corre al consultorio triste. <sup>y con dolor</sup>

ZEPHYR: "Lo siento..."

PÁGINA 64 (8<sup>65 67</sup> paneles)

**PANEL 1 (INT. CONSULTORIO - NOCHE)**

Aria tiene ambas medias puestas y está sentada calzándose. La venda está en el buró.

ARIA: "Necesito llevarme un poco de esa medicina <sup>"Bueno, ya pasó la hora"</sup> milagrosa"

**PANEL 2 (INT. CONSULTORIO - NOCHE)**

Zephyr abre la puerta y entra corriendo al cuarto. Aria se espanta.

**PANEL 3 (INT. CONSULTORIO - NOCHE)**

Zephyr cierra la puerta fuerte se incorpora agitado. Aria está confundida poniéndose su capa rápido. <sup>pero no su capucha.</sup>

ONOMATOPEYA: "SLAM"

ZEPHYR: "No te puedo explicar, pero ¡hay que irnos ya!"

~~PANEL 4 (INT. CONSULTORIO - NOCHE)~~

Aria y Zephyr están a punto de salir, pero escuchan voces afuera

ALMA OSCURA (O.S.): "Lo vi pasar por aquí, busquen en cada casa."

~~PANEL 5 (INT. CONSULTORIO - NOCHE)~~

Aria señala la ventana del cuarto. Zephyr ve la ventana.

ARIA: "Por la ventana."

PANEL 6<sup>4</sup> (EXT. PUEBLO FUEGO - NOCHE)

Los chicos están saliendo con sigilo por la ventana. Las almas oscuras corren por las calles con hongos luminosos (verdes) en las manos.

PANEL 7<sup>5</sup> (EXT. CERRO - NOCHE)

Aria y Zephyr huyen por el terreno elevado rumbo al bosque. Al fondo se ve el pueblo con luces verdes.

PANEL 8<sup>6</sup> (EXT. BOSQUE - NOCHE)

Los chicos corren por el bosque.

ARIA: "Zephyr, ¿Qué pasó? ¿De dónde salieron todas esas almas oscuras? ¿Encontraste a Lia?"

ZEPHYR: "Eso no importa, vámonos."

PÁGINA 66<sup>1</sup> (7<sup>6</sup> paneles)

*Textos intensos, por eso redug co víñetas*

PANEL 1<sup>7</sup> (EXT. BOSQUE - NOCHE)

Aria agarra el brazo de Zephyr y jala al chico para que se detenga.

ARIA: "No podemos dejarla"

ZEPHYR: "¡Aria, no hay tiempo!"

PANEL 2<sup>1</sup> (EXT. BOSQUE - NOCHE)

Aria enojada. Zephyr desesperado.

ARIA: "¿Qué te pasa? ¿;Cómo vas a abandonarla!?"

ZEPHYR: "¡FUE IDALIA! Ella mando a las almas oscuras para matarte"

PANEL 3<sup>2</sup> (EXT. BOSQUE - NOCHE)

Close up. Aria sorprendida.

*Pay 66  
Pan 6*

**PANEL 4** <sup>3</sup> (EXT. BOSQUE - NOCHE)

Two shot. Zephyr triste y nervioso.

ARIA: "Jaja...¿De qué hablas Zeph? ~~Están jugando conmigo Lia y tú?~~"

ZEPHYR: "No es broma, ~~Aria~~ Idalia es una capitana de las almas oscuras. Apareció en la escuela porque quería reclutarme. Ella se enteró que eres humana y nos dejó a propósito afuera del pueblo para que nos atacaran. Ella me lo dijo todo..."

**PANEL 5** <sup>4</sup> (EXT. BOSQUE - NOCHE)

Two shot. Aria preocupada. Zephyr irritado.

ARIA: "Debe <sup>de</sup> haber una confusión, ~~debo~~ <sup>regreso que</sup> regresar y hablar con ella, Tal vez si le menciono que soy su humana, pueda hacerla entrar en razón. La conozco, ~~Idalia es racional como yo~~"

ZEPHYR: "¡POR FAVOR, ARIA! ¿CÓMO LA VAS A CONOCER EN UNOS CUANTOS DÍAS SI NI YO SÉ QUIÉN ES AHORA?"

**PANEL 6** <sup>5</sup> (EXT. BOSQUE - NOCHE)

Aria indignada y triste.

ZEPHYR: "¡Es triste, ~~molesto~~ y hasta ridículo ver como intentas crear una relación entre tú y ella cuando no hay ninguna! Eres tan miedosa y estás tan desesperada por recibir la aprobación de los demás que prefieres ocultar tu verdadero yo y convertirte en lo que los otros quieren que seas, ~~aunque no te agrade.~~"

**PANEL 7** <sup>6</sup> (EXT. BOSQUE - NOCHE)

Zephyr un poco más serio. Aria molesta.

ZEPHYR: "Lamento hablarte así, pero tu **torpe ilusión** con Idalia sólo te va a meter en problemas."

ARIA: "¡ELLA ES MI ALMA! <sup>Esta competitiva, podríamos quitárselo de donde lo tiene antes</sup> ~~He sentido el calor~~ cuando estoy con <sup>(Página 55)</sup> ella y todo encaja! ¿Por qué quieres evitar que contactemos? <sup>Mantenerlo</sup> ¿Acaso estás celoso? ¿Qué no era lo que querías, Zephyr, que todas las almas pudieran reconectar con su humano?"

**PÁGINA 67** <sup>67</sup> (6 paneles)

**PANEL 1** (EXT. BOSQUE - NOCHE)

ARIA: "Ah, pero espera, ¡Tú ni siquiera estás en conexión con tu humano y tienes el descaro de juzgarme! No tienes la fuerza ni para ayudarte a ti mismo, pero mantienes esa <sup>torpe ilusión</sup> ~~sueño infantil~~ de convertirte en un Enosis para ayudar a todo el mundo."

**PANEL 2 (EXT. BOSQUE - NOCHE)**

Aria apuntándole con el dedo enojada. Zephyr consternado y con tonos desaturados (también el pecho de Aria.)

ARIA: "Aquí el iluso eres tú, Zephyr. Bien hace tu madre en mantenerte encerrado en casa porque no tienes la fuerza ni la capacidad de ser algo más que una simple alma opaca que se la pasa escondiéndose de los trascendentales."

**PANEL 3 (EXT. BOSQUE - NOCHE)**

Aria seria y molesta. Zephyr serio y dolido, se vuelve fantasmagórico, como las almas oscuras.

ZEPHYR: "No te conté mi vida personal para que lo usaras en mi contra, Aria. Cruzaste un límite...Al parecer los humanos sí son unos seres viles y crueles..."

*Suena un poco chistoso, tal vez haya otras palabras? No se, siento que "viles y crueles", o al menos viles no es una palabra que usaría alguien joven*

**PANEL 4 (EXT. BOSQUE - NOCHE)**

*despreciables*

Los chicos se callan y evitan la mirada.

**PANEL 5 (EXT. BOSQUE - NOCHE)**

Aria se voltea y camina de regreso al pueblo. *Zephyr se queda parado*

ARIA: "Lo mejor será que siga mi camino sola. Gracias por tu ayuda..."

**PANEL 6 (EXT. BOSQUE - NOCHE)**

Aria y Zephyr caminan en direcciones opuestas.

**PÁGINA <sup>66</sup>~~64~~ (7<sup>6</sup>~~6~~ paneles)**

**PANEL 1 (EXT. CERRO - NOCHE)**

*esta es la parte superior del cerro bajando por las casas-cuevas que salen de él*

Aria regresa al pueblo de fuego por el terreno elevado del cerro por el que escapó. Se toca el pecho (oscuro) y su rostro hace un gesto de dolor.

ARIA: "Me sentiré mejor cuando esté con Lia"

**PANEL 2 (EXT. PUEBLO FUEGO - NOCHE)**

Aria está en la parte superior del cerro bajando por las casas-cuevas que salen de él.

**PANEL 3<sup>2</sup> (EXT. PUEBLO FUEGO - NOCHE)**

Aria ve a Idalia abajo caminando en una calle. Aria sonríe, levanta el brazo y está a punto de hablarle.

*Aria: "Li..."*

PANEL 4<sup>3</sup> (EXT. PUEBLO FUEGO - NOCHE)

Aria se agacha al ver que dos de las almas que los atacaron a ella y a Zephyr se acercan a Idalia.

PANEL 5<sup>4</sup> (EXT. PUEBLO FUEGO - NOCHE)

Idalia, Alma oscura de agua, Alma oscura de tierra. Plano general. La cabeza de Aria está asomada en la parte superior detrás de unas piedras.

ALMA OSCURA AGUA: "No hay rastros de ellos, capitana."

IDALIA: "Aún no puedo creer que un alma opaca y una humana sin poderes los hayan vencido a los cuatro. Por su bien espero que los encuentren. A Zephyr captúrenlo y no le hagan daño."

ALMA OSCURA TIERRA: "¿Y a la humana?"

PANEL 6<sup>5</sup> (EXT. PUEBLO FUEGO - NOCHE)

Medium shot. Idalia seria. *Aria se sobresalta ó M.S. Aria e Idalia a.s.*

IDALIA: "Elimínenla." *Aria: "<Gulp>"*

~~PANEL 7 (EXT. PUEBLO FUEGO - NOCHE)~~

~~Plano general. Aria detrás de la roca. Aria se sobresalta.~~

~~ARIA: "<GULP>"~~

PÁGINA 68 (8 paneles)

PANEL 1<sup>6</sup> (EXT. PUEBLO FUEGO - NOCHE)

*Idalia permanece*  
Aria ve que las almas se retiran. Aria se levanta con sigilo en dirección contraria.

*Pag. 69  
Pan. 7*

PANEL 2<sup>1</sup> (EXT. PUEBLO FUEGO - NOCHE)

Viñeta rectangular vertical. Aria resbala y está preocupada, unas rocas se desprenden y caen al lado de Idalia llamándole su atención.

PANEL 3<sup>2</sup> (EXT. PUEBLO FUEGO - NOCHE)

*contra plano de*  
Idalia levanta la vista y ve a Aria. Las dos están impactadas.

PANEL 4<sup>3</sup> (EXT. PUEBLO FUEGO - NOCHE)

*2º plano*  
Aria corre subiendo el cerro. Idalia la persigue.

IDALIA: "¡ARIA!"

PANEL 5<sup>4</sup> (EXT. CERRO - ALBA)

Aria llega a un risco por el que cae una cascada al lado. Aria se asoma con miedo.

*El capullo de Aria se baja con la cabeza de Aria.*

PANEL 6<sup>5</sup> (EXT. CERRO - ALBA) ← tal vez quitar

POV de Aria viendo hacia abajo y la cascada cayendo en un río.

PANEL 7<sup>6</sup> (EXT. CERRO - ALBA)

Aria voltea asustada y ve a Idalia caminando hacia ella mientras sonríe.

IDALIA: "Aria, escuchar a escondidas es de mala educación. Creí que estaría contigo Zephyr ¿Dónde está?"

PANEL 8<sup>7</sup> (EXT. CERRO - ALBA)

Aria nerviosa. Idalia la ve levantando una ceja.

ARIA: "Lia, ~~esto es un malentendido~~. Escúchame, creo que tú y yo somos una dupla humano-alma. Nos encontramos de casualidad probablemente por la atracción natural, he sentido un calor en mi pecho cuando estoy contigo y nos parecemos en muchas cosas..."

PÁGINA 69<sup>70</sup> (7 paneles)

PANEL 1 (EXT. CERRO - ALBA)

Aria escucha sin poder dar crédito con los ojos llorosos. Idalia burlona.

IDALIA: "JAJAJA, ~~¿Qué cosas dices, Aria?~~ ¿Parecernos tú y yo? ¿Cómo voy a ser el alma de una estúpida niña miedosa? No fue una coincidencia encontrarnos, los he estado siguiendo desde que salieron de la cueva de la Enosis."

PANEL 2 (EXT. CERRO - ALBA)

Idalia se acerca a Aria mientras sonríe. Aria levanta su bastón en pose de defensa, pero está temblando.

IDALIA: "Además, por si no lo sabías, las almas también debemos de sentir un calor al estar con nuestro humano y contigo no he sentido más que ~~desprecio~~." *negativo*

PANEL 3 (EXT. CERRO - ALBA)

Idalia levanta su mano y enciende una llama mientras sonríe. Aria tiene miedo. *Aria: "Lia..."*

IDALIA: "No te preocupes, no soy cruel. Será rápido."

PANEL 4 (EXT. CERRO - ALBA)

Llega corriendo la Alma oscura de tierra. Idalia se voltea a verlo preocupada y sorprendida. Aria ~~voltea~~ *mira* al risco.

IDALIA: "¡Capitana, unas almas vieron a Zephyr en el bosque! Está muy débil, parece que se desconectó totalmente."

PANEL 5 (EXT. CERRO - ALBA)

Aria salta por el risco. El alma oscura de <sup>tierra</sup> ~~agua~~ señala hacia Aria gritando. Idalia voltea.

ALMA OSCURA TIERRA: "¡La humana!"

PANEL 6 (EXT. CERRO - ALBA)

Idalia se asoma molesta por el risco.

Idalia: "Carajo..."

PANEL 7 (EXT. CERRO - ALBA)

Idalia ve al alma oscura de tierra.

Idalia: "Tch. Llévame con Zephyr."

PÁGINA 70 (8 paneles)

~~PANEL 1 (EXT. BOSQUE - AMANECER)~~

Aria sale del río triste y camina débil a la orilla.

*tocando se el pecho y llorando*  
*F.J. Un río al lado de ella. rastro de que salió del agua.*

~~PANEL 2 (EXT. BOSQUE - AMANECER)~~

*1. Aria sentada escurrendo con bastón en mano.*

Aria se sienta, pone su bastón al lado y mira a la nada tratando de asimilar lo que ha pasado.

~~PANEL 3 (EXT. BOSQUE - AMANECER)~~

*ONOMATOPEYA "SMIX MIF."*

~~Close up. Aria se toca el pecho oscuro y comienza a llorar con dolor con los ojos cerrados.~~

*2. Aria tocando el pecho*

PANEL 4<sup>2</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Medium Shot. Aria tiene los ojos abiertos con los ojos llorosos, pero más tranquila mientras piensa.

ARIA (pensamiento): "Ahora que estuve sola con Idalia, incluso antes de hablarle, en ningún momento sentí calor..."

~~PANEL 5 (EXT. BOSQUE - AMANECER)~~

~~Tal vez vista de gusano. Primer plano bastón, segundo plano Aria viéndolo.~~



PANEL 6<sup>3</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Aria sostiene frente a ella al bastón y se lo queda viendo pensativamente con ojos llorosos.

PANEL 7<sup>4</sup> (INT. CUEVA - DIA) (FLASHBACK)

Zephyr con la máscara ayudando a Aria a levantarse dándole la mano en la cueva del portal.

ARIA (V.O.): "Encuentro fortuito..."

PANEL 4<sup>5</sup> (EXT. MIRADOR - ATARDECER) (FLASHBACK)

Aria y Zephyr hablando en el mirador, la primera vez que el pecho se le iluminó débilmente.

*aria se toca el pecho con extrañeza*  
*ARIA (V.O.): "calor en el pecho..." ¿E? Aquí ya se ve iluminado.*

PÁGINA 74 (8<sup>7</sup> paneles)

PANEL 1<sup>6</sup> (EXT. BOSQUE - DIA) (FLASHBACK)

Después de la batalla amistosa entre Aria e Idalia. Idalia camina hacia Aria mientras le sonríe, pero Aria está viendo a Zephyr y tiene el pecho iluminado. *Aria y Zeph pescan peces alegres. Pecho iluminado.*

PANEL 2<sup>1</sup> (EXT. ORILLA DEL RÍO - NOCHE) (FLASHBACK)

Aria y Zephyr comiendo sus pescados asados alegremente en la orilla del río. Pecho iluminado. *Aria le pega a Zeph con la rama y ríen. Pecho iluminado.*

PANEL 3<sup>1</sup> (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER) (FLASHBACK)

Aria dándole el dibujo a Zephyr. Pecho iluminado

*Iluminación del pecho aumenta en cada panel*

~~PANEL 4 (EXT. CLARO BOSQUE - ATARDECER) (FLASHBACK)~~

~~Aria peleando con Zephyr contra las almas oscuras en el bosque. Pecho iluminado. *Aria y Zeph en el consultorio celebrando victoria*~~

PANEL 5<sup>3</sup> (EXT. BOSQUE - NOCHE) (FLASHBACK)

Aria y Zephyr caminando en sentidos opuestos después de su discusión. Zephyr fantasmagórico. Pecho oscuro y frío de Aria.

PANEL 6<sup>4</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Aria está parada y pensativa viendo el bastón, *busca de descubrir algo o como las vamos a poner*

ARIA: "Tengo que volver..."

PANEL 1<sup>5</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Aria se va corriendo hacia una dirección.

PANEL 8<sup>6</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Unas sombras aparecen y la siguen por la misma dirección.

PÁGINA 75 (8<sup>7</sup> paneles)

PANEL 1 (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Zephyr deambula débil en el bosque. *una hoja blanca sale de su bolsillo*

PANEL 2 (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Zephyr se deja caer en un árbol y un suave crujido se produce en su bolsa. Zephyr ve hacia su bolsa. *una hoja blanca sale de su bolsillo. Zephyr la ve.*

*pag 72  
pan 6*

ONOMATOPEYA: "CRUUNCH"

~~PANEL 3 (EXT. BOSQUE - AMANECER)~~

~~Zephyr saca un papel de su bolsa.~~

**PANEL 4<sup>3</sup>** (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Over the shoulder. ~~Con lágrimas en los ojos~~ Zephyr ve el dibujo que Aria hizo de ellos ~~y lo aprieta.~~

*quita la hoja y con la hoja*

**PANEL 5<sup>4</sup>** (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Zephyr ~~lo~~ <sup>o papel</sup> deja caer al piso y ~~él mira hacia otro lado con tristeza.~~

IDALIA (O.S.): "¿Zeph?"

**PANEL 6<sup>5</sup>** (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Zephyr voltea sorprendido. Idalia se acerca a Zephyr y lo ve con tristeza. También se encuentran las 4 almas oscuras con las que se enfrentó antes.

IDALIA: "¿Qué te pasó? Creí que estarías con la humana, pero ~~ella~~ está por su cuenta... ¿~~Acaso~~ ella tuvo algo que ver con tu estado actual?"

**PANEL 7<sup>6</sup>** (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Idalia frunce el ceño y pone su mano en el hombro de Zephyr. El chico baja la mirada.

**IDALIA:** "Te lo advertí Zeph, los humanos son horribles y traicioneros, pero no te preocupes, los haremos pagar, a ellos y a todas las almas luz que nos han hecho a un lado, ya verás."

**PANEL 8<sup>7</sup>** (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Idalia ayuda a Zephyr a caminar. Las almas oscuras los siguen.

PÁGINA <sup>74</sup>73 (7<sup>7</sup> paneles)

**PANEL 1** (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Aria está corriendo en el bosque.

ARIA: "¡ZEPHYR!"

**PANEL 2** (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Aria ve una hoja de papel.

~~PANEL 3 (EXT. BOSQUE - AMANECER)~~

~~Aria la levanta.~~

PANEL 4<sup>3</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Aria <sup>se junta la noya y la ve.</sup> ve que es el dibujo que le regaló. <sup>a zephyr</sup>

PANEL 5<sup>4</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Aria guarda el dibujo en la bolsa superior de su overol mientras ve al suelo.

ARIA: "Debe de estar cerca."

PANEL 6<sup>7</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Aria ve unas pisadas.

PANEL 7<sup>6</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Aria se va corriendo a esa dirección.

PÁGINA 74<sup>95</sup> (8<sup>7</sup> paneles)

PANEL 8<sup>7</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Zephyr va apoyado de Idalia y rodeado de las almas oscuras ~~caminan~~ mientras ~~caminan~~

~~PANEL 2 (EXT. BOSQUE - AMANECER)~~

Todos se detienen. Idalia y sus almas oscuras voltean. Idalia está enojada. Zephyr se sobresalta cuando escucha la voz, pero no voltear.

ARIA (O.S.): "¡ZEPHYR!"

Pag. 75  
Pag 6

PANEL 3<sup>1</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Aria corre hacia el grupo de almas oscuras. Idalia grita.

ARIA: "¡Zephyr, espera!"

IDALIA: "¡ATAQUEN! No dejen que..."

PANEL 4<sup>2</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Idalia y sus almas oscuras se quedan sorprendidos del miedo. Algunos comienzan a correr. Zephyr está confundido.

IDALIA: "Oh, no...debemos irnos rápido..."

PANEL 5<sup>3</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Zephyr voltear y se aterra.

PANEL 6<sup>4</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Aria tiene los ojos llorosos y está parada sonriéndole al chico. Detrás de ella hay 4 trascendentales rodeándola, extendiendo sus brazos sobre la chica.

Aria: "zeph..."

ZEPHYR (O.S.): "¡ARIA, CORRE!"

**PANEL 7<sup>5</sup>** (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Aria voltea asustada, paralizada. Se escucha un sonido aterrador. Una mano grande está a punto de agarrar a Aria.

ONOMATOPEYA: "BRRUAAAAaa"

**PANEL 8<sup>6</sup>** (EXT. BOSQUE - AMANECER)

La mano agarra con violencia a Aria y ~~las demás almas oscuras~~ la rodean.

*los demás trascendentales*

*Zephyr (o.s.): "¡ARIA!!!"*



PÁGINA 75<sup>76</sup> (8 paneles)

~~**PANEL 1** (EXT. BOSQUE - AMANECER)~~

~~Zephyr grita con terror y está a punto de correr.~~

~~ZEPHYR: "¡ARIA!!!"~~

**PANEL 2<sup>1</sup>** (EXT. BOSQUE - AMANECER)

*Zephyr está a punto de correr.*

Idalia lo detiene y lo ve sin entender al chico. Zephyr voltea a verla con desesperación.

IDALIA: "¡YA ES TARDE! Tenemos que huir antes de que nos persigan. No vale la pena que te sacrifiques por una humana que te lastimó."

ZEPHYR: "¡Tengo que ayudarla! Me avergüenza saber que antes la abandoné sabiendo que, ~~si la encontrabas, la eliminarías.~~"

*fu la podrións lastimar*

**PANEL 3<sup>2</sup>** (EXT. BOSQUE - AMANECER)

*Zephyr gata su brazo y se libera de Idalia a punto de correr.*

Idalia ve sorprendida a los ojos a Zephyr y ~~deja de apretar su ropa.~~

*que vio el peligro*

ZEPHYR: *Me dejé llevar por el enojo, pero no volveré a cometer el mismo error, no permitiré que nadie le haga daño a alguien que es muy importante para mí*

IDALIA: "Acaso..."

~~**PANEL 4** (EXT. BOSQUE - AMANECER)~~

~~Zephyr jala liberándose de la mano de Idalia y corre hacia Aria. Zephyr se esfuerza por generar en sus brazos unos remolinos de aire.~~

*le doy de vuelta con lo mismo que la quiero/afecto y no la puedo abandonar*

**PANEL 5<sup>3</sup>** (EXT. BOSQUE - AMANECER)

Zephyr salta y pone sus brazos detrás de él para liberar el aire a presión y salir proyectado hacia los trascendentales.

ONOMATOPEYA: "WOOOSH"

**PANEL 6<sup>4</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Zephyr embiste al trascendental que tenía a Aria en sus manos, logrando liberar a la chica que cae al suelo lejos de él.

ONOMATOPEYA: "WHOOOMM!"

**PANEL 7<sup>5</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

*cámara a lado  
frente de Aria*

Zephyr logra levantarse, apenas puede sostenerse, ve a Aria. La chica está boca abajo en el suelo levantándose y viendo a Zephyr. Tres transcendentales rodean a Zephyr y levantan los brazos a la altura del ombligo para iniciar el proceso de eliminación. El cuarto de los transcendentales, que es el que Zephyr derribó, se levanta.

ZEPHYR: "¡HUYE!"

**PANEL 8<sup>6</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

El trascendental extiende el brazo y en su palma hay una boca grotesca que comienza a succionar la energía de Zephyr. El chico cae de rodillas.

**PÁGINA 7<sup>7</sup> (9 paneles)**

**PANEL 1 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Aria está sobre una rodilla, se toca el pecho y hace una mueca de dolor, mira al suelo. En el piso están su bastón y una piedra.

ARIA: "¡AAARGH!"

ARIA (Pensamiento): "Tengo miedo... ~~quiero correr~~..."

*Creo que el "quiere correr" ya está de más*

**PANEL 2 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

*parece recordar algo*

Aria levanta la vista para ver a Zephyr. ~~Aún se queja del dolor.~~

ARIA: "¿Y piensas dejar a Zephyr? La única alma que se arriesgó para salvarte aún después de todo lo que le dijiste.

ARIA (Pensamiento): "...~~pero~~ no ganaré, es mucho para mí, es muy arriesgado..."

~~**PANEL 3<sup>4</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)**~~

~~Glose up. Aria recuerda algo.~~

**PANEL 4<sup>1</sup> (EXT. JARDINES ESCUELA - DIA) (FLASHBACK)**

Zephyr bajo el árbol hablando con Aria y el grupo de los inadaptados rodeándolos.

ZEPHYR: "...tal vez salga bien, tal vez mal, pero si no tenemos el valor para afrontar los riesgos, nunca sabremos de lo que en verdad..."

**PANEL 5<sup>4</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Aria está parada con el ceño fruncido, con una piedra en la mano y en la otra sosteniendo su bastón apoyado en su hombro como un bate de baseball.

ZEPHYR(V.O.): "...somos capaces de hacer."

**PANEL 6<sup>5</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Aria lanza la roca encima de ella

**PANEL 7<sup>6</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Aria golpe la roca con enojo y sale disparada hacia un trascendental que rodea a Zephyr.

**PANEL 8 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

~~se golpea~~ El trascendental recibe el golpe

ONOMATOPEYA: ";WHAAAMM!"

**PANEL 9<sup>7</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

El trascendental se abalanza contra Aria con las manos como garras. Aria está de pie en pose de defensa.

**PÁGINA 78<sup>78</sup> (8<sup>7</sup> paneles)**

**PANEL 1 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

El trascendental lanza un zarpazo, pero Aria lo desvía con su bastón.

**PANEL 2 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Aria salta a la espalda del trascendental y lo agarra de la tela que cubre su rostro.

**PANEL 3 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

El trascendental ~~se voltea y se agacha intentando~~ *se rehuerce e intenta* agarrar a Aria. Aria esquivo las manos y se sujeta fuerte.

**PANEL 4<sup>3</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Aria direcciona al trascendental que monta para arremeter contra los demás trascendentales. Aria tiene el ceño fruncido y su bastón a un lado extendido lista para dar un golpe.

**PANEL 5<sup>4</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Aria y su trascendental pasan al lado de uno de los dos trascendentales que rodean a Zephyr, Aria lo golpea en la cabeza y cae. ~~Aria gira~~

ONOMATOPEYA: ";POW!"



*Línea describe movimiento*

*Trascendental hace de el giro de BUAAA*

*Línea descri. mov.*

**PANEL 6<sup>5</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Aria va con mucha velocidad para arremeter al tercer trascendental. Aria se prepara para saltar.

**PANEL 7<sup>6</sup> (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Los trascendentales chocan, Aria salta con su bastón levantado en ambas manos para golpear al cuarto trascendental que está succionando la energía de Zephyr.

ONOMATOPEYA: ";CRASH!"

**PANEL 8 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Aria lo golpea y el trascendental cae al suelo.

ONOMATOPEYA: ";SMASH!"

**PÁGINA 78 (7 paneles)**

**PANEL 1 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Aria cae apenas de pie frente a Zephyr viendo al chico. Zephyr sigue hincado, pero comienza a caer de lado.

**PANEL 2 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Aria logra<sup>7</sup> ponerse junto a Zephyr y lo agarra antes de que caiga al suelo mientras le sonríe.

ARIA: "Ya llegué."

**PANEL 3 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Zephyr se separa un poco de Aria y la ve.

ZEPHYR: "Aria, corre...aún tienes que encontrar a tu alma...coff  
coff"

**PANEL 4 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Los trascendentales comienzan a acercarse a los chicos. Aria le sonríe a Zephyr con lágrimas en los ojos. El chico la ve confundido.

ARIA: "Pero es que eso ya lo logré."

**PANEL 5 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Los trascendentales rodean a los chicos. Aria ve a Zephyr con arrepentimiento. Zephyr tiene los ojos llorosos.

ARIA: "Perdóname por todo lo malo que te he dicho, por no aceptarte, por ignorarte, por hacerte menos, por desconectarme de ti<sup>8</sup> por haberte abandonado tanto tiempo...La verdad es que..."

**PANEL 6 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

Aria abraza a Zephyr. Una fuerte luz emana del pecho de Aria y de Zephyr. El cabello de Aria, su ropa y la de Zephyr comienza a levantarse.

ARIA: "¡TE QUIERO!"

**PANEL 7 (EXT. BOSQUE - AMANECER)**

*Los chicos se elevan y*

La luz que rodea a ~~los chicos se eleva y~~ se intensifica. A su alrededor se forma un anillo compuesto de aire, uno de agua, otro de fuego, y un último de tierra, ~~pie~~<sup>son</sup> ~~ra~~ y flores.

*PÁGINA 80 (8 paneles)*

**PANEL 12 (EXT. BOSQUE - DIA)** *Panel 1 Idalia ve maravillada y conmovida IDALIA: "Increíble..."*

La luz estalla, se libera energía y los anillos se expanden lanzando a los trascendentales.

ONOMATOPEYA: "PFOOM"

*fusión*

~~PANEL 2 (EXT. BOSQUE - DIA)~~

~~Idalia se voltea para protegerse de la luz y de la onda expansiva que generó la energía.~~

~~PANEL 3 (EXT. BOSQUE - DIA)~~

~~Idalia regresa su vista, está sorprendida.~~

**PANEL 4 (EXT. BOSQUE - DIA)**

*regresa su vista y*

Idalia ve maravillada y conmovida a Aria y a Zephyr flotando en el aire abrazados e iluminados.

IDALIA: "Increíble..."

**PANEL 5 (EXT. BOSQUE - DIA)**

*"Me-a-lloro..."*

*Línea describe movimiento*

Los chicos aterrizan y se separan viéndose con una sonrisa.

**PANEL 6 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Los chicos toman pose de defensa al voltear y ver que los trascendentales que se juntaron y se acercan a ellos.

ONOMATOPEYA: "BRRUAAAaaa"

ARIA: "Se supone que ya eres una alma luz..."

ZEPHYR: "Pero eres humana y no te reconocen como un ser de este mundo."

**PANEL 7 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Las trascendentales son atacado por las almas oscuras y llaman su atención. Los chicos se quedan sorprendidos.

IDALIA (O.S.): "Considérenlo una tregua..."

**PANEL 8<sup>6</sup> (EXT. BOSQUE - DIA)**

Aria y Zephyr voltean y ven a Idalia que está a cierta distancia de ellos. Los trascendentales están alejados. *carca de*

IDALIA: "No todos los días se ve algo así de...esperanzador. Tal vez no sea muy tarde para que podamos reconectar con nuestros humanos..." *los chicos también podamos*

**PÁGINA 80 (7<sup>8</sup> paneles)**

**PANEL 1 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Aria y Zephyr ven con bondad a Idalia. *quien comienza a retirarse.*

IDALIA: "No espero que me perdonen, pero acepten esta ayuda que les estamos dando. Váyanse, los distraeremos." *Corren... "*

**PANEL 2 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Idalia se va a retirar, pero Zephyr le toma la muñeca y la ve preocupado. Se miran Idalia y Zephyr. Idalia le sonríe al chico con cariño.

ZEPHYR: "~~Pero~~ es peligroso..."

IDALIA: "No te preocupes, Zeph, tenemos unos escondites, vamos a estar bien. ~~gracias.~~ Cuidate!" *El "gracias" siento que igual está de más. No sé, no sé*

**PANEL 3 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Zephyr se aparta. Idalia ve a Aria y se sonríen.

IDALIA: "Eres sorprendente, Aria. Sigue así."

**PANEL 4 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Idalia se va corriendo en dirección a sus almas oscuras. Zephyr y Aria corren al lado contrario sonriendo.

**PANEL 5 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Aria y Zephyr corren. Zephyr ve a Aria sonriendo. Aria está confundida. *sonríe y*

ZEPHYR: "¿Alguna vez has volado?"

ARIA: "~~NO~~ *Amn. No* ¿Qué?"

**PANEL 6 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Zephyr la mira con cara de que está planeando algo. Aria sonríe

ZEPHYR: "¿Y te gustaría?"

ARIA: "No lo creo..." / *No lo sé."*

**PANEL 7 (EXT. BOSQUE - DIA)**

Zephyr toma de la cintura a Aria y se elevan por el bosque con una ráfaga de aire. Aria sonríe asustada.

ARIA: "ZEPHYYYYYYr..."

**PÁGINA 84 (8 paneles)**

**PANEL 1 (EXT. SOBRE EL BOSQUE - DIA)**

Aria y Zephyr vuelan encima de los árboles y ven el paisaje extendiéndose.

~~PANEL 2 (EXT. SOBRE EL BOSQUE - DIA)~~

Aria está embelesada.

ARIA: "Es hermoso."

ZEPHYR: "Extrañaba esta..."



*Pag. 82  
Pan 7 1:*

**PANEL 3 (EXT. SOBRE EL BOSQUE - DIA)**

Aria sonriendo cansada.

ZEPHYR: "¿Y ahora a dónde?"

ARIA: "Creo...que ya es hora de que ~~vaya~~ *vuelva* a casa."

ZEPHYR: "Es ~~cierto~~ *verdad*. Vamos al portal."

**PANEL 4 (EXT. SOBRE EL BOSQUE - DIA)**

Aria y Zephyr ven la cascada donde está el portal y también ven a la Enosis venado esperándolos. *Cabello suelto, sin capucha, con máscara.*

ZEPHYR: "Mira quién nos espera allá abajo"

*"Su cabello..."*

ARIA: "Curioso...su silueta me recuerda algo"

*"Esa silbata..."*

**PANEL 5 (EXT. CASCADA - DIA)**

Los chicos aterrizan junto a la Enosis.

ENOSIS: "Veo que encontraron a su ~~alma~~ *dupla* y a su humano."

**PANEL 6 (EXT. CASCADA - DIA)**

Los chicos hablan con la Enosis

ZEPHYR: "¿Eramos nosotros todo este tiempo! ¿~~Acaso~~ *¡Acaso!* tú lo sabías?"

ARIA: "¿~~Acaso~~ *Tú fuiste quien* tú eres quien me llamó en la cueva del mundo humano? ¿Tú me trajiste ~~aquí?~~ *a este mundo?*"

**ARIA:** Ahora que veo tu cabello te reconozco, tú fuiste quien me llamó en la cueva del mundo humano, ¿Cierto? Tu me trajiste aquí...

5. **PANEL 7<sup>5</sup>** (EXT. CASCADA - DIA)

Los chicos están confundidos.

ENOSIS: "Sí, Aria, yo te llamé para que entraras al mundo espiritual y también sabía que ustedes eran la dupla desconectada."

ZEPHYR: "Am... y ¿Por qué no nos dijiste antes? Nos hubiéramos ahorrado muchas cosas..."

6. **PANEL 8<sup>6</sup>** (EXT. CASCADA - DIA)

ENOSIS: "me hubiera gustado hacerlo, pero un tercero no debe meterse en la búsqueda de la conexión de una dupla, si lo hace, podría causar un daño mayor pues ustedes son los que deben de forjar sus lazos a su manera para que la conexión sea efectiva."

ARIA: "Pero...¿Cómo sabías que Zephyr y yo eramos la dupla?"

**PÁGINA 82 (7<sup>6</sup> paneles)**

**PANEL 1<sup>7</sup>** (EXT. CASCADA - DIA)

ENOSIS: "Al estar en plena conexión con nuestros humanos, los enosis somos las únicas almas que conocemos los pensamientos y las memorias de nuestros humanos..."

**PANEL 2<sup>1</sup>** (EXT. CASCADA - DIA)

La Enosis se quita la máscara. Aria ve que se parece a su tía. Zephyr y Aria están boquiabiertos.

ENOSIS: "...Si la sobrina de mi humana eres tú, Aria, era lógico que tu alma fuera Zephyr, mi sobrino."

**PANEL 3<sup>2</sup>** (EXT. CASCADA - DIA)

Zephyr la abraza.

ENOSIS: "Lamento haber desaparecido, Zeph. Tenemos mucho de qué hablar"

**PANEL 4<sup>3</sup>** (EXT. CASCADA - DIA)

Zephyr se aparta sonriendo. La Enosis se ve triste.

ENOSIS: "Lamento todo este embrollo en el que los metí, pero no podía quedarme de brazos cruzados viendo cómo mis sobrinos se desconectaban por mi culpa..."

**PANEL 5<sup>4</sup>** (EXT. CASCADA - DIA)

La Enosis tiene la vista hacia abajo evitando la mirada de Aria.

Pag. 83  
Pan 6

ARIA: "Tía..." / "El alma de mi tía..."

ENOSIS: "Aria, después de la pelea ~~que tuve con tu mamá y tu fuiste a detenerme~~, fui débil, te hice a un lado, te grité y te di un pésimo consejo. Después de eso, me enteré de que Zephyr se había desconectado de ti y entendí que lo había causado yo...Lo siento."

**PANEL 5** (EXT. CASCADA - DIA)

Aria se acerca a la Enosis y le toma las manos. La Enosis la mira con sorpresa y ojos llorosos.

ARIA: "No fue tu culpa, ~~tía~~. Yo tampoco puse de mi parte y me rendí fácilmente, pero al venir aquí logré aprender mucho de mí y te lo agradezco demasiado. Eres la mejor, no lo olvides."

~~PANEL 7~~ (EXT. CASCADA - DIA)

*Iguel algo maloso*

~~Aria y la Enosis se abrazan.~~

**PÁGINA 83** (8 paneles)

**PANEL 1** (EXT. CASCADA - DIA)

Aria y la Enosis se separan.

ARIA: "Bueno, creo que es hora de que regrese."

ENOSIS: "Así es, pero antes tienes que dejar las cosas que pertenecen a este mundo como el bastón y la capa o podría causar un problema con los trascendentales."

*Pag. 84  
Pan 7*

**PANEL 2** (EXT. CASCADA - DIA)

Aria le entrega a la Enosis la capa doblada.

ARIA: "Gracias"

**PANEL 3** (EXT. CASCADA - DIA)

Aria está con Zephyr. Ambos se ven nerviosos y arrepentidos.

ARIA: "Oye...de verdad lamento todo lo que dije. No debí <sup>malo se</sup> abusar de <sup>de</sup> la confianza que habías depositado en mí. En serio me arrepiento."

ZEPHYR: "Ya no te preocupes, también fue mi culpa porque me dejé llevar por la desesperación y te herí. Perdóname."

**PANEL 4** (EXT. CASCADA - DIA)

Aria le sonríe y le entrega el bastón.

ARIA: "Gracias por todo, Zeph."

ZEPHYR: "Gracias a ti, Aria."

**PANEL 5<sup>4</sup>** (EXT. CASCADA - DIA)

Aria saca una hoja de la bolsa superior del overol mientras mira a Zephyr con los ojos entrecerrados.

ARIA: "Ah, por cierto..."

**PANEL 6<sup>5</sup>** (EXT. CASCADA - DIA)

Aria le devuelve a Zephyr el dibujo que le había regalado y le apunta con el dedo de su otra mano. Zephyr lo toma apenado mientras ríe.

ARIA: "Si lo vuelvo a encontrar en el piso, me las vas a pagar, Zephyr. No se le hace ~~eso~~ a un..."

**PANEL 7<sup>6</sup>** (EXT. CASCADA - DIA)

~~Aria y Zephyr se ven~~ sonriendo, *Aria conmovida*

ZEPHYR: "...Artista."

**PANEL 8<sup>7</sup>** (EXT. CASCADA - DIA)

Los chicos se dan un fuerte abrazo.

**PÁGINA 8<sup>5</sup> (8 paneles)**

**PANEL 1** (EXT. CASCADA - DIA)

Aria se dirige a la cascada mientras se despide de Zephyr y de la Enosis. *La orilla de la cascada está iluminada.*

**PANEL 2** (EXT. CUEVA- DIA)

Aria entra a la cueva que está lado de la cascada. Se ve una luz que viene del fondo.

**PANEL 3** (INT. CUEVA - DIA)

Aria llega a la puerta de madera ya iluminada. *medico abierta y*

~~**PANEL 4** (INT. CUEVA - DIA)~~

~~Close up. Aria suspira con los ojos cerrados.~~

**PANEL 5<sup>4</sup>** (INT. CUEVA - DIA)

*Aria: Aquí vamos !!*  
*Aria cierra los ojos,*  
Aria toca la puerta, la luz de la puerta aumenta de brillo y parece difuminar a la chica.

**PANEL 6<sup>5</sup>** (INT. CUEVA - DIA)

Blancos.

<sup>86</sup>  
PÁGINA 85 (9 paneles)

PANEL 1 (EXT. CASCADA - NOCHE)

<sup>con ojos cerrados</sup>  
Aria ~~despierta~~ recostada junto al río y a la cascada.

PANEL 2 (EXT. CASCADA - NOCHE)

<sup>Aria abre los ojos</sup>  
~~Aria se levanta~~ sobándose la cabeza con una mueca de dolor.

PANEL 3 (EXT. CASCADA - NOCHE)

<sup>Aria está levantada viendo</sup>  
~~Aria voltea~~ a ver a la cascada que está detrás/al lado de ella. No hay ninguna luz saliendo a los lados de la cascada. El agua refleja a la chica y a un venado cola blanca comiendo un poco alejado.

PANEL 4 (EXT. CASCADA - NOCHE)

~~Close up.~~ Aria voltea a ver en dirección al venado.

~~PANEL 5 (EXT. CASCADA - NOCHE)~~

~~Close up.~~ El venado está en el mundo real comiendo.

PANEL 6<sup>5</sup> (EXT. CASCADA - NOCHE)

Aria mira hacia la cascada confundida.

~~PANEL 7 (EXT. CASCADA - NOCHE)~~

~~Aria empieza a caminar hacia al lado de la cascada con curiosidad.~~

PANEL 8<sup>6</sup> (EXT. CASCADA - NOCHE)

Aria se sobresalta y voltea en dirección contraria.

BUSCADORES (O.S.): "¡¡ARIAAA!!"

PANEL 9<sup>7</sup> (EXT. <sup>Bosque</sup> CASCADA - NOCHE)

Aria ve de entre los árboles lámparas moviéndose.

BUSCADORES (O.S.): "¡ARII! ¡ARIAA! ¡ARIAAAAA!"

<sup>87</sup>  
PÁGINA 86 (7 paneles)

PANEL 1 (EXT. <sup>cascada</sup> BOSQUE - NOCHE)

Aria sonríe y se va corriendo. Se reflejo se ve también corriendo con la misma pose de Aria.

ARIA: "¡AQUÍ!"

PANEL 2 (EXT. BOSQUE - NOCHE)

Aria sale de la viñeta, pero ~~la punta de~~ uno de sus pies aún se ve levantada. <sup>su</sup> reflejo en la cascada se queda parado. <sup>en dos pies, voltea, parece ver a alguien y source</sup>



**PANEL 5<sup>4</sup> (EXT. BOSQUE - NOCHE)**

Close up. Aria y Susi están más cerca, sonrojadas, sonriéndose y viéndose con cariño.

**PANEL 6<sup>5</sup> (EXT. BOSQUE - NOCHE)**

Three shoot. Fer las interrumpe triste y con los ojos llorosos. Susi medio molesta. *et asperada*

FER: "¿Y yo qué? También te busqué"

SUSI (En sus pensamientos): "Fer..."

*3HQ! iFER! iCarajo, Fer!*

**PANEL 7<sup>6</sup> (EXT. BOSQUE - NOCHE)**

Plano general. Susi, Aria y Fer se abrazan mientras rién. La gente los rodea y hablan contentos entre ellos. La profesora está hablando por teléfono

ARIA: "JAJAJA, ¡Ven aquí!"

PROFESORA: "Ya la encontramos. Avísenles a sus padres que ya no es necesario que vengan. La voy a llevar yo misma a su casa."

*Vengan ¡Carajías!*

**PÁGINA 88<sup>89</sup> (7 paneles)**

**PANEL 1 (EXT. AFUERA CASA ARIA - AMANECER)**

Aria baja del auto de su profesora. Sus padres corren hacia ella.

PAPÁ: "¡Hija!"

MAMÁ: "¡Mi vida!"

**PANEL 2 (EXT. AFUERA CASA ARIA - AMANECER)**

Los tres se abrazan. La profesora está al lado.

**PANEL 3 (EXT. AFUERA CASA ARIA - AMANECER)**

Se separan. La mamá pone sus brazos en los hombros de Aria. Aria ve una marca de nacimiento en el brazo de su madre.

MAMÁ: "¿Estás bien? ¿Te duele algo? ¿Dónde estuviste?"

ARIA (pensamiento): "La misma marca que la mamá de Zeph...hablé con el alma de mi madre..."

**PANEL 4 (EXT. AFUERA CASA ARIA - AMANECER)**

Se separan. La madre enojada se dirige a la profesora y le apunta con un dedo. El padre también ve indignado a la profesora. La profesora está nerviosa y con miedo. Aria ve sorprendida a sus padres.

MAMÁ: "ESTO FUE NEGLICENCIA TUYA ¡HARÉ SANGRAR A LA ESCUELA CON UNA DEMANDA PARA QUE LA CORRAN!"

PAPÁ: "Vamos a llevarla a un hospital para que le hagan estudios y una revisión completa ;y la escuela lo va a pagar!"

**PANEL 5 (EXT. AFUERA CASA ARIA - AMANECER)**

Aria y sus papás se ven. La profesora está aliviada limpiándose la frente.

ARIA: "Oigan, ~~tranquiles~~, estoy bien. Gracias por preocuparse, pero no es necesario hacer sangrar a nadie. Me perdí porque ~~tambien~~ yo me distraje."

PROFESORA: "Whew!"

**PANEL 6 (EXT. AFUERA CASA ARIA - AMANECER)**

La madre sostiene uno de sus mechones de Aria y lo ve con un poco de desagrado. El papá mira pensativo. Aria suspira *con una suspiro.*

MAMÁ: "Oye ¿Desde cuándo tienes estos mechones? ¿Son extensiones? Como que se ven ~~raritas~~, ¿No crees?"

ARIA: "<SIGH>"

**PANEL 7 (EXT. AFUERA CASA ARIA - AMANECER)**

Aria se para derecha frente a sus padres, quienes la ven extrañados.

ARIA: "Mamá, papá, *es hora de que hablenos* tenemos que hablar.."

**PÁGINA 89 (3 paneles)**

**PANEL 1 (INT. CUARTO DE ARIA - AMANECER)**

En primer plano está la jaula cerca de la ventana con el ave que Aria llevó a su casa. Al fondo Aria se acerca, no se ve en el panel su cabeza.

ARIA (V.O.): "No sé si en verdad sucedió todo lo que pasó o sólo fue un sueño, pero el cambio que siento en mí es real." *si*

**PANEL 2 (INT. AFUERA CASA ARIA - AMANECER)**

Las manos de Aria abren la puerta de la jaula y el ave se ~~hace~~ aleja ~~con miedo~~. *No negaré que pensar en el futuro me llega a generar temor, sin embargo, ahora sé que tengo la fuerza para afrontar lo que se venga.*

ARIA (V.O.): "No sé qué sucederá en el futuro y a decir verdad siento temor, pero ahora me siento acompañada y con el valor para afrontar ~~lo que venga~~ *me creo capaz de afrontar lo que venga*"

**PANEL 3 (INT. AFUERA CASA ARIA - AMANECER)**

El ave está en el borde de la puerta viendo ~~confundido~~ hacia arriba en dirección a Aria. *con duda/dubitativo*

ARIA (V.O.): "Al fin y al cabo en la universidad ya estudiaré lo que me gusta, eso hará más fácil todo...¿cierto? Ya no dudaré más de mí y de mis capacidades... ¿verdad?"

PÁGINA 00 (1 panel) Hoja libre

**PANEL 1<sup>4</sup>** (EXT. VENTANA DE ARIA - AMANECER)

En primer plano el ave vuela iluminada por los rayos del sol. Abajo Aria la ve sonriendo recargada en el marco de su ventana.

ARIA (V.O.): "Eso ya lo veré en su momento, lo que importa es que hoy..."

ARIA (V.O.): "...es un nuevo inicio."

FIN.

"...puedo comenzar de nuevo"

*¿jajaja?*  
*¿dra?*  
*¿cómo conviene como suena (Cacofonía?)*  
*Me gusta más ✓ #3*

Chance y este panel si queda en la página anterior para usar esta hoja donde sea <sup>nás</sup> necesario.



## ANEXO B. PALETAS DE COLORES POR SECUENCIA

### NOTAS:

#### N1: FILTROS:

PARA EL DÍA, TARDE Y NOCHE.

DÍA: COLORES AMARILLOS - 8 AM A 12 PM

TARDE: AMARILLOS/NARANJAS - 12 A 15 PM

ROSAS/LILAS - 16 A 18 PM

NOCHE: NARANJA/AZUL OSCURO 19 A 21 PM

MADRUGADA: PUROS AZULES OSCUROS.

#### N2: SOMBRAS:

MUNDO HUMANO: TONO MÁS SATURADO AL NORMAL.

MUNDO ALMAS: TONOS AZULES/MORADOS (PARA QUE ESTO TENGA LÓGICA EN EL MUNDO DE LAS ALMAS DEBE HABER LUCES AZULES O MORADAS).

N3: ¿LOS ELEMENTOS VAN A TENER ALGÚN COLOR EN ESPECÍFICO AL SER USADOS?

PROPUESTAS REPRESENTATIVOS DE CADA ELEMENTO:

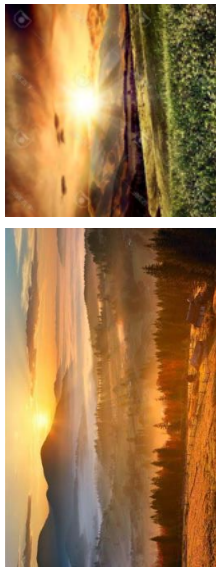
AIRE: AZUL NEBLINA

TIERRA: CAFÉ/AMARILLO

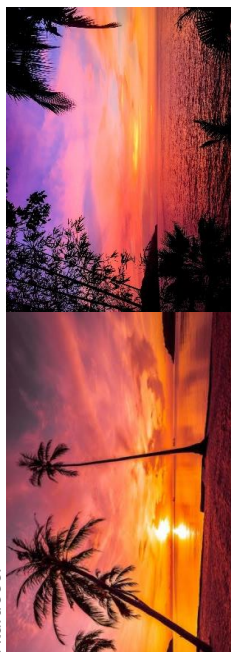
AGUA: AZUL CIELO

FUEGO: MORADO/ROJO/AZUL REY.

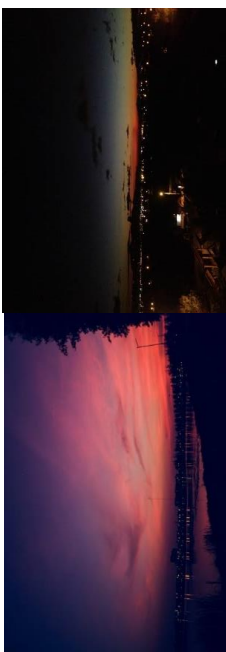
Amanecer



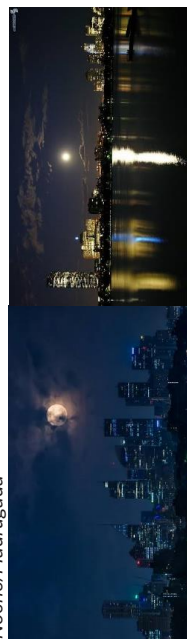
Atardecer



Anochecer



Noche/Madrugada



SECUENCIA	IDEAS/NOTAS	PROPUESTAS PALETA DE COLORES	REFERENCIAS
1	<p>Color del salón de clases: grises, cafés ya que significan aburrimiento e incomodidad</p> <p>Filtros: Colores de la tarde (13-15 pm) – Naranjas o amarillos</p>		
2	<p>Colores de la escuela por fuera: Azules, significan seguridad, calma.</p> <p>Los edificios de colores grises o azules (para que no llamen tanto la atención)</p> <p>Naturaleza: verdes, cafés, azules (como la secuencia 11)</p> <p>Coche de la tía – Colores llamativos, que signifiquen tranquilidad o paz: naranja o blanco (como los colores de la capa de la Enosis)</p>		
3	<p>Casa Aria: Colores fríos, azules, agua marinos, grises (ya que se asocian con introspección, seriedad, profesionalismo.)</p> <p>O Colores cálidos, amarillos o naranjas con poca saturación. (Transmiten alegría y cercanía)</p> <p>*Flashback: Filtros de color: Podría ser algún tipo de filtro morado o naranja, tal vez que cambie por completo el color de toda la viñeta. (Probar efectos de ruido).</p>		
4	<p>//Colores previamente elegidos de la casa de Aria en Secuencia 3.</p> <p>//Probar filtros tal vez de algún tipo de sorpresa/dolor cuando la tía le diga a Aria que su madre tiene razón.</p>	<p>//SECUENCIA 3</p>	
5	<p>//Colores previamente elegidos de la casa de Aria en Secuencia 3.</p>	<p>//SECUENCIA 3</p>	

6

Cuarto de Aria: 2 Opciones:

Que sobresalga Aria (¿Tendrá otro cambio de ropa en su casa?)

Que sobresalga el espacio (que se vea más llamativo que Aria)

El cuarto puede tener colores cálidos (si es que se eligen los colores fríos para el resto de la casa), para que se note el cambio de espacio, personalidad y gusto con sus padres (rojos, vinos, naranjas, amarillos).

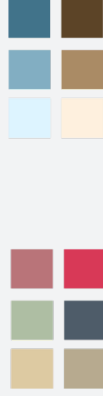
O puede tener armonía con el resto de la casa, con colores turquesa (ya que es el color favorito de Aria), blancos o azules neblina.

\*Probar estampados en las paredes como decoración.

Cuarto Aria



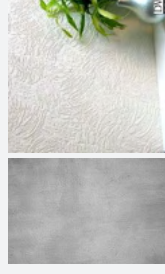
Turquesas



Triadas de color y complementarios



Estampados/decoraciones



Texturas

7

//Colores escuela secuencia 1 y 2

Color del camión: Amarillo o azul marino (como los que son de viajes)



//SECUENCIA 1 y 2

9

Parque Izta-Popo: Colores de la naturaleza (Secuencia 11)

Para las cabañas colores monocromáticos, cafés o naranjas.

\*Si se notan las carcasas/fundas de los celulares elegir color o funda que represente al personaje.

//SECUENCIA 11



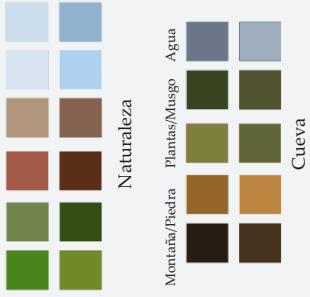
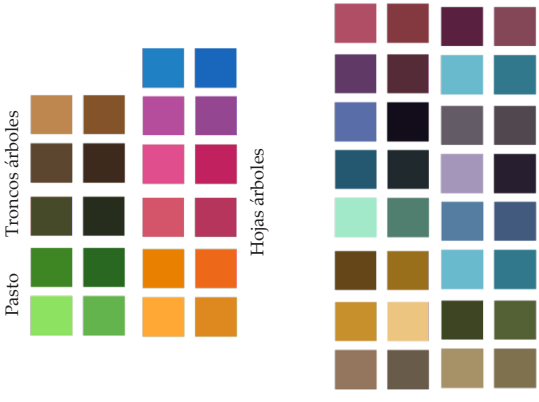

Cabañas



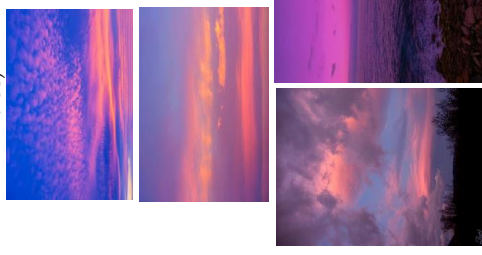



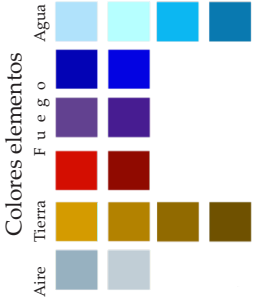




10

Bosque humano: colores de la naturaleza en el mundo humano: verdes, azules (secuencia 11)






//SECUENCIA 11

<p>11</p>	<p>Bosque Humano: Colores verdes, cafés, azules/grises.                  Cueva humana: Colores cafés y verdosos.                  Color de la luz: (luz brillante)                  Morada (Misterio, espiritualismo, magia)                  Rojo/Naranja (energía)                  *Filtros: Naranjas/Amarillos,</p> 
<p>12</p>	<p>Bosque mundo Almas: Cambia el color de la naturaleza, morados, naranjas, rojos, amarillos, cafés.                  Montañas/Nubes: Verde, azules, morados (de fondo).                  *Filtros: Morado en los primeros paneles (magia, mundo espiritual).                  Filtro negro o gris, para que se oscurezca el panel, en donde son atacados por los trascendentales (amenaza, miedo, lo desconocido), (que se nuble el día).</p> 
<p>13</p>	<p>Casa Enosis: Naranjas, colores crema, cafés, grises.                  Mundo Almas: (colores naturaleza secuencia 12).                  *Si mientras la enosis va explicándole a Aria lo del mundo de las Almas, si se va a ver una secuencia que muestre lo que va contando, implementar efectos de color o efecto de difuminado tal vez. (Efectos de cámara vieja, colores menos saturados, cambiar el color con filtro, etc.).                  O mostrarlo en un tipo de viñeta diferente.                  Paleta de color secuencia 12.</p> 
<p>14</p>	<p>//SECUENCIA 12</p>

15	<p>¿Color de elementos? Propuesta para elemento aire: Grisés/Azul neblina</p> <p>Colores de la aldea Aire: Arboles: Naranjas, rojizos, amarillos (Secuencia 12) Cielo: Azul/Morado/Rosado (como la referencia). *¿Las Almas luz tienen algún tipo de resplandor o solo lo de los colores más saturados? Si tienen resplandor ¿que sea del color de su elemento?</p> <p>Casa de Zephyr con diferente paleta de color (si los árboles tienen tonos naranjizos y rojos, que la suya tenga colores azules para que resalte entre las demás).</p> <p>*Filtros del atardecer: Rosados/morado/lila Colores de la casa de Zephyr por dentro: Café, beige, verdes, rojos/vinos, naranjas.</p> <p>Pisos y paredes del color de la madera, diferentes tonos de café.</p> <p>Muebles: Verde militar, naranjas, beige.</p>
16	<p style="text-align: right;">//SECUENCIA 12</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">   </div> <p style="text-align: center;">Cielo Morado/rosa (colores y filtros)</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div>
17	<p>Cuarto de Zephyr: Agregar tonos grises, blancos, azules.</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around; align-items: center;">  </div> <p style="text-align: center;">Cuarto Zephyr</p>
18	<p>Mirador: (Masomenos ¿10 m de alto?) Se pueden ver las montañas a lo lejos, árboles y casas alrededor. (Colores de la secuencia 12).</p> <p>Color del cielo secuencia 16 Paleta secuencia 16.</p> <p style="text-align: right;">//SECUENCIA 12 y 16</p>
19	<p style="text-align: right;">//SECUENCIA 16</p>

	<p>¿Los filtros cambian en el mundo de las almas? ¿El filtro de día podría ser más intenso aquí o el día se queda con un tono de filtro con muy poca opacidad?</p>
<p>20</p>	<p>Paleta secuencia 15 Aldea Aire. //SECUENCIA 15</p> <p>Instituto Almas propuestas:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Cada castillo con los colores de su elemento</li> <li>-Todos de un solo color y con detalles de colores de su elemento.</li> </ul> <p>En las jardineras se usan colores de la secuencia 12 (Naturaleza).</p> <p>Escaleras y pilares tonos grises.</p> <p>Entredaderas: verdes, amarillas o naranjas (probar colores de las hojas de los árboles para ver que se ve mejor).</p>  <p>Aire: [light blue], [medium blue], [dark blue]</p> <p>Tierra: [yellow], [orange], [brown], [dark brown]</p> <p>Fuego: [red], [dark red], [purple], [dark purple]</p> <p>Agua: [light cyan], [medium cyan], [dark cyan], [blue]</p>  <p>Jardineras</p>
<p>21</p> <p>22</p>	<p>Retoma secuencia 20, colores usados en esta. //SECUENCIA 20</p> <p>Bosque cerca del pueblo de agua:</p> <p>Si se alcanzan a ver las casas de agua: Colores naranjas cafesosos para las chozas, grises para el techo.</p> <p>Agua: Azul agua. (translucida)</p> <p>Bosque: Paleta secuencia 12.</p>  <p>Chozas agua</p> <p>//SECUENCIA 12</p>
<p>23</p>	<p>Bosque: Paleta secuencia 12.</p> <p>*Mientras Lia le está contando a Aria sobre su madre ¿Hay flashbacks? Si los hay hacer uso de los filtros o efectos que se usaron anteriormente en las escenas de flashbacks como en la secuencia 3.</p> <p>//SECUENCIA 12</p> <p>//SECUENCIA 12</p> <p>//FLASHBACK SECUENCIA 3</p>
<p>24</p>	<p>Color de los peces:</p> <p>-Normal, colores comunes en peces comestibles</p> <p>-Colores fluorescentes</p> <p>(Como en la referencia)</p>  <p>LISTA DE PESCADOS AZULES</p> <p>Pezes normales</p>  <p>Colores fluorescentes</p>

25	<p>*Propuesta color del fuego: azul o morado. En el atardecer colores azules oscuros y naranjas. En el momento en que Idalia intenta incomodar obscurecer el panel para dar un efecto de "obscuridad-maldad" en ella, cuando regrese a actuar de modo "lindo" regresar los tonos a la normalidad.</p>	<p>//SECUENCIA 12</p>  <p>Cielos tarde-noche</p> <p>//SECUENCIA 12</p>  <p>Cielos de día</p>  <p>Colores noche/madrugada</p>
26	<p>Colores claro: Secuencia 12 Colores del cielo de día: Azul cielo + amarillos. *Filtros de día: Colores Amarillos (Iluminar más la escena cuando Aria y Zephyr tengan momento de conexión -&gt; Destapando nube y que les dé más directo el sol)</p>	<p>//SECUENCIA 12</p>  <p>Cielos de día</p>  <p>Efecto de movimiento</p>
27	<p>Claro: Paleta secuencia 12. *¿El color de las hojas es igual de blanca que en el mundo humano o un poco más café? Como papel antiguo *En secuencias de pelea probar efectos de movimiento *Filtros de color rojo ya que son momentos de tensión, crear una atmósfera de combate.</p>	<p>//SECUENCIA 12</p>  <p>Color papel</p>  <p>Paredes Consultorio</p>  <p>Muebles</p>
28	<p>Consultorio pueblo fuego: Cafés, blancos o beige para las paredes y cafés o gris oscuro para los muebles</p>	<p>Paredes Consultorio</p>  <p>Muebles</p> 
29	<p>Pueblo Fuego: Al ser construcciones rocosas, los colores grises o cafés sobresaldrían, usando tonos verdosos alrededor de estas como musgo, usar tonos naranjos o rojos como techo de las casas para darles más color. Las puertas podrían ser de colores llamativos como morados, azules, amarillos.</p>	<p>Casas pared por fuera</p>  <p>Techo casas</p> 

		Puertas	
30			//SECUENCIA 12
31	<p>Bosque: Paleta secuencia 12.                      Bosque: Paleta secuencia 12.                      *Filtro noche</p> <p>*En la desconexión la atmósfera cambia, se nubla la escena, todo se torna más oscuro y Zephyr se pone translucido/opaco                      (probar formas en las que se ven las almas desconectadas)</p>	 <p>Filtros de noche</p>	
32	<p>Colores cerca del risco: Grises, cafés, verdes. Paleta secuencia 12.</p> <p>*Probar efectos cuando Aria descubre que Idalia busca eliminarla (sorpresa, shock -&gt; ruido, como en una de las referencias).                      Atmósfera con colores fríos.</p>	 <p>Risco</p>	 <p>Risco</p>
33	<p>Orilla del río: Paleta secuencia 12 y colores risco secuencia 32.                      *Añadir elementos como las brochas de champiñones, flores, etc. para darle más detalle a los paneles (que parezca que está cerca del pueblo Tierra, ya que este nunca lo visitan).                      Flashbacks: Colores fríos en el filtro para que se note más el resplandor en el pecho.</p>	<p>//SECUENCIA 12 y 32</p>	
34	<p>Amanecer: Colores azules y amarillos como en la secuencia 26 pero con las nubes tapando (día nublado, como si fuera a llover) atrás de ellos.</p>	 <p>Día nublado</p>	<p>//SECUENCIA 12 y 26</p>
35	<p>Bosque: Paleta secuencia 12.                      Al ver que los trascendentales están atrás de Aria la atmósfera se vuelve fría, el cielo se nubla.                      *Filtros tonos fríos (azules, grises)</p>	<p>//SECUENCIA 12</p>	 <p>Día nublado</p>

¿Hay algún color en el proceso de eliminación?  
 ¿Blanco tal vez? -> Frialdad, limpieza, salud (los eliminan para que no haya caos).

//SECUENCIA 12

Atmósfera lúgubre: nubes grises/oscursas tapando el sol.  
 Amanecer nublado al principio, antes de la fusión.

\*Filtros mientras están enfrentando a los Trascendentales:  
 -azules: Comunicación, reflexión.

-rojo: fuerza, energía, desafío, tensión

Color de la luz que emana Aria y Zeph al juntarse:

-Blanco: Claridad, salud

-Amarillo: Felicidad, amistad, optimismo, autoestima.

-Naranja: Energía, vitalidad, seguridad, calidez.

-Verde: Naturaleza, salud, paz, equilibrio, restauración, conciencia, armonía.

Paleta secuencia 12.

El color del día regresa a la normalidad.

\*Filtro de día amarillo

\*Propuesta: que las nubes grises sigan a los trascendentales.

La obscuridad sigue a los trascendentales



Cuando se vayan, el cielo se va despejando



Paleta secuencia 12 (mientras Aria y Zeph van volando por el bosque)

//SECUENCIA 12


Cielo azul totalmente despejado

Atmósfera de cierre - Un final feliz - Colores cálidos.

\*Filtro de día

(Ejemplo de final feliz)



39	<p>En la cueva paleta de la secuencia 11, que no cambien los tonos de la cueva. (o tal vez un poco solo el verde del musgo, que sea los tonos verdes del mundo de las almas).                  *O probar filtros para diferenciar la cueva del mundo humano y de las almas (filtro morado en el mundo de las almas y filtro naranja en el mundo humano).                  Paleta de colores naturaleza secuencia 11.                  *Filtros de noche -&gt; Luces amarillas y blancas (linternas/celulares).</p>	//SECUENCIA 11
40	<p>Paleta de colores naturaleza secuencia 11.                  *Filtros de noche -&gt; Luces amarillas y blancas (linternas/celulares).</p>	//SECUENCIA 11
41	<p>Paleta de colores naturaleza secuencia 11.                  *Filtros de noche -&gt; Luces amarillas y blancas (linternas/celulares).                  Luces apuntando directamente a Aria y Susy</p>	//SECUENCIA 11
42	<p>Paleta secuencia 3                  *Filtros amarillos (Amanecer)</p>	//SECUENCIA 3
43	<p>Paleta color secuencia 6                  El amanecer se ve por la ventana                  (Si apenas esta amaneciendo, que haya una luz en el cuarto de Aria)–</p>	 <p>Amanecer, rayos de luz.</p>

## ANEXO C. FICHA DE PERSONAJE - ARIA

PROYECTO "ALMA" (nombre provisional)  
 Ficha de personaje de Aria  
 Alberto Aldair Apango Quintero

Construcción del personaje	
Nombre/apodos	Aria Hernández Castillo
Fecha de nacimiento/signo zodiacal	30 de agosto de 2007 / Virgo
Altura	1.57 m
	Peso 54 kg
Historia de cirugías y enfermedades	-
Cicatrices, quemaduras, marcas de nacimiento, tatuajes, etc.	Marca de nacimiento en el lado derecho del cuello
Características físicas distintivas (forma de la cara, cuerpo, ojos y nariz, lunares, etc.)	Rostro ovalado. Color de piel medio clara. (no muy blanca)
Historial criminal, premios, educación o empleo	Buena estudiante. Se encuentra en el 3er año de preparatoria.
Experiencias formativas de la infancia (y quienes estuvieron incluidos)	Padre, madre y tía
Historial afectivo, amoroso o sexual, estado civil, opinión hacia las relaciones y al romance	Nunca ha tenido pareja sentimental. Siente atracción por hombres y mujeres.
Personas importantes para el personaje, personas que el personaje admira y odia.	Quiere/admira: Su tía. (Tal vez algún/a artista como Loish, Gretel Lusky, Alessandro Barbucci)
Sueños para el futuro	Sueño impuesto: Estudiar medicina/odontología o derecho/contaduría

	Sueño personal: Estudiar artes visuales.
<b>Miedos</b>	Confrontar a sus padres, defraudar a las personas que esperan algo grande de ella, miedo al futuro, miedo de vivir una vida con arrepentimientos, miedo a los cambios, miedo a forjar su camino sola. Miedo a las arañas.
<b>Rasgos de la personalidad, hábitos, frases favoritas</b>	Insegura de sí misma, sumisa, miedo a confrontar a los demás, callada, introvertida, dulce, considerada, disciplinada, no pelea por lo que quiere, deja que otros tomen las decisiones por ella. Es inmadura porque espera que mágicamente le resuelvan la vida y los problemas que tiene, pero ella no hace nada por cambiar su situación por miedo e inseguridad. Al inicio: “No tengas expectativas, así no podrás desilusionarte” Al final: “Prefiero intentar y fracasar a nunca intentarlo y arrepentirme toda la vida”
<b>Relaciones del personaje y cómo funcionan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con sus maestros             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Reconocen su habilidad en el dibujo, pero le piden no desperdiciar su talento en los estudios con una carrera que no le traerá éxito.</li> </ul> </li> <li>• Con sus amigos             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Relación cercana. La apoyan para que dedique su vida a lo que ella quiere.</li> </ul> </li> <li>• Con su alma             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Al principio es distante, no reconoce sus errores y virtudes, se niega a escuchar su voz interna. Después, cuando la conoce, tiene ciertos roces al escuchar algunas verdades suyas, pero también comienza a sentir cariño por ella y logran estar en conexión.</li> </ul> </li> </ul>
<b>Relaciones familiares del personaje y cómo funcionan</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con sus padres             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Relación un poco distante. Obedece a todo. Trata de complacerlos. Miedo a confrontarlos. Busca su aprobación y reconocimiento. No quiere defraudarlos. Sus padres le piden que estudie alguna carrera relacionada con medicina/odontología o derecho/Contaduría para tener éxito en la vida. Le exigen mucho estudio.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>○ Su madre la alienta a seguir la misma carrera que ella y su familia. (Derecho/contaduría)</li> <li>○ Su padre entiende que su hija tiene otras inquietudes, pero las considera como un hobby y prefiere que elija algo que le dejará dinero.</li> <li>• Con su tía       <ul style="list-style-type: none"> <li>○ No quería ser contadora, le gustaba la pintura, pero sus padres le condicionaron su apoyo sólo si estudiaba arquitectura -&gt; "si iba a dibujar, por lo menos que fuera algo que sí dejara dinero."</li> <li>○ Relación cercana. Su confidente. Con ella adquirió el gusto por las artes visuales. Ella le enseñó a dibujar. Con ella podía ver televisión y leer cómics. (¿Referencia a WITCH? jeje)</li> <li>○ Su tía la cuidaba cuando sus padres no estaban en casa por el trabajo por lo que pasaba mucho tiempo con ella.</li> <li>○ La apoya en estudiar artes.</li> </ul> </li> </ul>						
<b>Relaciones problemáticas</b>	<p>En cierta medida con sus padres.          Con las almas oscuras. Con los trascendentales. Al principio con su alma.</p>						
<b>Empleo/escuela</b>	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="841 829 943 1312">Preparatoria 2 de la "Universidad de Pvebla"</td> <td data-bbox="841 319 943 829"> <table border="1"> <tr> <td data-bbox="841 598 943 829"><b>Estatus económico/social</b></td> <td data-bbox="841 319 943 598">Alto-medio</td> </tr> <tr> <td data-bbox="841 598 943 829"><b>Mascotas/plantas</b></td> <td data-bbox="841 319 943 598">Una planta.</td> </tr> </table> </td> </tr> </table>	Preparatoria 2 de la "Universidad de Pvebla"	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="841 598 943 829"><b>Estatus económico/social</b></td> <td data-bbox="841 319 943 598">Alto-medio</td> </tr> <tr> <td data-bbox="841 598 943 829"><b>Mascotas/plantas</b></td> <td data-bbox="841 319 943 598">Una planta.</td> </tr> </table>	<b>Estatus económico/social</b>	Alto-medio	<b>Mascotas/plantas</b>	Una planta.
Preparatoria 2 de la "Universidad de Pvebla"	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="841 598 943 829"><b>Estatus económico/social</b></td> <td data-bbox="841 319 943 598">Alto-medio</td> </tr> <tr> <td data-bbox="841 598 943 829"><b>Mascotas/plantas</b></td> <td data-bbox="841 319 943 598">Una planta.</td> </tr> </table>	<b>Estatus económico/social</b>	Alto-medio	<b>Mascotas/plantas</b>	Una planta.		
<b>Estatus económico/social</b>	Alto-medio						
<b>Mascotas/plantas</b>	Una planta.						
<b>Personalidad,</b> ¿Qué es distintivo del personaje? ¿Alegre/Melancólico? ¿Chistoso/Violento? ¿Activo? ¿Sociable? ¿Intelectual? ¿Virtuoso? ¿Expresivo? ¿Rasgos inusuales?	<p>Es alegre con sus amigos y su tía, pero reservada con las demás personas, introvertida, inteligente, racional, se ensimisma, no exterioriza demasiado sus emociones, es insegura, es un tanto conformista, miedosa, prefiere no pelear, sumisa, creativa, apasionada, toma la vía fácil en las decisiones personales, inmadura, esperanza en que otros la ayuden.</p>						
<b>Habilidades especiales</b> Hacer deportes Artes marciales Conducir	<table border="1"> <tr> <td data-bbox="1177 829 1268 1312">Le gusta dibujar, pero no practica tanto como le gustaría</td> <td data-bbox="1177 598 1268 829"><b>Fortalezas y debilidades</b></td> <td data-bbox="1177 319 1268 598">Sus fortalezas son su empeño y disciplina</td> </tr> </table>	Le gusta dibujar, pero no practica tanto como le gustaría	<b>Fortalezas y debilidades</b>	Sus fortalezas son su empeño y disciplina			
Le gusta dibujar, pero no practica tanto como le gustaría	<b>Fortalezas y debilidades</b>	Sus fortalezas son su empeño y disciplina					

PROYECTO “ALMA” (nombre provisional)  
 Ficha de personaje de Aria  
 Alberto Aldair Apango Quintero

	<b>Saber hablar otro idioma</b> <b>Saber dibujar, etc.</b>	Es buena en matemáticas porque desde niña ha tenido que estudiarlas por sus padres. Nivel avanzado en inglés; intermedio en francés.		para realizar sus actividades. Su debilidad es su poca confianza en sí misma y su poca fuerza de voluntad para intentar cambiar la situación con sus padres.
<b>Hobbies</b>	<b>Música, revistas, videojuegos, colecciones, etc.</b>	Ver series animadas y anime; leer cómics, libros juveniles y de fantasía; ver películas de ciencia ficción, fantasía y comedia romántica; escucha todo tipo de música, aunque en especial el pop; le gusta Paramore, Coldplay, Artic Monkeys, Lana del rey, Taylor Swift, pero por su padre, también le gusta Héroes del silencio, Ramones, Billy Idol, Led zepelin, Joy division, The cure; impresionismo, dark art, surrealismo; cultura francesa.		
<b>Qué le gusta y qué no le gusta</b>	<b>Colores, comida, lugares, decoración, etc.</b>	Su lugar favorito es la azotea de su casa durante el atardecer, le gustan las cosas dulces, su color favorito es el turquesa (le brinda calma, serenidad, concentración. También se le asocia a la indiferencia y al alto nivel de perfeccionismo) y el blanco.		
<b>Gusto en ropa y moda</b>	<b>Forma de vestir, accesorios, marcas favoritas, sello distintivo</b>	Tenis, pantalón de mezclilla, blusa y sudadera. (es medio matada, pero tiene un lado creativo, así que su estilo no es tan simple ni convencional, pero tampoco tan escandaloso)		
<b>Hábitos</b>	<b>¿Fuma? ¿Usa drogas? ¿Come compulsivamente?</b>	Intentó fumar para bajar un poco su estrés, pero no le agradó.		

Preguntas adicionales por Taylor Murch:

1. ¿Qué valora este personaje?

Valora su tiempo a solas ya que puede dibujar sin que la estén molestando con que pierda el tiempo. Valora el tiempo que pasa con su tía y sus amigos.

**2. ¿De dónde obtiene su sentido de autoestima?**

Depende de la reafirmación de otros, en especial sus padres.

**3. ¿De qué tiene confianza en sí mismo? ¿De qué se siente inseguro?**

Tiene confianza en sus habilidades en el estudio y en su pensamiento lógico, aunque a veces esto la haga sobrepensar. Se siente insegura de sus habilidades en el dibujo y de la crítica hacia su persona y hobbies

**4. ¿En qué cree este personaje? ¿Moriría por ello?**

Cree que debe de cumplir las expectativas que los demás tienen de ella. Cree que es más fácil complacer a otros y esperar a que la ayuden a resolver sus problemas. No moriría por ello.

**5. ¿Qué, en todo caso, la haría ir en contra de sus creencias, o cambiarlas por completo?**

El reconocer que sólo nosotros somos los que debemos tomar las decisiones de nuestra vida y aceptar con responsabilidad las consecuencias que vengan. Así mismo, nosotros somos los que debemos actuar si queremos cambiar algo en nuestra vida y no estar esperando a que alguien más nos lo resuelva.

**6. ¿Qué tan empático es este personaje?**

Es bastante empática.

**7. ¿Qué tan bueno es para actuar según sus intenciones? ¿Es generalmente activo o reactivo?**

Es una persona activa en las actividades que le piden realizar otras personas, pero con su vida y decisiones personales es más reactiva.

**8. ¿Qué quiere este personaje? ¿Qué le impide conseguir lo que quiere? ¿Y es lo que quiere diferente de lo que necesita?**

Quiere tomar las decisiones de su propia vida empezando con la primera decisión que haría como adulta: elegir una carrera a la que quiera dedicar su vida.

Lo que le impide conseguir lo que quiere es su falta de seguridad en sí misma, el miedo al confrontamiento y a la facilidad y seguridad que le brinda el que otros le construyan el camino de su vida aun cuando no sea el que quiera. Lo que quiere es lo que siente que necesita.

**9. ¿Cuáles son sus fortalezas y debilidades? ¿Cuál es su defecto fatal?**

Es trabajadora y disciplinada para cumplir con las tareas que le asignan los demás, pero cuando se trata de lo que quiere ella, duda mucho y prefiere no intentarlo por miedo, su inseguridad en sí y su inmadurez.

**10. ¿Cuál es el mayor miedo de este personaje?**

Llegar al final de su vida arrepentida por no haber tenido el valor para tomar las decisiones que quería para su vida y haber desperdiciado su tiempo haciendo cosas que no quiere sólo para satisfacer a los otros.

**11. ¿Qué es algo que este personaje debería temer, pero no lo hace?**

Que la vida no es justa y a veces las cosas no salen como queremos y el camino que creemos que es el correcto, puede no llevarnos a donde queríamos. (?)

**12. ¿Dónde encuentra (o encontraría) la felicidad este personaje?**

Dándose cuenta de que puede hacer las cosas por ella misma, que cuenta con el valor para confrontar a los demás, que tiene las habilidades para hacer lo que ella quiere y tiene la fuerza de voluntad para hacer lo que se tiene que hacer.

Cuando reconoce a su alma y la abraza; Cuando está con su tía o en su cuarto dibujando.

**13. ¿Cuál es el mayor secreto de este personaje? ¿Hasta dónde llegará para protegerlo?**

Su intención de querer estudiar artes visuales. Para protegerlo niega ese lado de sí frente a los demás y lo olvida para cumplir las expectativas de los demás.

**14. ¿Cuál es la visión del mundo de este personaje? ¿Está deformado? ¿Incorrecto? ¿Egoísta? ¿Cómo informa la forma en que interactúan con los demás?**

Al principio piensa que no hay lugar para lo que ella quiere y debe de cumplir lo que los demás le piden porque es el camino para asegurar el éxito en la vida. Además, es más fácil para ella dejar que otros tomen las decisiones de su vida y construyan su futuro aún cuando no es el que ella desea porque prefiere evitar el confrontamiento con sus padres, evitar la desilusión de darse cuenta de que tal vez no era buena para el arte, evitar la incertidumbre que le genera lo desconocido como el resultado de sus propias decisiones e incluso para poder culpar a otros si las cosas no salen bien y no sentir que es responsable de sus fracasos.

Pero después de entrar al mundo espiritual, reconoce sus errores y defectos, así como sus aciertos y virtudes; ella madura y sabe que si no quiere tener una vida llena de arrepentimientos por las cosas que no hizo, debe de realizar un cambio a sí misma por su cuenta y no quedarse esperando a que mágicamente las cosas lleguen solas. Entiende que debe de tener el valor para enfrentar a los demás, que debe valorarse a sí misma para defender lo que ella quiere, que debe trabajar duro y practicar para ser mejor en el dibujo y no menospreciar sus logros. Aria entiende que debe de tomar con madurez las decisiones que definirán el rumbo de su vida y hacerse responsable de las consecuencias que traigan, así como también permitirse gozar de sus beneficios.

**15. ¿Cómo trata este personaje a las personas que le gustan? ¿Personas a las que ama? (¿Incluso ama a la gente?)**

Es una persona que le da pena exteriorizar sus emociones, pero cuando entra en confianza es bastante cariñosa.

**16. ¿Cómo trata este personaje a las personas que no le gustan? ¿Gente a la que odia? (¿Incluso odia a la gente?)**

Tal vez la única persona a quien odia es así misma por tener miedo y no hacer nada por cambiar las cosas en su vida. Se lastima de forma verbal.

**17. ¿Qué criterios utiliza para juzgar a otras personas? ¿Es diferente de cómo se juzga a sí mismo?**

Al principio juzga a los demás basándose en los criterios de la sociedad, en especial de los de sus padres aún cuando no esté muy de acuerdo con ellos. Después, juzga de una manera más crítica y considerando su propia ética.

Ella misma se juzga igual que a los demás, aunque a veces llega a ser más dura.

**18. ¿Cómo se convirtió en quién es? (por ejemplo, cómo lo formó su infancia o su pasado, qué experiencias de vida lo cambiaron, etc.) ¿Cuál es el propósito de este personaje en la historia? (en el universo y fuera del universo)**

Sus padres influyeron mucho en su formación al educarla para obedecer a todo lo que se le ordenaba y criticando duramente las decisiones que ella tomaba haciéndola insegura y dependiente de los demás.

PROYECTO "ALMA" (nombre provisional)  
 Ficha de personaje de Aria  
 Alberto Aldair Apango Quintero

Una de las experiencias que la marcaron en su infancia fue cuando con emoción le enseñó a su madre los dibujos que había hecho con su tía, pero ella los menospreció, los tiró a la basura, discutió con la tía y le pidió a ella y a su hija que no perdieran el tiempo con tonterías y que mejor la pusiera estudiar para que sea alguien en la vida. Aria no quiso volver a hablar con su madre de sus gustos y se dedicó a hacer lo que le ordenaba para que no salieran regañada ella ni su tía por su culpa.

El propósito de este personaje en el universo es encontrar a su alma para reconectar con ella y poder salir del mundo espiritual.

Su propósito fuera del universo es apreciarse más, conocerse a sí misma, madurar y tener el valor y la responsabilidad para tomar por su cuenta las decisiones que definirán el rumbo de su vida.

19. Elige una imagen (p. ej., un animal, un sentimiento, un resumen como "sabiduría" o incluso una casa de Hogwarts) que represente el rasgo central o la esencia de este personaje y utilízala como piedra de toque. Vuelve a consultarlo siempre que lo necesite (p. ej., saber qué haría o diría el personaje).

Shima enaga  
 (ave) -> son  
 tiernos,  
 energéticos y  
 tiene relación con  
 el viento -  
 > elemento aire /  
 emprender el  
 vuelo. Cafés de  
 atrás -> relación  
 cabello castaño.



## ANEXO D. FICHA DE PERSONAJE - ZEPHYR

PROYECTO "ALMA" (nombre provisional)  
 Ficha de personaje de Zephyr  
 Alberto Aldair Apango Quintero

Construcción del personaje	
<b>Nombre/apodos</b>	Zephyr (Apellidos como los de sus humanos[?])
<b>Fecha de nacimiento/signo zodiacal</b>	30 de agosto de 2007 / Virgo
<b>Altura</b>	1.65 m <b>Peso</b> 60 kg
<b>Historia de cirugías y enfermedades</b>	-
<b>Cicatrices, quemaduras, marcas de nacimiento, tatuajes, etc.</b>	Marca de nacimiento en el lado izquierdo del cuello (haciendo referencia a que son como un reflejo)
<b>Características físicas distintivas (forma de la cara, cuerpo, ojos y nariz, lunares, etc.)</b>	Rostro ovalado. Color de piel medio clara. (no muy blanca)
<b>Historial criminal, premios, educación o empleo</b>	Buen estudiante. A los 18 años ejercerá su trabajo asignado y definido por el elemento que maneja: cuidado de la naturaleza con el viento (muy aburrido para su gusto.)
<b>Experiencias formativas de la infancia (y quienes estuvieron incluidos)</b>	Padre, madre. Tía -> Enosis espíritu del ciervo que le guía sin ser muy invasiva/interventora. Él no sabe que está siendo cuidado por ella.
<b>Historial afectivo, amoroso o sexual, estado civil, opinión hacia las relaciones y al romance</b>	Nunca ha tenido pareja sentimental. Siente atracción por hombres y mujeres.

<p><b>Personas importantes para el personaje, personas que el personaje admira y odia.</b></p> <p><b>Sueños para el futuro</b></p>	<p>Personas importantes: Su humana y sus padres. Admira a los Enosis guerreros.</p>
<p><b>Miedos</b></p>	<p>Mantener una conexión estable con su humana.          Lograr ser un Enosis guerrero.          Eliminar los prejuicios de su sociedad por las almas desintonizadas y que no se les brinde apoyo.          No poder estar en sintonía con su humana.          Que su vida esté definida por el elemento que controla y no tener más opciones.          Sentir que nunca será un Enosis          Ser eliminado por un trascendental</p>
<p><b>Rasgos de la personalidad, hábitos, frases favoritas</b></p>	<p>Impaciente, dudoso, ansioso, estresado, temperamento volátil, no confía mucho en sí.          Tiene energía y la actitud para hacer las cosas, pero no sabe cómo enfocarla y se desanima rápido cuando las cosas no salen como quiere.          Siente agrado por su elemento que controla (viento) pero lo infravalora, siente que no sirve de mucho, que no es poderoso y no tiene la paciencia y calma que el elemento demanda para entenderlo y controlarlo mejor.          Culpa a otros de sus desgracias. Siente que todo ya está definido y que no vale la pena esforzarse por cambiar el destino. Cierta grado de inmadurez.</p>
<p><b>Relaciones del personaje y cómo funcionan</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• [Tal vez] Con su amiga             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Relación cercana. Se siente tranquilo y seguro de sí cuando está con ella. Siente es capaz de hacer cualquier cosa.</li> </ul> </li> <li>• Con su comunidad             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Relación distante porque no acepta que se le defina su vida por el elemento que controla.</li> <li>○ Cuando se vuelve alma opaca y desintonizada la relación se hace más distante porque de cierta manera es rechazado.</li> </ul> </li> </ul>

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>[Tal vez] Con alma oscura fuego (AOF)</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Se conocieron en el instituto cuando eran almas opacas y sentían el rechazo de su sociedad. AOF es temperamental y sentía enojo por su humano -&gt; se convirtió en alma oscura.</li> <li>○ AOF reconoce que Zephyr es bueno en el manejo de su elemento y trata de convencerlo para unirse a él.</li> </ul> </li> <li>• Con su alma           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Al principio es distante, no reconoce sus errores y virtudes (especialmente con su elemento), intenta conectar con su humana, pero a la primera que no se pueda lograr la sintonía, abandona la tarea. Después, cuando la conoce, tiene ciertos roces al escuchar algunas verdades suyas, pero también comienza a sentir cariño por ella y logran estar en conexión.</li> <li>○ Aunque a Zephyr le guste la pelea, su humana le ayuda a entender el valor de la paciencia y la calma, la importancia de mantener la paz y de apoyarse los unos a los otros en vez de pelear.</li> </ul> </li> </ul>
<p><b>Relaciones familiares del personaje y cómo funcionan</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Con sus padres           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Relación un poco distante. Su madre duda de las decisiones, forma de pensar y sueño tan arriesgado de Zephyr de ser Enosis, pues su hermana es una Enosis y en una batalla fue muy lastimada y llena de marcas en su rostro, lo cual lo desalienta y lo hace sentir inseguro de sí mismo. Su padre piensa que Zephyr no puede valerle por sí mismo y le pide mantener un perfil bajo y que acepte su vida que le han definido por su elemento para no salir lastimado como él lo hizo, aunque también quería ser Enosis.</li> </ul> </li> <li>• Con su tía           <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Zephyr no la conoce mucho, pero sabe que fue una Enosis guerrera, pero que salió muy lastimada en una batalla y se aisló del mundo. Él</li> </ul> </li> </ul>

PROYECTO “ALMA” (nombre provisional)  
 Ficha de personaje de Zephyr  
 Alberto Aldair Apango Quintero

	siente que su tía está con él todo el tiempo, aunque no la vea y en realidad ella sí lo cuida constantemente sin que él sepa.	
<b>Relaciones problemáticas</b>	En cierta medida con sus padres. Con las almas oscuras. Con los trascendentales. Al principio con su humana.	
<b>Empleo/escuela</b>	Instituto de formación de almas. (Equivalente a una preparatoria)	<b>Estatus económico/social</b> Medio, como todos (en el mundo espiritual no se fijan tanto en el dinero ni en bienes materiales) <b>Mascotas/plantas</b> Una planta (parecida a la de Aria)
<b>Personalidad,</b> ¿Qué es distintivo del personaje?	¿Alegre/Melancólico? ¿Chistoso/Violento? ¿Activo? ¿Sociable? ¿Intelectual? ¿Virtuoso? ¿Expresivo? ¿Rasgos inusuales?	Es gracioso, alegre y creativo, pero también volátil, impaciente e irónico. No tiene muchos problemas para relacionarse con los demás, pero prefiere no hacerlo porque le molesta que le hagan notar su poca sintonía con su humana y que definan su vida por el elemento que maneja y sabe que no puede hacer otra cosa por la poca conexión con su humana. Se encierra en sí mismo, siente que puede resolver todo sólo. Tiene energía, pero no sabe a dónde y cómo enfocarla pues a lo que quiere (convertirse en Enosis), siente que no puede y que no está destinado, y no quiere enfocarla en vivir en lo que lo definen por su elemento.
<b>Habilidades especiales</b>	Hacer deportes Artes marciales Conducir Saber hablar otro idioma Saber dibujar, etc.	<b>Fortalezas y debilidades</b>  Le gustan los deportes y los combates de elementos. Le gusta dibujar nubes en el cielo con ayuda del viento. Para la poca energía que tiene por su poca sintonía con su humana controla bastante bien el viento, pero no es perfecto pues no le da el tiempo ni el valor para entenderlo mejor.
		<b>Sus fortalezas</b> son su gran energía rebosante y su creatividad para hacer las cosas. Sus debilidades son su impaciencia, el poco valor que se da a sí mismo y su poca perseverancia.

<b>Hobbies</b>	<b>Música, revistas, videojuegos, colecciones, etc.</b>	Le gusta la música, dibujar, experimentar con sus poderes de viento, los combates de elementos, admirar la naturaleza, volar, leer historias de los Enosis.
<b>Qué le gusta y qué no le gusta</b>	<b>Colores, comida, lugares, decoración, etc.</b>	Su lugar favorito es la azotea de su casa durante el atardecer, le gustan las cosas dulces, su color favorito es el turquesa (le brinda calma, serenidad, concentración. También se le asocia a la indiferencia y al alto nivel de perfeccionismo) y el blanco.
<b>Gusto en ropa y moda</b>	<b>Forma de vestir, accesorios, marcas favoritas, sello distintivo</b>	La ropa usual de los jóvenes de su mundo. No olvidar la máscara relacionada a su elemento y su poncho/capa. <b>(Sobrio y creativo.</b> No estrafalario, pero tampoco simple.)
<b>Hábitos</b>	<b>¿Fuma? ¿Usa drogas? ¿Come compulsivamente?</b>	No.

**Preguntas adicionales por Taylor Murch:**

**1. ¿Qué valora este personaje?**

Valora la capacidad de que uno pueda forjar su futuro con libertad. Valora su capacidad de volar.

Aprécia su control del aire, pero no le agradan las tareas que le destinan por su manejo de su elemento. Siente que quiere hacer algo más que simplemente mover nubes y polen o regular la temperatura. Tareas que requieren paciencia, pero no sabe Zephyr que también requieren de un buen control del viento (fuerza mental y no sólo física).

En realidad, él quiere ser Enosis, pero primero debe entender bien su elemento y él no lo está haciendo por su impaciencia.

**2. ¿De dónde obtiene su sentido de autoestima?**

Depende de la reafirmación de otros, en especial sus padres.

**3. ¿De qué tiene confianza en sí mismo? ¿De qué se siente inseguro?**

Tiene confianza de su habilidad con el control del aire. Se siente inseguro de no poder romper con el destino que se le ha definido por el elemento que controla. Se siente inseguro de no poder estar en sintonía plena con su humana ni entender su elemento básico.

**4. ¿En qué cree este personaje? ¿Moriría por ello?**

Cree que todos ya tiene su destino fijado y aunque él quiera, no puede cambiar las cosas. (No moriría por ello)

**5. ¿Qué, en todo caso, la haría ir en contra de sus creencias, o cambiarlas por completo?**

El reconocer que nosotros somos los que debemos tomar las decisiones de nuestra vida y aceptar con responsabilidad las consecuencias que vengan. Nosotros somos los que debemos actuar si queremos cambiar algo en nuestra vida. El destino no existe, nosotros podemos forjar nuestro futuro.

**6. ¿Qué tan empático es este personaje?**

Es empático con las almas. Hasta que conoce a Aria es empático con los humanos.

**7. ¿Qué tan bueno es para actuar según sus intenciones? ¿Es generalmente activo o reactivo?**

Es mayormente una persona reactiva.

**8. ¿Qué quiere este personaje? ¿Qué le impide conseguir lo que quiere? ¿Y es lo que quiere diferente de lo que necesita?**

Siente la necesidad de ayudar a las almas de su mundo y una forma de hacerlo es convertirse en lo que quiere, en un Enosis.

Lo que le impide conseguir lo que quiere es su poca paciencia para entender y valorar a su elemento, el poco entendimiento de lo que de verdad significa ser un Enosis, su poca disposición de sintonizarse verdaderamente con su humana, la poca confianza que tiene de sí mismo y la creencia que intenta negar, pero que dentro de sí acepta de que ya todo está destinado.

Lo que quiere (convertirse en Enosis) sí es lo que necesita (forjar su propio futuro y vivir como él lo desea), pero debe entender que ser Enosis es comprender la relación y conflicto que se da entre dos fuerzas del universo que son el amor y la discordia, las cuales forman todo lo que existe. Debe entender el amor pues este es el que genera la comunión entre los elementos y la formación de las

PROYECTO "ALMA" (nombre provisional)  
Ficha de personaje de Zephyr  
Alberto Aldair Apango Quintero

criaturas con vida propia. Para poder entenderlo debe experimentarlo y enfocarlo en sí mismo, es decir, debe conocerse y valorarse para poder valorar a las demás formas de vida del mundo humano y espiritual y poder ser su guardián.

# ANEXO E. ESCALETA

ESCALETA "ÁNEMOS"										
# Pags Acto	# Hito	Secuencia	Extensión páginas.	Página del cómic	Páneos	Tiempo	Escenario(s)	Descripción	Notas	
20	1	1	4	1	5	Día	Salón de clases Patio de la escuela	Aria mira distraído a un ave que vuela de manera errante. La maestra habla de fondo. El ave choca con un edificio, Aria se sobresalta.		
				2	5	Día	Salón de clases	La maestra le llama la atención a Aria por no prestarle atención y estar dibujando.		
				3	4	Día	Salón de clases	La maestra menciona lo del viaje. Susi intenta animar a Aria		
				4	5	Día	Salón de clases Afuera del salón de clases	Muestra de amor entre Susi y Aria. Presentación del otro amigo de Aria: Fer. Aria les menciona el ave que choco con la ventana y bajan corriendo a verlo cuando suena el timbre de final de clases.		
		2	2	1	5	5	Día	Jardinería Afuera de la escuela	Aria y sus amigos se acercan al ave que se encuentra en la Jardinería y se da cuenta de que su ala está lastimada por lo que no puede volar. Aria la toma. Aria sale de la escuela, su tía la espera recargada en el auto, la chica le pide que lleven al ave al veterinario y se van.	
		6			6	Día	Afuera de la casa de Aria Casa de Aria Comedor - Casa de Aria Comedor - Casa papás de la tía (FB) Jardinería universidad (FB)	Aria y su tía bajan del auto. Aria le agradece a su tía por su apoyo. Entraron a la casa, se ponen a pintar, su tía le cuenta sobre su pasado, sus peleas con sus padres y lo que la llevo a no estudiar artes visuales. Flashbacks del pasado de la tía		
		7			5	Atardecer	Jardinería universidad (FB) Comedor - Casa de Aria	La tía le pregunta a Aria lo que ella quiere estudiar y la chica dice que no lo sabe bien, quiere obedecer lo que le piden sus padre, pero a ella le gustaría algo artístico		
	2	4	3	8	5	Atardecer	Comedor - Casa de Aria	La mamá de Aria llega, se enoja con su hija por estar dibujando y se enoja con su hermana por estar distrayendo a Aria e influenciarla para que sea lo que la tía no pudo.		
				9	4	Atardecer	Comedor - Casa de Aria	La mamá de Aria y su hermana hacen la pelea más personal, se dicen cosas fuertes y la tía se marcha de la casa		
				10	6	Atardecer	Afuera de la casa de Aria(jardinería/cochera)	Aria va tras su tía e intenta apoyarla, pero la tía la aleja de ella, le da la razón a la madre de Aria y le dice que siga lo que le ordenan sus padres, le da un mal consejo que lastima a Aria.		
		5	1	1	11	6	Noche	Comedor - Casa de Aria	El padre de Aria intenta aliviar la tensión entre su esposa y su hija. Le pregunta a Aria por su viaje. La chica le dice que falta firmar la responsiva. La madre se levanta y entrega con una sonrisa la responsiva firmada. Aria no la mira y agradece con frialdad. Mamá se ve dolida.	
		12			6	Día	Cuarto de Aria.	Aria prepara sus cosas para el viaje, ve sus dibujos y los tira junto a sus materiales de arte.		
		13			5	Día	Afuera de la escuela. Interior camión	Aria sube al camión que los llevará al parque. Aria ve a sus padres desde la ventana. Su padre se despide y Aria le devuelve el gesto. Evita la mirada con su madre. Sus amigos ven con extrañeza la escena. El camión avanza.		
		14			6	Día	Casa de Aria- escaleras.	La madre sube rumbo a su cuarto. Pasa enfrente de la habitación de Aria, ve por la puerta semiabierta que hay mucha basura tirada en el piso. Entra al cuarto, levanta una hoja y la desarruga, ve que es un bonito retrato de ella con sus papás, la mamá está conmovida y llora.		
	3	9	2	15	6	Día	Parque Itza-Popo Interior cabaña	Llega el camión al parque Itza-popo, bajan los alumnos y se meten en las cabañas. Aria se quita los pasadores de su cabello. Platica con sus amigos sobre los problemas que tiene con sus padres.		
				16	7	Día	Interior cabaña	Momento íntimo triste con Susi. Sus amigos tratan de apoyarla, pero ella está decidida a abandonar sus sueños y seguir lo que le dicen sus padres. Reciben un mensaje de texto para avisarles que van a caminar. Los amigos de Aria la convencen para que vaya.		
				17	6	Atardecer	Bosque	Aria está caminando junto a un grupo de alumnos. La chica va hasta atrás ensimismada. No se da cuenta que se aleja del grupo y toma otro camino. Aria pisa agua fría y se da cuenta que está sola.		
	4	11	3	18	7	Atardecer	Cascada Apatlaco	Aria llama a sus amigos, pero nadie responde. Ve en el reflejo de la cascada que hay alguien detrás de ella y que se va acercando cada vez más. Su reflejo actúa distinto a ella. Aria se espanta, intenta correr pero se resbala con una piedra y se pega en la cabeza.		
				19	6	Atardecer	Cascada Apatlaco Cueva mundo humano	Desde el piso ve una luz a un lado de la cascada, explora y se da cuenta que hay una entrada a una cueva. Una figura la llama. Aria duda. Se escucha un sonido aterrador que viene del bosque. Aria se espanta y entra a la cueva para esconderse	Agregar Aria ven. Silueta de una señora con cabello esponjado y su ponchito. (quitar las estas)	
				20	6	Atardecer	Cueva mundo humano	Aria entra, no hay nadie, camina hacia la luz que hay al final de cueva, ve que la luz proviene de una puerta de madera. Aria la toca y todo a blancos.		
		12	4	21	7	Día	Cueva mundo espiritual	Aria recupera la visión. Se da cuenta que la puerta está detrás de ella, ya no emite luz y es de piedra. Se extraña. Intenta volver a abrir la puerta, pero no puede. Va a la salida de la cueva cuando escucha un ruido y camina hacia él. Una ráfaga de aire la tumba.		
	22			6	Día	Cueva mundo espiritual	Zephyr aparece con una máscara defensiva. Aria asustada le pide que no le haga nada y le explica que está perdida. Zephyr ve las orejas de la chica y se da cuenta que es una humana. Se produce un sonido terrorífico, Zephyr se espanta y está a punto de irse. Aria, muy asustada, le pide que le explique qué está pasando. Zephyr la observa con duda.			
	23			5	Día	Cascada Apatlaco Espiritual	Zephyr le da la mano a Aria y le dice que vaya con él, después le explicara. Zephyr y Aria se asoman por la cueva. Arriba de ellos hay un trascendental. Se abalanza sobre ellos.			
	24			6	Día	Bosque Espiritual	Una enosis embiste al trascendental. Zephyr agarra a Aria y los impulsa con su poder de viento. Ambos caen, Zephyr protege a Aria y se lastima la espalda. La enosis los alcanza y les dice que entren a una cueva.			
					25	6	Día	Casa de la Enosis	Enosis da muestras de control de todos los elementos y Zephyr se da cuenta que es una enosis. Zephyr se quita la máscara. Aria está sorprendida (shockeada), pierde los estribos y grita pidiendo que le digan lo que está pasando y en dónde está.	La tía aquí tiene la máscara y su capucha puesta.

5	13	4	26	6	Día	Casa de la Enosis	La Enosis le explica a Aria que está en el mundo espiritual de su mundo físico. Le habla sobre los portales, sobre las duplas alma-humano, sobre los tipos de almas que lo habitan y los poderes que tienen (almas luz y enosis)...	
			27	6	Día	Casa de la Enosis	... sobre las almas opacas y oscuras, sobre la caza de almas desconectadas, el odio de las almas oscuras, sobre los trascendentales, la trascendencia, la no trascendencia...	
			28	6	Día	Casa de la Enosis	... cómo desbloquear la puerta de su portal para salir del mundo espiritual, la atracción natural, la posible diferencia física de una dupla, el calor en el pecho, debe de buscar a su alma. Enosis le da capa a Aria para pasar como alma opaca. La enosis se dirige a Zephyr y le pide que ayude a Aria a llegar a la ciudad de Zephyr. El chico acepta muy a su pesar, pero por la admiración a los enosis.	
6	14	1	29	7	Día	Casa de la Enosis Bosque Espiritual	Los chicos salen de la cueva, van caminando y Aria le agradece a Zephyr por ayudarla. Intenta mantener una plática con él tocando temas personales del chico, pero Zephyr le pide que no hablen y sólo caminen. Aria intenta darle palabras de apoyo sobre el estado de Zephyr con su humano. Zephyr se enoja con Aria, le lanza una pequeña ráfaga de aire y le dice que no hable de su vida. Zephyr camina, Aria lo sigue con la cabeza agachada, detrás de un árbol alguien los observa y frunce el ceño. (Idalia)	
			30	6	Día	Ciudad Zephyr	Aria camina mientras mira maravillada la ciudad, sus construcciones y viviendas. Choca con un alma luz que la discrimina pensando que es un alma opaca. Zeph discute con el alma luz, Aria observa alrededor y ve que todos los miran con aversión y miedo.	
			31	5	Día	Ciudad Zephyr	Zeph le explica a Aria la discriminación de las almas luz hacia las opacas y cómo esto contribuye a que se vuelvan oscuras. A Aria no le parece justo y comienza a opinar, se deja llevar y se calla cuando se da cuenta que Zephyr la ve sorprendido.	
7	15	3	32	6	Día Atardecer	Ciudad Zephyr	Pide una disculpa, baja la cabeza y se calla. Zephyr la alienta a defender su derecho de expresar sus opiniones. A Aria le gruñe el estomago y Zephyr ofrece su casa para que vayan a comer y que Aria descansen. Llegan a la casa de Zephyr, Aria la ve por fuera.	
			33	6	Atardecer	Casa Zeph	Ambos entran a la casa, se dan cuenta de que no están sus padres. Aria ve la sangre en la playera de Zephyr. Se ofrece a ayudarlo a limpiarle la herida. Momento horny jjs de Aria. Niña cochina.	
			34	7	Atardecer	Casa Zeph	Aria le limpia a Zeph, la madre de Zephyr entra y los encuentra. Todos se ponen nerviosos. Aria intenta explicar la situación, pero sólo altera más a la mamá. Zephyr y su mamá discuten.	
8	16	2	35	7	Atardecer	Comedor - Casa Zeph Escaleras o descanso de escaleras Cuarto de Zephyr	Aria explica todo desde el inicio. La mamá se calma, le agradece. Le pide que los dejen hablar solos. Zephyr le dice que puede esperarle en su cuarto. Aria entra al cuarto, lo explora, ve una foto de Zephyr con una chica. Observa el ventanal que lleva a un mirador y sale.	
			36	7	Atardecer	Mirador	Aria observa el paisaje pensando en lo grande que es el mundo y dudando si podrá encontrar a su alma. Zephyr entra, le agradece por calmar a su madre. Tienen una plática sobre su familia y de los sueños de Zephyr	Optimizar diálogos
			37	6	Atardecer	Mirador	Platican sobre como afectan los humanos a las almas. Aria lo lamenta y da palabras de apoyo a Zephyr. Zephyr se da cuenta que juzgó mal a los humanos y se ofrece a ayudarla a encontrar a su alma. Aria acepta al final y siente algo extraño entre el pecho y el estomago. Zephyr dice que tal vez es el hambre y bajan a comer.	
9	17	1	38	7	Día	Comedor - Casa Zeph	Aria y la madre de Zeph tienen una plática sobre Zeph, Aria le pide a su madre que lo apoye. Aria observa la marca de nacimiento en el brazo de la madre y se le hace familiar. Llega Zephyr y dice que es hora de que se vayan.	Checkar que no se vea sobrecargado de viñetas.
			39	6	Día	Ciudad Zeph Aldea del instituto Jardines de instituto	Aria y Zeph caminan por las calles, alguien los ve desde lejos. Los chicos ven el Instituto de Artes Elementales. Hablan del instituto, sobre lo que hacen sus alumnos y sobre como el dibujo influye en el control de sus poderes.	Optimizar diálogos. Explicación muy larga.
			40	6	Día	Jardines del instituto	Se encuentran con "Los inadaptados", amigos de Zephyr, platican sobre sus creaciones innovadoras. Ejemplos de fenómenos naturales extraños.	
10	18	2	41	7	Día	Jardines del instituto	Zephyr le habla a Aria sobre afrontar el miedo para hacer sus creaciones, sin embargo, el chico recuerda a Idalia y se va caminando triste. Aria pregunta sobre Idalia, los amigos de Zeph le cuentan.	
			42	6	Día	Pasillos instituto Jardines del instituto	Los amigos hablan sobre Idalia y sobre Zephyr. Zephyr camina en las jardinerías y una figura le habla, el chico se sorprende.	
			43	6	Día	Jardines del instituto	Aria está dibujando con los amigos de Zephyr. El chico llega contento acompañado de Idalia. Todos se sorprenden al verla. Idalia cuenta porqué desapareció y qué hacía ahí. Zeph e Idalia se dan apoyo mutuo.	
11	20	4	44	5	Día	Jardines del instituto	Idalia observa a Aria. Se presentan, Zeph está apunto de decir que están buscando a su humano, pero Aria interviene y da otra versión porque hay muchas almas escuchando. Llé les propone que la acompañen a su pueblo y aceptan (para buscar al "familiar" de Aria). Los chicos aceptan y salen de la ciudad.	
			45	7	Día	Bosque - Cerca de un pueblo de agua.	Zephyr e Idalia tienen un combate amistoso para ver quien pesca la comida. Aria los mira sentada. Zephyr va ganando	
			46	7	Día	Bosque - Cerca de un pueblo de agua.	Siguen peleando e Idalia hace un movimiento que hace que Zephyr caiga derrotado al suelo.	
12	22	2	47	7	Día	Bosque - Cerca de un pueblo de agua.	Idalia lo ayuda a pararse. Zephyr va al río, Idalia camina hacia Aria. Aria la admira y piensa que es como todos le dicen que ella debe de ser. Las chicas comienzan a platicar sobre la mamá de Idalia.	
			48	7	Día	Bosque - Cerca de un pueblo de agua.	Aria e Idalia se quedan platicando, tienen un momento de intimidad donde hablan sobre la madre de Idalia y su eliminación por los trascendentales. Idalia da una muestra de actitud sospechosa.	Muchos diálogos

61	10	24	2	49	7	Día	Bosque - Cerca de un pueblo de agua.	Escuchan a Zephyr quejarse y van con él. Llegan con Zephyr lo ven frustrado por no poder atrapar a un pez. Idalia intenta pescar, pero no puede por el agua, se frustra y se va a buscar madera para la fogata. Aria ve el río.	
				50	6	Día Atardecer	Río Orilla del Río	A Aria se le ocurre una idea, se quita la capa y con ayuda de Zephyr lleva a cabo su plan y consigue agarrar varios peces.	
		25	2	51	6	Atardecer Noche	Río Orilla del Río	Zeph y Aria celebran, se ensucian los pies con lodo y están empapados. Zephyr la ayuda a secarse. Idalia los observa desde lejos y ve las orejas de Aria, se da cuenta que es una humana, está muy enojada. Va con ellos con una sonrisa y no menciona lo que vio. Todos están comiendo al rededor de una fogata. Mientras comen recuerdan momentos en los que Zeph e Idalia eran niños.	
				52	5	Noche	Orilla del río	Idalia hace una sutil burla sobre los sueños de Zephyr e intenta incomodar a Aria. Tensión. Idalia se levanta y cambia el mood, le agradece a Aria por el pescado y le guiñita el ojo.	
	11	26	4	53	7	Día	Claro cerca del pueblo de fuego	Llegan a las afueras del pueblo de fuego. Idalia les dice que la esperen un rato en un claro en lo que ella va a resolver en el pueblo el alojamiento de los chicos. Zephyr le dice a Aria que necesita saber pelear. Aria encuentra una rama.	
				54	7	Día	Claro cerca del pueblo de fuego	Momentos cómicos. Zephyr adapta la rama para que sea un arma. Abur Golpe de Aria a Zeph Manos de Aria astillas y ella sufriendo por dentro.	
				55	7	Día	Claro cerca del pueblo de fuego	Aria se quita las astillas de las manos. Aria está sentada y le comparte a Zephyr sus sospechas sobre que Idalia puede ser su alma, intenta unir cabos. Zephyr no está muy convencido, pero Aria mantiene firme sus sospechas.	
				56	7	Día	Claro cerca del pueblo de fuego	Zephyr le da su bastón a Aria, la chica agradece emocionada. Los chicos entrenan. Al final Zeph felicita a Aria. Aria agradece, se toca el pecho, suena papel.	
	12	27	4	57	7	Día	Claro cerca del pueblo de fuego	La chica le da un dibujo que hizo de ellos. Conexión bonita. Una corriente de agua pasa entre sus cabezas, Aria cae, Zephyr adopta pose de defensa.	
				58	7	Día	Claro cerca del pueblo de fuego	Cuatro almas oscuras atacan a los chicos. Secuencias de acción en el que pelean Zeph y Aria. Vencen al alma de fuego	Tiene que eliminar una de las 5 almas oscuras que los atacan y nerfear a la de fuego (ya vimos a una de fuego, Idalia) para hacer más corta la pelea.
				59	7	Día	Claro cerca del pueblo de fuego	Vencen a las almas de agua y de tierra.	
				60	7	Día	Claro cerca del pueblo de fuego	Vencen a la alma de aire.	
	13	29	3	61	7	Noche	Claro cerca del pueblo de fuego Consultorio	Ganan los chicos, pero Aria se lastima un tobillo Zephyr dice que deben ir al pueblo para buscar a un médico. Aria está sentada en la "camilla" del consultorio. Zeph y Aria hablan sobre el ataque del que fueron víctimas. Se alegran por la buena mancuerna que hicieron. Aria empeñada en que Idalia es su alma.	Muchos paneles. Reducir.
				62	7	Noche	Consultorio Calles pueblo de fuego	Zeph se va a buscar a Idalia porque cree que puede estar en peligro por las AO que atacan a las opacas. Zephyr encuentra a Idalia, le dice que deben de irse del lugar por las AO's. Idalia dice que conoce una salida secreta.	
				63	6	Noche	Calles pueblo de fuego	Idalia intenta convencerlo de que se vayan los dos y dejen a Aria, Zeph no quiere. Idalia revela que sabe que Aria es humana y por eso los atacaron. Zeph se da cuenta que Idalia sabe cosas y le pide explicaciones. Idalia revela que es capitana de las AO's y que mandó a eliminar a Aria. Idalia trata de convencer a Zephyr de que se una al bando de las AO's ahora que es despreciado por las Almas luz.	
				64	6	Noche	Calles pueblo de fuego	y lo pone a elegir entre ella o Aria. Zephyr ataca a Idalia con una ráfaga de viento que la lanza lejos. El chico se va al consultorio para advertirle a Aria.	
	14	31	2	65	7	Noche	Consultorio	Aria se quitó la venda y está poniéndose sus zapatos. Llegó Zephyr corriendo y la dice que tienen que irse rápido. Aria está confundida, pero agarra sus cosas y salen por la ventana. Los chicos corren por el bosque, Aria le pregunta a Zephyr si encontró a Idalia, Zeph dice que ya no importa y que se deben de ir.	
				66	6	Noche	Bosque afueras del pueblo de fuego	Aria lo detiene, le pide explicaciones a Zephyr, el chico le revela a Aria la verdadera identidad de Idalia y que ella mandó a atacar a la chica. Aria piensa si le comparte a Idalia sus sospechas de que son duplas, Idalia comprenderá y le dará una oportunidad porque la conoce. Zephyr se desespera y trata de hacerla entrar en razón pero no tiene tacto al hablar. Aria se enoja y dice cosas muy hirientes.	
				67	6	Noche	Bosque afueras del pueblo de fuego	Se enojan entre ellos. Zephyr pasa a la desconexión total y se separan.	
				68	6	Noche	Pueblo de fuego	Aria está buscando a Idalia. Siente dolor en el pecho, pero piensa que viendo a Idalia mejorará. La ve hablando con dos AO que los atacaron. Aria descubre que es cierto que Idalia quiere matar a Aria. Las AO se van, Aria está a punto de irse...	
	32	3	69	7	Noche Aba	Borde montaña con cascada "El salto"	...pero resbala e Idalia la ve. Comienza una persecución entre ellas. Aria es arriñonada por Idalia en un risco. Aria trata de calmar las cosas y le dice sus sospechas de que son duplas.		
			70	7	Aba	Borde montaña con cascada "El salto"	Idalia se burla de las conclusiones de la chica y dice que cuando está con ella, no siente calor en el pecho, sólo desprecio. Idalia está apunto de matar a Aria, quien tiene miedo, pero llega una AO informándole que vieron a Zephyr muy débil, se desconectó totalmente. Aria aprovecha la distracción para lanzarse a la cascada. Idalia va tras Zephyr.		

15	33	2	71	6	Amanecer	Orilla del río	Aria sale del río, se sienta, llora. Siente dolor en el pecho, un gran vacío. Aria recuerda a Zephyr y se da cuenta que nunca sintió calor con Idalia, pero sí al estar con Zephyr. Recuerda la primera vez que se encontraron, hablando en el mirador (iluminación en el pecho)...		
			72	6	Día Atardecer Noche Amanecer	Orilla del río	...pescando los peces rién y celebran, Aria le pega a Zephyr y rién, Aria dándole el dibujo a Zephyr (iluminación pecho aumenta) y los chicos caminando en sentidos opuestos después de la pelea (pecho oscuro y frío en Aria). Aria decide que tiene que volver, se va corriendo, unas sombras la paersiguen.		
		34	1	73	7	Amanecer	Bosque	Zephyr camina apoyándose en los árboles. Ve el dibujo que le dio Aria y lo tira. Idalia y sus AO's lo encuentran, se complace de él, le da palabras de aliento y lo ayuda a caminar. Todos parten.	
	16	35	2	74	7	Amanecer	Bosque	Aria está corriendo, encuentra una hoja que resulta ser el dibujo que le hizo a Zephyr, ve que hay huellas y las sigue. Aria alcanza a la comitiva de las almas oscuras y le grita a Zephyr. Al escuchar a la chica, Zephyr se detiene.	
				75	6	Amanecer	Bosque	Idalia se molesta y mando a atacar a Aria, pero se da cuenta que detrás de la chica hay 4 trascendentales, les ordena a sus AO's que se retiren. Aria es atrapada por los trascendentales, Zeph grita.	
	17	36	4	76	6	Amanecer	Bosque	Zeph forcejea con Idalia y se libera para ir a ayudar a Aria. Zephyr ambiste al trascendental y este suelta a la chica. Zephyr le dice a Aria que huya. Los trascendentales rodean a Zephyr y comienzan el proceso de eliminación.	
				77	7	Amanecer	Bosque	Aria siente dolor en el pecho, tiene miedo, pero recuerda una frase de Zephyr sobre afrontar los riesgos y toma el valor para enfrentar a los trascendentales.	
				78	7	Amanecer	Bosque	Aria se enfrenta a los trascendentales y logra derribarlos.	
	18	37	2	79	7	Amanecer	Bosque	Aria logra llegar con Zephyr, él le dice que se tiene que ir para buscar a su alma, Aria le dice que eso ya lo hizo, le pide perdón por todo, lo abraza y le dice que lo quiere. Sus cuerpos emanan luz y se elevan en el aire, son rodeados por 4 anillos de los distintos elementos.	Pag 79 -> el climax máximo.
				80	6	Día	Bosque	Idalia los observa y está conmovida. La luz estalla y los anillos se expanden lanzando a los trascendentales. Los chicos tocan tierra. Los trascendentales vuelven a reunirse para atacar a Aria por no pertenecer a ese mundo, pero de repente son atacados por las AO's. Idalia se acerca a Arai y Zephyr, le devolvieron la esperanza de que ella y las demás AO's puedan reconectar con sus humanos.	
				81	7	Día	Bosque	Idalia aleja a los trascendentales de la dupla. Los chicos agradecen y se van del otro lado. Zephyr toma a Aria y vuelan sobre el bosque.	
	9	19	38	3	82	7	Día	Cascada Apatlaco (Mundo espiritual)	Los chicos van hacia el portal, ven que los espera la EV sin la capucha, Aria reconoce su silueta. Aria y Zephyr aterrizan cerca de la cascada en donde estaba el portal. Se revela que la EV sabía que Aria y Zephyr eran dupla y que ella fue quien trajo a Aria al mundo espiritual.
83					6	Día	Cascada Apatlaco (Mundo espiritual)	Se revela que la EV es la tia de Zephyr, es decir, el alma de la tia de Aria. La EV se disculpa con los chicos y en especial con Aria por su comportamiento que tuvo siendo humana con su sobrina después de la pelea con la mamá de la chica. Momento sentimental. Aria dice que se tiene que ir, la Enosis le dice que tiene que dejar las cosas que pertenecen al mundo espiritual.	
84					7	Día	Cascada Apatlaco (Mundo espiritual)	Aria regresa cosas, se disculpa con Zephyr y él con ella. Se despiden con fuerte abrazo.	
20		40	1	85	5	Día	Cueva (Mundo espiritual)	Aria entra a la cueva, ve la luz al fondo, llega a la puerta que está de nuevo iluminada, la empuja y todo a blancos.	
				86	7	Noche	Cascada Apatlaco (Mundo humano)	Aria se despierta junto al río, está confundida pues no sabe si todo fue real o un sueño. Escucha a gente gritar su nombre y ve lamparas moviéndose entre los árboles.	
		41	2	87	6	Noche	Cascada Apatlaco (Mundo humano) Bosque	Aria se va corriendo. Su reflejo parece separarse de ella, la ve, sonríe y luego vuelve a tomar la acción de Aria. Aria llega con el grupo de gente, sale Susi de entre la multitud y abraza a la chica. Susi se pone muy cerca del rostro de Aria y le dice lo preocupada que estaba.	
				88	6	Noche	Bosque (Mundo humano)	Aria y su amiga se abrazan y tienen un momento romántico muy obvio y en el que Aria no se aparta de ella y le agradece el que no se rindiera con ella. Fer interrumpe con una línea cómica. Todos se abrazan. La profesora dice que llevará a Aria a su casa.	
42		1	89	7	Amanecer	Afuera de la casa de Aria	Aria se encuentra con sus papás queines la abrazan y se ven muy preocupados. Aria ve la marca de nacimiento en el brazo de su madre. La mamá amenaza con demandar a la escuela, el papá dice que deben de llevarla a un hospital para hacerle análisis. Aria los calma. La mamá hace comentarios sobre los meches de Aria. La chica toma aire y les dice a sus papás que tiene que hablar con ellos.		
21		43	1	90	4	Amanecer	Cuarto de Aria (cerca de la ventana)	Aria hace una reflexión de empoderamiento mientras libera al pájaro de la jaula. Este duda un poco, pero al final emprende el vuelo y Aria lo ve con alegría. "Hoy es un nuevo inicio"	

## ANEXO F. PROPUESTAS DE NOMBRE PARA PERSONAJES

### PROPUESTAS DE NOMBRES

#### PROTAGONISTA:

Aria: En italiano, significa "aire", "canción" y "melodía". En persa, significa "noble", mientras que en hebreo deriva del nombre Ariel, que significa "león de Dios". Aria también tiene raíces griegas, de la mitología, con Aria (o Areia) siendo conocida como una ninfa de la isla de Creta, madre de uno de los hijos del dios Apolo.

Samira: Este nombre indio para niñas significa "viento" o "brisa". En árabe, Samira significa "compañera entretenida".

Fei: Este nombre para niñas es popular en China. Significa "bailar en el aire".

Iliana e Isaura: Ambos significan "aire suave"

Iris: Viene de iris, iridis: "arco iris". En la mitología griega, Iris es hija de Taumas y Electra y personifica el arco iris, símbolo de la unión entre el cielo y la tierra. En España se ha difundido en los últimos años por influencia extranjera.

Alizée: Este nombre francés significa "viento alisio".

Aura: De origen inglés, Aura significa "brisa, aliento o viento". La versión italiana es Aurette.

Kapheira/Capheira: Otro nombre con raíces en Grecia, Kapheira significa "aliento tormentoso".

#### ALMAS PRINCIPALES:

Zephyr: Un nombre raro que comienza con Z, este nombre para niños de la antigua mitología griega era el dios del viento oeste.

Dion: "Un niño del cielo y de la tierra" es el significado griego de este nombre niño

Akash: Este nombre tiene su origen en la India y significa "cielo" o "espacio abierto".

Aeolus: En griego, Aeolus significa "rápido" o "ágil". El dios griego Aillos (una variación de la ortografía Aeolus) era el guardián de los vientos.

Circe: Significa "pájaro" en griego, también hechicera mitológica griega.

Idalia: es un nombre que tiene sus raíces en la mitología y el idioma griegos antiguo. Deriva de la palabra griega «Idalion,» que es un epíteto de la diosa Afrodita, la diosa del amor, la belleza y el deseo. El significado del nombre está relacionado con la luminosidad y la belleza, cualidades que eran atribuidas frecuentemente a Afrodita. Por lo tanto, el nombre «Idalia» lleva consigo una connotación de gracia, belleza y esplendor.

#### ALMAS EXTRAS:

**Aire**

Samir: De origen indio, este nombre significa "aire, viento".

Dimitry: este nombre de niño griego significa "amante de la tierra"

Ermir: este nombre albanés significa "buen viento"

Abel: Este nombre significa "aliento", tiene su origen en el hebreo. Los antiguos hebreos creían que el viento era el aliento de los dioses

Guthrie: Con orígenes en Escocia, este nombre significa "lugar ventoso"

Aura: De origen inglés, Aura significa "brisa, aliento o viento".

Kapheira/Capheira: Nombre con raíces en Grecia, Kapheira significa "aliento tormentoso".

Tadita: este nombre nativo americano significa "al viento".

## Tierra

Briar: Este nombre en inglés para niñas se refiere a las espinas de las plantas, pero ganó notoriedad con Briar Rose, el nombre de la princesa en La Bella Durmiente.

Aspen: Este nombre unisex proviene del nombre de un árbol con hojas en forma de corazón.

Fleur: El nombre francés de "flor" es un nombre dulce para una niña pequeña.

Sylvan: El nombre de este niño proviene de la palabra latina silva, que significa "madera" o "bosque". La versión femenina es Sylvia.

Willow: Significa "árbol sauce" o "libertad", este nombre en inglés es un nombre dulce para tu niña pequeña.

Zahara o Zahra: Flor

Cloe: Significa "brote de hierba verde" Es uno de los nombres con los que se evoca a Deméter, la diosa griega de la agricultura y la tierra.

Gaia: En la mitología griega, esta es la madre universal o la diosa terrestre.

## Agua

Morgana: se traduce como "nacida del mar" y viene del galés

Kai: El nombre de pila Kai es unisex, y tiene varios orígenes y significados en diferentes culturas. En japonés, Kai tiene varios significados, incluidos "océano", "concha", "abierto", "restauración" y "recuperación". En hawaiano, Kai es un nombre neutro que significa "mar".

## Fuego

Ignacio: significa fuego en latín.

Kenna: De origen "gaélico", este nombre significa "nacido del fuego".

Nuri: Su origen se encuentra en el hebreo y significa "mi fuego".

Vukan: En latín, este nombre significa "Dios del fuego".

Edan: nombre de niño de origen irlandés, es una variante de Aidn y significa "fuego, ardiente".

#### EXTRAS (padres, amigos, etc.).

Silvano: en latín Silvanus, "de los bosques"

Acantha: significa "espina" en griego

Clarissa: De origen griego. Hace referencia al claro de luna.

Dione: De origen griego. Significa "divina" y es el nombre de la madre de Afrodita.

Lyssa: De origen griego. Significa "noble" o "de orígenes nobles".

Irena: Es el nombre de la diosa griega de la paz y la armonía.

Halia: De origen griego. Relacionada con el Sol, el astro rey. Significa "mujer que brilla con luz propia".

Larissa: De origen griego. Significa "la que es alegre" o "la que está dispuesta".

Evander: original nombre de niño griego que alude al héroe de la mitología griega fundador de la ciudad de Pallantium en Italia, que más tarde se convertiría en Roma. Significa "hombre bueno".

Gaelan: nombre procedente del nombre romano Galenus, del griego galene, que significa "calma".

Fernando (Fer): El nombre Fernando de niño procede del nombre propio germánico Fridnand, compuesto por frid (que significa paz) y nand (que significa audaz, atrevido).

Susana (Susy): Viene de shus hannah: "flor blanca, lirio, azucena". Se trata de un nombre de origen hebreo, que proviene del sustantivo azuzena

#### ENOSIS

Nova: En latín, Nova significa "nuevo", pero en astronomía, nova es una estrella que libera una enorme explosión de energía.

Malik: Este nombre de chico tiene raíces árabes y groenlandesas y significa "rey" y "ola".

Nerissa: Del griego, este nombre de niña significa "del mar".

Akiko: Luz brillante



Asunto: Aval del Jurado

Mtro. Héctor Adrián Díaz Furlong  
Secretario Académico  
Escuela de Artes Plásticas y Audiovisuales  
Benemérita Universidad Autónoma de Puebla  
P R E S E N T E

Quienes suscriben, integrantes del Jurado del proyecto de titulación por *Examen Profesional por Tesis "ANEMOS" de SHARON CRISTIAN MACIAS OSIO Y ALBERTO ALDAIR APANGO QUINTERO pasante de la Lic. en Arte Digital con matrículas 201847856 Y 201858617*, después de haber revisado su trabajo final, emitimos un dictamen FAVORABLE para que presente su Examen Profesional el día 6 de nov. del 2015 a las 10:00 horas, considerando los siguientes requerimientos:  pantalla, HOMI, wi-fi. *características y capacidad del espacio, etc.*

Sin otro asunto que tratar, agradecemos su atención.

Atentamente  
"Pensar bien, para vivir mejor"  
H. Puebla de Z, XXXX

Dra. Tanit Serrano Arias  
Presidente  
[tanit.serrano@correo.buap.mx](mailto:tanit.serrano@correo.buap.mx)

Mtro. Hugo Enrique Rojas Cisneros  
Secretario  
[hugo.rojas@correo.buap.mx](mailto:hugo.rojas@correo.buap.mx)

Mtro. Luis Daniel Herrera Romero  
Vocal  
[luis.herrerarom@correo.buap.mx](mailto:luis.herrerarom@correo.buap.mx)

1. c. c. p. Mtro. Abner Quiroz Clemente/ Coord. Arte Digital /ARPA/BUAP
2. c. c. p. Dra. Elsa Herrera Bautista, Coordinadora de Evaluación Académica /ARPA/BUAP
3. c. c. p. Sharon Macías y Alberto Aldair Apango, pasantes del Colegio de Arte Digital/ARPA/BUAP

